



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Grado de Educación Primaria

Curso 2023-2024

TRABAJO FIN DE GRADO

**Metodologías activas para el trabajo
de las habilidades motrices básicas en
Educación Física**

Autora: Elena González del Río

Tutor: Guillermo García Fernández

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado refleja un análisis sobre las metodologías activas para trabajar las Habilidades Motrices Básicas en Educación Primaria desde la asignatura de Educación Física.

De manera general se hace un análisis de estas metodologías en base a diferentes autores; con el objetivo de conocer y comprobar si son útiles para la enseñanza del desarrollo de las habilidades motrices básicas. Para ello se diseña una Unidad Didáctica donde se usan metodologías como Aprendizaje Colaborativo, Gamificación, Aprendizaje cooperativo, Ambientes y rincones (AR) para trabajar tres habilidades en concreto (salto, lanzamiento y equilibrio).

Palabras claves: Habilidades Motrices Básicas, Metodologías Activas, Aprendizaje Colaborativo, Gamificación, Aprendizaje cooperativo, Ambientes y rincones (AR).

ABSTRACT

This Final Degree Project reflects an analysis of the active methodologies to work on Basic Motor Skills in Primary Education from the subject of Physical Education.

In general, an analysis of these methodologies is made based on different authors; with the aim of knowing and checking if they are useful for teaching the development of basic motor skills. For this, a Didactic Unit is designed where methodologies such as Collaborative Learning, Gamification, Cooperative Learning, Environments and Corners (AR) are used to work on three specific skills (jumping, throwing and balance).

Keywords: Basic Motor Skills, Active Methodologies, Collaborative Learning, Gamification, Cooperative Learning, Environments and corners (AR).

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. OBJETIVOS.....	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1 ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN FÍSICA?	6
4.2 METODOLOGÍAS APLICADAS EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	6
4.2.1 Aprendizaje cooperativo (AC)	7
4.2.2 Aprendizaje colaborativo	9
4.2.3 Aula invertida “Flipped Classroom”	9
4.2.4 Ambientes y Rincones (AR)	10
4.2.5 Aprendizaje Gamificado	10
4.2.6 Enseñanza por Asignación de Tareas.....	11
4.2.7 Descubrimiento Guiado.....	11
4.2.8 Mando Directo.....	12
4.2.9 Aprendizaje basado en Proyectos.....	12
4.2.10 Aprendizaje basado en Problemas.....	13
4.2.11 Aprendizaje Basado en Retos (ABR).....	13
4.3 LAS HABILIDADES MOTRICES	15
4.3.1 Concepto de habilidad motriz	15
4.3.2 Clasificación de las habilidades motrices.....	16
4.3.3 Habilidades motrices básicas	17
4.3.4 Desarrollo psicomotor en relación a las habilidades motrices básicas.....	18
5. METODOLOGÍA	20
5.1 CONTEXTO	20
5.2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	21

5.3 EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN	22
6. RESULTADOS	24
7. CONCLUSIONES	28
8. CONCLUSIONES FINALES Y OTRAS PROPUESTAS DE MEJORA	32
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
10. ANEXOS	37

1. INTRODUCCIÓN

La Educación Física es una asignatura en la que el alumno desarrolla sus capacidades físicas y motoras, habilidades sociales, emociones, una vida saludable, se aprenden valores y normas de convivencia entre más cosas.

En la enseñanza se recogen diferentes metodologías que van evolucionando y se intenta dejar atrás la enseñanza tradicional con su aprendizaje autoritario y memorístico. Estas metodologías activas buscan experiencias dinámicas, lúdicas, significativas, fomentar el pensamiento crítico y que se adapten a las necesidades de los alumnos en nuestros contextos.

En la fundamentación teórica se recoge un análisis de diferentes metodologías aplicadas en Educación Física basado en diferentes autores. El **Aprendizaje cooperativo y colaborativo** se caracterizan por trabajar en pequeños grupos con la finalidad de alcanzar objetivos comunes desarrollando una serie de habilidades. El aula invertida o también conocida como **Flipped Classroom** se basa en que los alumnos trabajen de manera autónoma los aspectos teóricos en casa y las clases sean para reforzar el aprendizaje de manera práctica. **Ambientes y Rincones (AR)** fomenta el aprendizaje de los niños en un espacio concreto donde adquieren un carácter más autónomo con el apoyo del docente. La **Gamificación** utiliza juegos u otros contextos para motivar al alumno y se le suele reforzar la conducta con puntos, niveles, recompensas... **Enseñanza por Asignación de Tareas** guiado por circuitos o estaciones creadas y explicadas por el docente y el alumno lo ejecuta. **Descubrimiento Guiado** donde el alumno explora y desarrolla su autonomía para construir nuevos conocimientos en base a la experiencia y reflexión guiada. El **Mando Directo** es el modelo más tradicional, la enseñanza se basa en obedecer y ejecutar las actividades que el profesor marque. **Aprendizaje Basado en Proyectos** es una metodología que trabaja un proyecto real desarrollando habilidades cognitivas, reflexivas y sociales. El **Aprendizaje Basado en Problemas** se centra en plantear a los alumnos un problema en el que deben investigar y resolverlo aplicando sus conocimientos y fomentando el pensamiento crítico. El **Aprendizaje Basado en Retos** se centra en plantear retos y desafíos de la vida real que los alumnos deben resolver, promoviendo un aprendizaje significativo.

Después de conocer las metodologías activas, nos centramos en saber cuáles con las Habilidades Motrices Básicas y su clasificación.

Barrera y Salazar (1996, p. 135), definen las Habilidades Motrices Básicas como “aquellas actividades fundamentales realizadas con la participación activa del aparato locomotor y cuya pretensión no es otra que el desenvolvimiento natural de la persona. Son por tanto, pautas comunes a todos los individuos y que pueden ser objeto de posteriores aprendizajes más complejos y específicos”.

Según la clasificación que marca Sánchez Bañuelos distinguimos las habilidades locomotrices (que implican el manejo del propio cuerpo) y las manipulativas (la acción se centra principalmente en el manejo de objetos)

En cuanto a la propuesta de intervención se llevara a cabo en un Colegio público de Educación Infantil y Primaria Miguel Delibes de línea 1, situado en un pueblo de Valladolid llamado Nava del Rey (47500). Basándose en una Unidad Didáctica de 6 sesiones trabajando las habilidades (lanzamiento, salto y equilibrio) usando diferentes metodologías citadas anteriormente.

Una vez finalizado la intervención de la Unidad Didáctica se hace una recopilación de todas las observaciones diarias anotadas en el cuaderno de campo por parte del profesor complementándose con las rúbricas de evaluación, junto a las evaluaciones y actividades reflexivas de los alumnos para llegar a la conclusión de si estas metodologías son adecuadas para la enseñanza de las Habilidades Motrices Básicas.

Junto a la reflexión de la puesta en práctica, análisis de rubricas y observaciones hacia los alumnos y conocimientos de otros autores se concluye con una conclusión final y aportaciones de posibles mejoras.

2. JUSTIFICACIÓN

Desde la experiencia que tuve como alumna de Educación Primaria y mis conocimientos presentes en la formación como futura profesora de Educación Física; pienso que la metodología aplicada en el aula es fundamental para un buen aprendizaje.

Por lo general en la asignatura de Educación Física no se innova tanto como en Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua,... Sino que se imparten clases más tradicionales, por lo que pienso que hacen falta cambios.

Estoy segura que aplicando estos cambios y usando metodologías activas en las clases de Educación Física, se podrá llegar a cambiar el conocimiento de esta asignatura y gracias a ello veremos la importancia que tiene en el desarrollo del niño durante etapa tan crítica como es la Educación Primaria.

Me he querido centrar en las metodologías aplicadas en la enseñanza de las habilidades motrices porque son acciones propias que desarrollamos en nuestra vida diaria, los alumnos tienen que controlar y ser conscientes de sus acciones y movimientos. Esto tendrá una repercusión positiva a nivel social y afectivo, si se trabaja de manera correcta en el aula.

Estas metodologías activas nos permiten atender a los alumnos de manera más individualizada, adaptar y crear cambios en base a las necesidades que presente el alumno. Ver la evolución del alumno como reto personal e individual, dando feedback continuo.

Según algunos estudios (Díaz et. al, 2023) se justifica que la puesta en práctica de metodologías activas valora la Educación Física más allá de un desarrollo simplemente motriz; incorpora contenidos de carácter transversal e interdisciplinar, facilitando la adquisición de competencias, fomenta la autonomía del alumno y permite generar un clima motivador para el aprendizaje.

Según el BOCyL, las habilidades motrices aparecen como un criterio de evaluación, perteneciendo a la competencia específica 5 (5.3) en todos los cursos de primaria relacionado con la diversidad de estímulos y condiciones espacio-temporales;

seleccionando, combinando, experimentando, de tal manera que se adaptan a las condiciones establecidas de forma eficaz para una situación en concreto.

Descriptores operativos que se relacionan:

- CC2. (Competencia Ciudadana) 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 y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- CE1. (Competencia Emprendedora) Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.
- 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.

3. OBJETIVOS

Los principales objetivos que este trabajo pretende conseguir, son los siguientes:

1. Conocer diferentes metodologías para trabajar en Educación física.
2. Aplicar estrategias metodológicas en el desarrollo de las habilidades motrices, desde un punto de vista teórico en el aula.
3. Comprobar que las propuestas metodológicas son eficaces para un buen aprendizaje por parte del alumnado, de manera lúdica y motivadora.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN FÍSICA?

En el mundo de la educación siempre hemos oído hablar de la Educación Física pero pocos conocen lo que significa realmente y su gran importancia, mayoritariamente las personas piensan que es una asignatura en la que los niños corren, juegan y se divierten pero no aprenden como lo hacen en otras áreas.

Aquellos que piensen esto, están equivocados, la Educación Física es una asignatura muy importante donde el alumno aprende muchos conceptos como por ejemplo; relaciones interpersonales, acondicionamiento físico, promocionar la salud, crear buenos hábitos posturales, conocer su imagen corporal,...

Según Baena (2012, p. 3), “la Educación Física en la enseñanza primaria lleva a cabo un trabajo basado en el movimiento como favorecedor de la autonomía y fundamentado en el conocimiento y aceptación de sí mismo a través del enriquecimiento en las propias vivencias e intentando que el alumno se ajuste a diversas situaciones.”

4.2 METODOLOGÍAS APLICADAS EN EDUCACIÓN FÍSICA.

Las metodologías aplicadas en este ámbito deben ser variadas, utilizando varios estilos de enseñanza. Cada uno tendrá unas exigencias, en unos se desarrollará más el trabajo autónomo por parte del alumnado y en otros casos habrá más directividad por parte del profesor. Huber (2008) señala que los cinco rasgos esenciales que orientan el aprendizaje en estas metodologías son: activo, autorregulado, constructivo, situado y social. Esto conduce a un proceso que nos permite enseñar, aprender y evaluar.

Mayer, (2010, p.576) denota tres aspectos destacables en la actividad de estas metodologías: “El valor del aprendizaje, considerado como un proceso de adquisición y construcción individual del conocimiento, que atiende a las condiciones personales del alumnado; la relación con el proceso cognitivo y social del alumnado, acorde con su contexto; y la conexión con la vida real y con los retos que el alumnado puede tener en la sociedad”.

Para trabajar las diferentes habilidades motrices en el aula de Primaria, tenemos que diseñar propuestas prácticas basadas en un tipo de metodología concreto que nos

permita evaluar al alumno de la mejor manera y que ellos desarrollen y mejoren sus habilidades motrices.

Una investigación con una muestra de especialistas en Educación Física, usando el método Delphi (busca un consenso de un número de expertos con base en el análisis y la reflexión de tema definido). La finalidad de esta investigación es ver el significado y el valor pedagógico a la hora de aplicar metodologías activas en las clases de Educación Física. Los resultados han sido positivos estudiando el tema desde un punto de vista teórico, práctico y añadiendo una reflexión crítica.

Las conclusiones obtenidas en esta investigación realizada por León-Díaz, et al. (2022) destacan que aprender haciendo es clave ya que en base a la experiencia se asimilan conceptos. Convierte al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, adquiere gran responsabilidad y una participación activa. Favorece la interacción dialógica, señalando un pensamiento crítico y una actitud proactiva en la comunicación. Las Metodologías activas responden al aprendizaje por competencias, esto implica un proceso de reflexión e investigación en un contexto real y posiblemente de la actualidad.

4.2.1 Aprendizaje cooperativo (AC)

Para Johnson et al. (1999, p. 239) el aprendizaje cooperativo es definido “como una metodología educativa basada en el trabajo en pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás miembros de su grupo”

Este aprendizaje cooperativo hace que los alumnos maximicen su propio aprendizaje y el de los demás al trabajar juntos. Con ello hay una mejora de las habilidades de los alumnos en cuanto la resolución de problemas, fomenta la interacción social, crea confianza entre los compañeros, desarrolla aspectos como la creatividad, motivación,... a su vez en el ámbito de la Educación Física con la superación de los problemas propuestos, trabajan diferentes habilidades motrices.

Fernández-Río, J. (2000) propone que en este tipo de enseñanza no hay perdedores, sino que todos ganan o todos pierden; de esta manera genera un ambiente cooperativo en el que los alumnos se ayuden entre ellos sin competir. Con esta metodología en Educación Física se enseñan objetivos psicomotrices a la vez que se trabajan objetivos afectivos como son ayudar, compartir, preocupación por los demás. Además de manera más

implícita se trabajan aspectos cognitivos como la resolución de problemas negociando con otras personas.

Los 5 principios del aprendizaje cooperativo según Johnson, Johnson y Holubec (1999) son los siguientes:

- Interdependencia positiva: un reto grupal es más eficiente que uno individual, por lo que todos los miembros del equipo tienen que cooperar, compartir esfuerzos, recursos y dar valor a la participación de cada uno para conseguir las metas.
- Interdependencia promotora: en el grupo los alumnos deben motivar a los otros, dando ánimos y ayudando en todo lo que se pueda, siendo empáticos y generando un clima de confianza; para ello debe haber una inclusión de todos los miembros del equipo y que todos tengan una motivación hacia el aprendizaje. Comparten e intercambian conocimientos, recursos, ideas,... en busca de un consenso de soluciones.
- Responsabilidad individual/personal: cada alumno debe comprometerse con las tareas y actividades que tiene que hacer el grupo. Valorar y dar feedback que ayude a los alumnos a conseguir y reconocer sus errores bien sean colectivos o individuales.
- Habilidades interpersonales desde el trabajo en pequeños grupos: los alumnos deben conocerse, confiar entre ellos y respetarse; todos nos podemos confundir, pero se corrigen los errores y se apoya al equipo en conjunto tomando nuevas decisiones.
- Procesamiento grupal a través de auto/coevaluación: cada miembro del grupo debe hacer una reflexión y un análisis del proceso de trabajo realizado en grupo; evaluándose a sí mismo y a sus compañeros.

4.2.2 Aprendizaje colaborativo

Esta metodología comparte muchas características con el aprendizaje cooperativo, pero la función del docente en este caso es más supervisora, actúa como facilitador.

El aprendizaje tiene un enfoque más autodirigido, donde el alumno es más independiente, compartiendo las aportaciones propias con el resto de compañeros.

Los alumnos ya tienen la competencia social necesaria para trabajar en equipo.

Los objetivos a conseguir pueden ser más generales y más flexibles, donde se trabaja una construcción conjunta del conocimiento de los alumnos.

4.2.3 Aula invertida “Flipped Classroom”

Según Bergmann y Sams, (2014, p. 1468); aula invertida es “un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se mueve desde el espacio de aprendizaje colectivo hacia el espacio de aprendizaje individual, y el espacio resultante se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el educador guía a los estudiantes a medida que se aplican los conceptos y puede participar creativamente en la materia”

Hablaremos de las ventajas e inconvenientes que puede tener este estilo de aprendizaje.

Ventajas:

- El alumno está involucrado en el proceso de aprendizaje (aprendizaje significativo)
- Fomenta el aprendizaje activo por parte del alumno (son protagonistas)
- Al ser más participativas, captas más el interés del alumnado (el rendimiento de los alumnos aumenta)
- Puede permitir tener más atención individualizada a aquellos alumnos que les cueste más y tengas más dificultades, ya que todos vienen con una base previa trabajada en casa con el material proporcionado.
- Ayuda a la interacción de los estudiantes a través de los debates, por lo que es un aprendizaje mucho más social y colaborativo.
- Alumnos motivados por ser algo novedoso, participan con sus compañeros en actividades, comparten ideas.
- Alumnos que no pueden asistir a clase, tienen el material a su alcance.
- Con esta metodología se tiende a maximizar el tiempo en el aula.

Inconvenientes:

- El alumno tiene que ser consciente de que pasa de un rol pasivo a un rol activo. (Les cuesta por qué no están acostumbrados a trabajar con este rol).
- Acceso a la tecnología (se pueden dar ejercicios previos que no sean solo online, si hay alumnos que no disponen de ningún dispositivo tecnológico para acceder a ello)
- El alumno tiene que poner de su parte y no es fácil de conseguir. Debe de comprometerse a hacer su trabajo en casa. (Se pueden usar estrategias gamificadas o de interés del niño para que sea más fácil y motive al alumno)
- Si los alumnos no han sido responsables y no han dedicado un tiempo en ver los videos o diferentes actividades proporcionadas por el docente, la clase no será tan eficaz como debería ser.
- Puede darse el caso de que haya alumnos que si vean el video pero que no lo entiendan.

4.2.4 Ambientes y Rincones (AR)

Como señalan Riera, Ferrer y Ribas (2014), el trabajo por ambientes y rincones fomenta la actividad de los alumnos hacia su propio aprendizaje, desarrollando la creatividad, la autonomía, responsabilidades, toma de decisiones, situaciones de error donde podamos corregir y mejorar.

El espacio que se usa en esta metodología es muy concreto y delimitado, donde los alumnos trabajan la zona de desarrollo próximo, con diferentes materiales, actividades, retos. Pueden ser ambientes creados por el propio alumno donde desarrolle la creatividad y se sienta útil por tener un papel importante; o de otro modo el ambiente es creado por el docente.

4.2.5 Aprendizaje Gamificado

Para Marín y Hierro (2013) la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez; la cual comprende todos los elementos que hacen que los juegos sean atractivos. De esta manera se identifica en una actividad o tarea específica basada en un contexto de juego pero con una finalidad de aprendizaje motriz y social si hablamos de Educación Física. El objetivo es crear una conexión con los participantes y fomentar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. En resumen, se trata de

crear una experiencia significativa y motivadora. En general se entiende como gamificación a juegos, y siempre pensamos en juegos relacionados con las tecnologías, desde la asignatura de Educación Física podemos crear múltiples de escenarios basados en juegos ya existentes, lo cual genera más motivación e interés por parte del alumnado y acomodando el funcionamiento del mismo en base a nuestros objetivos trabajando las habilidades motrices en este caso.

4.2.6 Enseñanza por Asignación de Tareas

Esta metodología se conoce como trabajo en circuito o por estaciones. El espacio se divide según las tareas que haya, ubicando a los alumnos en la estación correspondiente. En primer lugar, se seleccionan los contenidos y se diseñan las actividades teniendo en cuenta el material, espacio, diversidad y motivación del alumnado, tiempo. Además el profesor debe analizar las ventajas y desventajas en relación a los objetivos que quiere desarrollar.

El profesor explica lo que hay que hacer en cada estación, con esquemas, dibujos, normas,... Añadir una demostración siempre resulta útil.

Se tiene en cuenta las características individuales del alumno en las tareas; empleando criterios más cuantitativos que cualitativos, determinando el número de repeticiones o el nivel de intensidad.

Durante la sesión se da feedback a los alumnos. Como evaluación se puede realizar una autoevaluación desarrollando la autonomía del alumno.

4.2.7 Descubrimiento Guiado

Jerome Seymour Bruner fue un psicólogo, profesor y pedagogo estadounidense que desarrollo una teoría basada en el aprendizaje por descubrimiento; en base a esto se genera esta metodología educativa para llevarla al aula en los centros escolares.

Como señalan Paz Guerra y Peña Herrera (2021, p.86) los métodos de descubrimiento guiado de Bruner “implican proporcionar a los estudiantes oportunidades de buscar, explorar, analizar, procesar la información, manipularla, usarla y transformarla. Estas oportunidades ayudan a desarrollar estrategias de aprender a aprender necesarias para descubrir nuevas oportunidades de aprendizaje, en nuevas situaciones. Pero exige de los estudiantes alta motivación y habilidades específicas que hay que enseñar”.

En esta metodología se desarrolla el conocimiento cognitivo del alumno, buscando respuestas correctas; a su vez se desarrolla la creatividad, la exploración, la indagación, replanearse preguntas, solucionar problemas,...

La función del profesor es de guía, dirigiendo las actividades en cuanto a la organización, actuando siempre como apoyo y ayuda; estaría bien que animara al alumno dando pistas y motivándolo pero sin desvelar la solución. El alumno es quien reproduce la tarea intentado resolver el problema planteado.

El profesor parte de un conocimiento previo de los alumnos, por lo que se propone contenido que permita llegar a las respuestas por parte del alumnado. Durante la práctica debe existir una interacción afectivo-cognitiva entre profesor y alumno. En la fase de control el profesor facilitará un conocimiento de los resultados al alumnado, reforzando su descubrimiento y facilitando su confianza y seguridad.

4.2.8 Mando Directo

Según Corrales (2009, p. 4) señala que el mando directo “es el modelo más tradicional, tiene como objetivo la repetición de los ejercicios que enseña el profesor, el papel de este sigue un esquema lineal con control y disciplina severa, actúa sobre toda la clase, es una enseñanza masiva. El alumno simplemente obedece y ejecuta los ejercicios”.

En esta metodología el profesor tiene un carácter directo con una máxima protagonización, se encarga de explicar con ejemplos lo que hay que hacer, corregir y dar feedback en todo momento al grupo alumno en las clases de Educación Física. En este caso solo hay una única evaluación por parte del profesor. El alumno se encarga de reproducir las órdenes y explicaciones dadas por el profesor. El profesor diseña las actividades asociadas a unos contenidos, sin compartirlas de manera previa con los alumnos.

4.2.9 Aprendizaje basado en Proyectos

Para Blank (1997) el Aprendizaje Basado en Proyectos es un tipo de aprendizaje en el que los estudiantes planifican para una puesta en práctica sobre un tema de la vida real, que se pueda llevar más allá del aula de clase. Finalmente se hace una evaluación de este aprendizaje viendo la importante que tiene sobre nuestro día a día. ,

En esta metodología es de gran ayuda contar con los intereses de los alumnos, ya que partimos de una alta motivación por ser un tema de agrado para ellos. Formando diferentes temas a trabajar desde una perspectiva teórica-práctica que permita formar un conocimiento global y eficaz llevado a la realidad.

4.2.10 Aprendizaje basado en Problemas

Se trabaja por equipos y de manera autónoma se intenta encontrar la respuesta del problema que se plantea por parte del profesor. En este caso el problema debe ser abierto y que no tenga una única respuesta; es decir con varias posibles soluciones. El alumno trabaja en conseguir una solución de manera cognitiva.

En esta metodología todos los problemas tienen unas características en común: tiene un inicio, requiere conocimientos para la resolución, tienen un final con una solución; durante el proceso de resolución puede haber soluciones que nos ayudan a encontrar la meta.

4.2.11 Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Esta metodología está acompañada de un aprendizaje vivencial, el alumno se acerca a retos reales, donde sean capaces de aplicar con conocimientos, destrezas, competencias,... unido a una motivación durante el proceso de buscar la solución.

Se desarrolla una actitud crítica, reflexiva por parte del alumno. El profesor debe cumplir los roles colaborador y facilitador de información y de nuevos modelos de pensamientos.

Estas tres últimas metodologías tienen mucha similitud entre ellas el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015, p. 7) señala una tabla en la que marca diferencias entre estas metodologías justificadas por diferentes autores.

Técnica	Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en Retos
Aprendizaje	Los estudiantes construyen su conocimiento a través de una tarea específica (Swiden, 2013). Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado.	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas diseñados (Boud, 1985, en Savin-Baden y Howell Major, 2004). Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado.	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.
Enfoque	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014)	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y normalmente ficticia, para la cual no se requiere una solución real (Larmer, 2015).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.
Producto	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación, o ejecución de la solución (Larmer, 2015).	Se enfoca más en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014)	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta.
Proceso	Los estudiantes trabajan con el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje (Moursund, 1999).	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo a su nivel de aprendizaje (Barrows y Tamblyn, 1980).	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.
Rol del profesor	Facilitador y administrador de proyectos (Jackson, 2012).	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional (Barrows, 2001 citado en Ribeiro y Mizukami, 2005).	Coach, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Milrad, 2006).

Tabla 1. Análisis comparativo entre el Aprendizaje Basado en Proyectos, Problemas y Retos. Extraído de Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2015. p 7)

4.3 LAS HABILIDADES MOTRICES

A lo largo de la Educación Primaria, en Educación Física se trabaja el desarrollo de las habilidades motrices, con la finalidad de que los alumnos comprendan su cuerpo y sus posibilidades, relacionarse con el mundo exterior, conocer y dominar las habilidades motrices para poderlas implantar en su desarrollo personal.

4.3.1 Concepto de habilidad motriz

El concepto habilidad viene del latín y hace referencia a la maña, el talento, la aptitud para desarrollar alguna tarea. Por eso se dice que las personas hábiles son aquellas que realizan algo con éxito gracias a su destreza.

El término motriz, viene de la noción de motricidad y hace referencia a la capacidad que tienen las personas en su organismo para generar un movimiento o un desplazamiento.

A día de hoy encontramos muchas definiciones de diferentes autores sobre las habilidades motrices, después de hacer un análisis voy a mencionar alguna de ellas.

Barrera y Salazar (1996, p 135), la definen como “aquellas actividades fundamentales realizadas con la participación activa del aparato locomotor y cuya pretensión no es otra que el desenvolvimiento natural de la persona. Son por tanto, pautas comunes a todos los individuos y que pueden ser objeto de posteriores aprendizajes más complejos y específicos”.

Batalla (2000) define habilidad motora como: la “competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas) de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insustituible”.

Para Guthrie (1957, citado en Knapp, 1981) la habilidad motriz es “la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas cosas”

La primera definición señala la importancia de la actividad del aparato locomotor para realizar las actividades; añadiendo la aclaración de Batalla donde el cuerpo genera respuestas motoras, dando lugar a un movimiento que como bien decíamos

anteriormente se requiere una participación activa del aparato locomotor. A su vez Guthrie habla de dar esas respuestas pero teniendo en cuenta el gasto de tiempo y energía para una mayor eficacia del movimiento.

4.3.2 Clasificación de las habilidades motrices

Dentro de las habilidades motrices podemos diferenciar las habilidades motrices básicas y las específicas.

Según los estudios de Sánchez Bañuelos (Pérez Díaz et. al, 2008) sobre la evolución de las habilidades motrices, se llega a la conclusión de que las básicas se desarrollan entre los 6 y 12 años por la combinación de los esquemas de movimientos que se van desarrollando a la par que la persona evoluciona.

Por otro lado se habla de las habilidades y destrezas motrices específicas, las cuales se desarrollan principalmente a partir de los 12 años en la etapa de Educación Secundaria, donde las conductas motrices serán más complejas. Estas actividades específicas tienen un objetivo más concreto, crean una estructura motriz combinando habilidades motrices básicas.

Según diferentes autores podemos conocer distintas clasificaciones de las habilidades motrices básicas como son:

Godfrey y Kephart (1969) diferencian 2 categorías en relación a los movimientos básicos. La primera clasificación son los movimientos que implican el manejo del propio cuerpo, como pueden ser las tareas relacionadas con la locomoción (andar, correr,..) y también tareas relacionadas con el mantenimiento de un equilibrio postural como puede ser estar sentado o de pie. La segunda clasificación son los movimientos en los que la acción fundamental se centra en el manejo de objetos; destacan tareas manipulativas (lanzar, recepciones, golpear, llevar algo,..) Dentro de esta segunda clasificación se distinguen 2 tipos:

- Movimientos propulsores: tienen como constante la aceleración del móvil con un movimiento balístico hacia fuera del cuerpo.
- Movimientos de absorción: se amortigua la velocidad y el movimiento del móvil para controlarlo y mejorar.

Fernando Sánchez Bañuelos (1984) siguiendo la clasificación de Godfrey y Kephart (1969) agrupa las habilidades motrices básicas en dos grupos.

1. Locomotrices, como bien decían anteriormente Godfrey y Kephart son los movimientos que implican el manejo del propio cuerpo (desplazamientos, saltos y giros)
2. Manipulativas, siguiendo la idea de los autores que toma por modelo son movimientos en los que la acción se centra principalmente en el manejo de objetos como por ejemplo lanzamientos y recepciones.

Ruíz Pérez (1987) señala que las habilidades se clasifican en 3 tipos. Locomotrices, siendo su principal característica la locomoción (andar, correr, saltar,..). No locomotrices, con un control y dominio del cuerpo en el espacio (balancearse, girar, empujar, inclinarse,..). Proyección-recepción, destaca la manipulación de móviles y objetos como por ejemplo el lanzamiento, golpeo, recepción,...

Fernando y Navarro (1989) hacen la clasificación diferenciando tareas locomotrices-manipulativas y por otro lado las tareas manipulativas.

Dentro de las tareas locomotrices-manipulativas hay una subclasificación entre transportes (llevar, portar,...) y conducciones (caminar, dirigir, guiar,..). En las tareas manipulativas se distinguen los lanzamientos (empujar, tirar, lanzar,...) y las recepciones (agarrar, coger, atrapar,...)

4.3.3 Habilidades motrices básicas

Siguiendo el análisis de Bascón (2010), hablaremos de las diferentes habilidades motrices básicas que tiene el ser humano según la clasificación de Sánchez Bañuelos.

Desplazamientos

Esta habilidad básica es muy importante porque es la base de la mayoría de las habilidades. A través de esta habilidad los niños toman contacto, exploran y aprenden de todo lo que les rodea y poco a poco van desarrollando capacidades perceptivo-motrices, espacio-temporal, equilibrio, coordinación,....

Saltos

Según Sánchez Bañuelos (1984) el salto se le denomina a la acción de despegue del suelo, de una o ambas piernas. El cuerpo queda suspendido en el aire durante un tiempo y en un espacio concreto.

Giros

Es la rotación que se produce alrededor de un eje (vertical, transversal y sagital) del cuerpo. Para trabajar los giros con niños hay que tener en cuenta diferentes medidas que nos señala Sánchez Bañuelos (1984): variar y combinar los diferentes ejes de giro sin abusar para evitar mareos, plantear situaciones lúdicas, tener medios de seguridad, profesiones adecuadas,...

Lanzamientos

Esta habilidad tiene mucha importancia en el desarrollo motriz de un niño, ya que requiere la realización de actividad motriz compleja, donde se relaciona la coordinación del cuerpo, del campo visual y la motricidad de los brazos. Con ello se trabaja la fuerza de los músculos del cuerpo al ejecutar los lanzamientos.

Recepciones

Las recepciones derivan de las acciones manipulativas como son agarrar, coger,... Didácticamente se plantea junto a la habilidad mencionada anteriormente que es el lanzamiento.

4.3.4 Desarrollo psicomotor en relación a las habilidades motrices básicas

La etapa de Educación Primaria está entre los 6 y 12 años de edad, a nivel cognitivo se le conoce como el Estadio de las operaciones concretas. A nivel psicomotor, los niños producen cambio ligados al movimiento como pueden ser en la flexibilidad, agilidad, precisión, equilibrio, fuerza, resistencia, velocidad,... desarrollando actividades y habilidades motrices con una progresión en cuanto su destreza.

Según un análisis de la psicomotricidad de un niño en la etapa de Primaria. (Rojas, et al., 2020)

Primer ciclo (6-8 años)

En estos años de edad el niño se encuentra en la fase “periodo de transición” denominada así por Vayer; donde el niño pasa del estadio global a un estadio más analítico y diferencial.

Las características fundamentales en este ciclo son las siguientes entre otras:

- Consigue una independencia de los segmentos corporales.
- Logra una afirmación de la lateralidad.
- Organiza y estructura el espacio y el tiempo.
- Adquiere una independencia brazo-mano y una coordinación y precisión óculo-manual.

Segundo ciclo (8-10 años)

- Los movimientos se hacen más armónicos, precisos y seguros (progresos en el control motor grueso y fino).
- Alcanza un grado de equilibrio que le permite estructurar el espacio y el tiempo, con ello puede realizar lanzamientos con precisión, los saltos eficaces, el control motor grueso y la resistencia en esfuerzos de larga duración.

Tercer ciclo (10-12 años)

- Gran equilibrio motor, se puede ver afectado por la adolescencia “pubertad”.
- Tienen mejor control en los aspectos espacio-temporales.

En general en esta etapa desde los 6 a los 12 años consiguen posturas estables del equilibrio, saltan a pies juntos, andan sobre las puntas y talones para adelante y hacia atrás, recogen y lanzan pelotas,.... Toman conciencia del carácter global del cuerpo y conocen movimientos de las manos, brazos, piernas,... Organizan y estructuran el espacio logrando saltar en altura, profundidad, rodar, botar, lanzar objetos con diferentes manos, distancias, posiciones,... Organizar el tiempo, correr más deprisa más lento, desplazarse en diferentes direcciones y con distintos ritmos,...

5. METODOLOGÍA

5.1 CONTEXTO

El tema a desarrollar en este TFG me interesaba, aplicar diferentes estilos de enseñanza para el aprendizaje de las habilidades motrices y su comparativa en las clases de Educación Física. Además las habilidades motrices básicas me parecen un contenido esencial para trabajar en Educación Primaria porque es de utilidad para un futuro en la vida real; por lo que decidí combinar estos dos temas.

Una vez analizado la posibilidad de aplicar esto en la asignatura del Prácticum II, decidí vincularlo con el TFG. La idea es crear una Unidad Didáctica (UD) donde se trabajen las diferentes habilidades motrices básicas usando distintas metodologías mencionadas de forma que podamos observar las diferentes metodologías y sus diferencias en cuanto al alumnado (si resultan más o menos atractivas, si facilitan en mayor o menor manera el aprendizaje, si tienen ventajas para según qué habilidad motriz...)

El objetivo principal de esta intervención educativa es conocer cómo influyen las Metodologías Activas trabajando diferentes Habilidades Motrices Básicas.

En cuanto a la Unidad Didáctica que se va a llevar a cabo en un Colegio público de Educación Infantil y Primaria Miguel Delibes de línea 1, situado en un pueblo de Valladolid llamado Nava del Rey (47500), ubicado en la Carretera de Alaejos.

En el Colegio hay 131 alumnos (35 de Educación Infantil y 96 de Educación Primaria). El número de alumnos por clase es equitativo de 12/13 alumnos aproximadamente, aunque el curso de 5º de primaria es el más numeroso son 22 alumnos. Hay un alumno con síndrome de Down, otro con escolarización combinada que acude 2 días a la semana, un alumno con TEA acompañado de una profesora. También hay alumnos con retraso madurativo y de desarrollo a los que se les hacen adaptaciones y refuerzos.

En cuanto a profesores de Educación Física, hay una única especialista que imparte clase a todos los cursos de Primaria a Psicomotricidad a los tres cursos de Educación Infantil. Las clases se desarrollan en el aula/clase, en la sala de usos múltiples (zona donde se guarda el material) o en las pistas del patio. El material es muy variado, con

bastantes balones de diferentes tipos, aros, ladrillos, cuerdas,... lo cual permite diseñar sesiones bastante lúdicas.

La Unidad Didáctica (UD) estará diseñada para 3° de primaria, la clase está formada por 15 alumnos, donde hay 8 niñas y 7 niños. Una alumna es absentista, la cual esta matriculada pero este curso no ha asistido ningún día a clase; por lo que las actividades estarán diseñadas principalmente para 14 alumnos.

5.2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Las 6 sesiones que forman la Unidad Didáctica están basadas en el trabajo de 3 habilidades motrices como son lanzamiento, salto y equilibrio. Estas sesiones se trabajan usando diferentes metodologías activas mencionadas anteriormente como son Ambientes y Rincones (AR), Gamificación, Aprendizaje Colaborativo y Aprendizaje Cooperativo.

En el apartado anexo se adjunta la fundamentación curricular basada en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, con ello podemos analizar los diferentes contenidos, competencias, criterios,... que vamos a trabajar y para concretar más se llevaran a cabo 6 indicadores de logro uno para cada sesiones diseñada.

[Anexo 1: Fundamentación curricular](#)

Además se añadirá en este apartado las sesiones desarrolladas de la Unidad Didáctica que se ha llevado a cabo con los alumnos, acompañadas de unas rúbricas de evaluación para trabajarlas junto a la sesión.

[Anexo 2: Unidad Didáctica](#)

Aunque las sesiones estén diseñadas para un curso en concreto (3° de Primaria), se llevaran a cabo con todos los cursos de primaria adaptándolo al nivel; de esta manera se podrá obtener reflexiones diferentes acerca de estas metodologías activas trabajando las habilidades motrices básicas.

Estas sesiones se llevaran a cabo durante el mes de abril del curso académico 2023/24, aproximadamente 3 semanas teniendo 2 hora semanales en los cursos impares y 2 horas y media los cursos pares.

El profesorado y el alumnado tendrán actuaciones distintas.

- Actuación del profesor: diseñar y organizar las sesiones, espacios, materiales, adaptaciones,... Llegada la fecha desarrollar las sesiones con los alumnos como han sido programadas, dando feedback y observar las actuaciones de los alumnos anotándolo en un cuaderno de campo para un posterior análisis de resultados.

Además se debe centrar en el uso de la metodología activa seleccionada en cada sesión, en algunas completara unas rúbricas de evaluación de diseño propio junto a las sesiones.

- Actuación del alumno: debe seguir las indicaciones del profesor, cumpliendo las normas de la asignatura y del centro. Depende de la sesiones que se desarrolle el alumno va tener más protagonismo en cuanto a la creación de actividades y participación de las mismas.

También tendrá un momento de reflexión en el que deben completar unas rúbricas diseñada por el profesor, de esta manera se recogen datos para el posterior análisis.

5.3 EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

Una vez finalizado la intervención de la Unidad Didáctica se hace una recopilación de todas las observaciones diarias anotadas en el cuaderno de campo por parte del profesor complementándose con las rúbricas de evaluación, junto a las evaluaciones y actividades reflexivas de los alumnos.

En cuanto a las rúbricas de evaluación hemos usado 5 del tipo heteroevaluación donde el profesor evalúa a cada alumno teniendo en cuenta unos criterios basados en un indicador de logro establecido. Del tipo coevaluación hay 2 rúbricas donde los alumnos se evalúan entre ellos; por último 3 del autoevaluación para que los alumnos se evalúen a sí mismos.

Prácticamente en todas las rubricas se señala el criterio de conducta y comportamiento con la finalidad de que se mejore junto al desarrollo motriz de los alumnos en esta etapa tan crítica para ello.

En las sesiones donde más se ha visto reflejada la evaluación de los alumnos ha sido en la sesión 5 con la rúbrica del tipo coevaluación, obtenido resultados implícitos de la sesión en cuanto a la destreza de la habilidad motriz trabajada en la misma “equilibrio”

y como ven ellos el comportamiento de otro compañero. De manera transversal conociendo un poco el ambiente del grupo se ha podido analizar algún alumno ha evaluado de manera negativa con intencionalidad de ello.

Nombre del alumno que evalúa: (YO)	Nombre del alumno evaluado:		
Criterio	NUNCA (1-3)	A VECES (4-6)	SIEMPRE (7-8)
¿Aporta sin ayuda el equilibrio en las actividades?		X	
¿Se esfuerza en las actividades que se mandan?		X	
¿Ha mejorado su equilibrio?			X
¿Escucha las explicaciones del profesor y de los compañeros?		X	
¿Respeto las normas de los juegos?		X	
¿Ayuda a los compañeros cuando lo necesitan?			X

Nombre del alumno que evalúa: (YO)	Nombre del alumno evaluado:		
Criterio	NUNCA (1-3)	A VECES (4-6)	SIEMPRE (7-8)
¿Aporta sin ayuda el equilibrio en las actividades?	X		
¿Se esfuerza en las actividades que se mandan?		X	
¿Ha mejorado su equilibrio?		X	
¿Escucha las explicaciones del profesor y de los compañeros?			X
¿Respeto las normas de los juegos?			X
¿Ayuda a los compañeros cuando lo necesitan?		X	

Por otro lado en la sesión 6, la autoevaluación de algunos alumnos me llamo la atención por su sinceridad, se hizo de manera anónima pero cuando me la entregaban observe algunos resultados.

NUNCA (Red light) Hago estrategias con mi equipo (Red dot)
A VECES (Yellow light) Digo "bien jugado" aunque no meta punto (Yellow dot)
SIEMPRE (Green light) Ayudo a mis compañeros en el juego (Green dot)

NUNCA (Red light) Hago estrategias con mi equipo (Green dot)
A VECES (Yellow light) Digo "bien jugado" aunque no meta punto (Yellow dot)
SIEMPRE (Green light) Ayudo a mis compañeros en el juego (Green dot)

NUNCA (Red light) Hago estrategias con mi equipo (Green dot)
A VECES (Yellow light) Digo "bien jugado" aunque no meta punto (Yellow dot)
SIEMPRE (Green light) Ayudo a mis compañeros en el juego (Green dot)

NUNCA (Red light) Hago estrategias con mi equipo (Green dot)
A VECES (Yellow light) Digo "bien jugado" aunque no meta punto (Yellow dot)
SIEMPRE (Green light) Ayudo a mis compañeros en el juego (Green dot)

6. RESULTADOS

En la **sesión 1** en la fase de calentamiento se empezó a interiorizar el lanzamiento dando pases a otros compañeros con la mano, aumentando la distancia de manera progresiva. Algunos grupos se pusieron un nombre diferente al suyo, algunos eran objetos, animales, nombres de otra persona, abreviaturas,... les hacía estar más concentrados y la motivación era mayor, aunque las normas del juego las había puesto el profesor pero ese toque creativo les ayudó a tener más concentración y con ello precisar más el lanzamiento. En los cursos del 3º ciclo hubo que poner una norma nueva eliminando a aquel alumno que no realizaba bien el lanzamiento o la recepción; de esta manera se mejoró la precisión del lanzamiento.

El juego del cementerio y Balón-Conos hizo mejorar el lanzamiento en la mayoría de alumnos; de manera progresiva en el cementerio lanzaban la pelota de manera precisa para dar al jugador rival sin que la pelota botara e intentar que no cogiera vida. A su vez los diferentes equipos creaban varias estrategias de grupo para un bien común con la misma finalidad para todos los miembros del equipo. (Aprendizaje cooperativo)

La última actividad de la sesión se realizó en diferentes grupos para que hubiera mayor participación. Se animaban los miembros de los dos grupos por separado para conseguir puntos y ganar al otro grupo, de esta manera se hacían los lanzamientos con mayor concentración y precisión, mejorando la habilidad motriz, los puntos se apuntaban en una pizarra haciendo reflexionar sobre la puntuación a los alumnos, teniendo en cuenta el valor de cada aro. Por parte del docente animaba en todo momento a los alumnos y también corregía algún lanzamiento que no se ajustaba a la actividad.

En la **sesión 2** se trabaja por rincones y ambientes adaptando la sesión al nivel, de tal manera que los cursos de 1º ciclo tenían ya las estaciones preparadas para trabajar en ellas y desarrollar la habilidad del lanzamiento, respetando los turnos y puntuaciones establecidas. Les resultó muy motivadora la dinámica de la sesión, por la participación de varios juegos en grupos reducidos y estaban en continuo aprendizaje motriz.

Los alumnos del 2º ciclo disponían de un material selecto en cada estación y tenían un tiempo para crear una actividad y explicársela a los compañeros. En general estuvieron bastante motivados teniendo el rol de crear y explicar su propio juego al resto de

compañeros, el profesor actúa con un rol pasivo de apoyo a cada grupo para controlar que todos los alumnos participaran en cada estación.

Por otro lado los cursos de 5° y 6° elaboraron las estaciones de manera libre disponiendo del material que estuviera en la zona de material de la asignatura, y desarrollaran su creatividad. Al principio les costaba ubicar los materiales dándole utilidad pero cuando vieron el resultado y el funcionamiento del juego estaban motivados y satisfechos con su trabajo y el de sus compañeros.

La **sesión 3** está basada en un juego muy conocido que se llama “Mario Bros”, en la cual se sigue una metodología muy motivadora como es la gamificación donde se trabaja principalmente la habilidad motriz del salto. Ha sido una sesión donde los alumnos han estado muy motivados y han llevado a cabo diferentes retos donde se trabaja el salto. Al iniciar la clase se pregunto que si alguien conocía el juego y todos tenían algo que contar sobre ello, su personaje favorito, lo que hacían, donde jugaban, uno de los alumnos tenía una sudadera de Mario Bros. Siguiendo de guía las respuestas de los alumnos, se les pone en contexto siendo la sala de usos múltiples un mundo del juego, donde tienen que recorrer un circuito dando saltos con algún reto, y si lo superan obtendrán una moneda como si estuvieran jugando de verdad en la play o en la Wii. De manera grafica cada alumno tiene su tarjeta con su nombre y recibe las monedas en forma de estrellas.

Esta sesión gamificada con el juego de Super Mario Bros les motivó mucho y durante el circuito escuche decir frases como:



- Un alumno salto las vallas a pies juntos y dijo “por poco me pilla una tortuga mala y me queda sin vida”.
- Otro alumno después de su turno dijo: “Yo me he comido una seta y ahora soy más grande”.
- Otro pregunto: ¿Hay cajas sorpresas?
- Una conversación entre dos compañeras → ¡¡Ya hemos conseguido una moneda que bien!!

La **sesión 4** se centra en trabajar la habilidad motriz del salto mediante el aprendizaje colaborativo. En primer lugar se hizo un juego de calentamiento en el que los alumnos se movían por el espacio delimitado según se iba señalando. Esta actividad requiere movimiento y expresión corporal. Al principio se notaba poca actividad, señales de timidez y vergüenza por parte de algunos alumnos; pero a medida que fue pasando el tiempo esos alumnos se soltaron y ganaron confianza con el resto de la clase desarrollando la actividad con naturalidad.

En la actividad de la máquina del tiempo, empezaron dando saltos en cortos y según avanzaba la actividad los alumnos se ponían retos entre ellos, colocaban el aro y se decían un número de saltos para ver si lo conseguían, esto les gustó bastante y había alumnos muy motivados, se esforzaban en los saltos para superar el reto que el compañero le había puesto, contaban los saltos entre los dos y se animaban a la vez. En los cursos del 1º ciclo principalmente se les ayudaba con los retos calculando la distancia y aproximadamente cuantos saltos podría dar de manera razonada.

Al principio en la carrera de saltos les costaba coordinarse y colocarse en el suelo para que el otro compañero tuviera espacio, poco a poco cogieron ritmo y se mejoraron las habilidades, siendo una actividad dinámica y animándose entre ellos.

En las dos actividades de carreras tanto la de saltos como la de aros se hicieron dos grupos, una vez de que cogieron el ritmo de la actividad se animaban en el mismo grupo para intentar llegar antes; por lo que se señaló que gana el que lo hiciera bien, no el primero que ganase y desde ese momento los grupos respetaban los espacios señalados en las filas y entre todos lograr el objetivo común del grupo, llegar a la línea de meta haciendo la actividad bien.

En la **sesión 5** se trabaja en base al aprendizaje colaborativo. En esta sesión vi un progreso general en todos los cursos de colaboración y de ayudas entre los alumnos. En la actividad de transportar las picas las parejas fueron aleatorias y todos pensaron y reflexionaron distintas maneras de transportar las picas, dándose ideas entre ellos. Inicialmente estaba preparado para trabajar por parejas y luego juntar parejas, antes de dar la instrucción fueron los propios alumnos quienes se ponían retos con más dificultad y preguntaron si podían juntarse con otras parejas para intentar transportar más picas entre los 4.

La siguiente actividad “Cruzar los puentes” trabaja mucho la habilidad del equilibrio con diferentes alturas y retos. El objetivo del juego era que todos los alumnos tenían que cruzar de un extremo al otro sin tocar el suelo, por lo que se tenían que ayudar entre todos para que nadie tocara el suelo y todos ganaran. Antes de empezar el circuito se reflexiono con los alumnos como se actúa en distintos casos; por ejemplo si dos personas se cruzan estando subidas en el banco, ¿Cómo nos podemos ayudar para cruzar? De manera general se llego a la conclusión de que si no se ayudaban entre ellos no conseguían superar el objetivo final, por lo que fueron bastante consientes y se esforzaron en hacerlo bien y siempre que tuvieran oportunidad ayudarse entre todos.

Como variante, se dio la vuelta a los bancos y a los ladrillos por lo que los puntos de apoyo eran más estrechos y era más difícil aguantar el equilibrio, de manera individual se realiza el circuito y fueron los propios alumnos quienes iban al lado de los compañeros de apoyo por si en algún momento necesitaban sujetarse en ellos.

En la última actividad, se hicieron tres o cuatros grupos equitativos en función del número de alumnos y trabajaron hacia un mismo objetivo elaborando estrategias propias de cada equipo.

La **sesión 6** tiene como metodología el aprendizaje cooperativo, trabaja la habilidad motriz del equilibrio iniciando la sesión con un juego de calentamiento bastante dinámico donde se necesita tener concentración para mantener el equilibrio y moverse sin que se caiga el cono de la cabeza, se señala a los alumnos que esa postura seria la adecuada para nuestro día a día teniendo el tronco recto con la mirada al frente.

Los dos juegos que se realizaron en la parte principal de la sesión resultaron muy bien ya que los alumnos crearon diferentes estrategias de juego, con un objetivo común para el grupo, poniendo en práctica la organización de roles en cuanto a las jugadas habladas con anterioridad; algún grupo utilizó una piedra para dibujar en el suelo un campo y organizar como iban a atar o defender cada miembro del equipo.

En general estuvieron bastantes motivados por ser juegos nuevos y en equipos. El último juego el del tesoro les engancho mucho ya que es un juego que requiere mucha habilidad porque no sabes a simple vista quien lleva el objeto, no es lo mismo que un juego típico de pillar que sabes quién es el jugador que pilla porque lleva una pelota, un peto o un objeto que le señale.

7. CONCLUSIONES

Haciendo referencia a los principios del **aprendizaje cooperativo** según Johnson, Johnson y Holubec (1999) vemos como el trabajo individual de cada miembro es fundamental para conseguir un objetivo grupal común. Los alumnos están más motivados y tienen un compromiso de responsabilidad cuando trabajan en equipo.

Los estudiantes en este entorno desarrollan la habilidad social y emocional, la resolución de conflictos, el trabajo de equipo respetando y apoyando a los compañeros,...

Este estilo de aprendizaje mejora la inclusión de todos alumnos, sin importar la habilidad motriz que tenga cada uno, dando la oportunidad de colaborar a todos los integrantes del grupo de trabajo, con la intencionalidad de reducir la exclusión de algún estudiante. Para controlar esto en la sesión 1 en el juego “Balón-Conos” en algunos cursos se puso una norma para obligar al grupo a que todos los jugadores deben tocar la pelota para poder lanzar al cono.

También se desarrollan los diferentes roles que tiene el alumnado, unos más autoritarios siendo los líderes del grupo y otros con menos actividad, pero en todo momento respetando las decisiones de los demás, dando la oportunidad a todos para expresar sus estrategias e ideas.

En la sesión 6, en los dos juegos de la parte principal “La Bandera” y “El Tesoro en un Puño” se analizaron los diferentes roles en cada equipo, los que organizaban las estrategias teniendo en cuenta quien corría más para atacar, los que defendían, cuantos atacaban y cuantos defendían, porque zona del campo ir,... todo ello por un bien grupal persiguiendo el mismo objetivo.

En el juego del “Cementerio” en la sesión 1, el lanzamiento se refuerza a medida que va avanzando el juego por conseguir más precisión en dar al rival con la pelota. Los alumnos crean estrategias para intentar ganar y conseguir el objetivo común, de tal manera que intentan hacer los lanzamientos bajos para que el rival no pueda coger vida, se colocan en zonas estratégicas para coger le balón o esquivarlo. En todo momento se

animan unos a otros, se salvan entre ellos cogiendo vidas, se ceden los turnos de lanzamiento,...

La metodología basada en **ambientes y rincones** se trabaja en espacios concretos y delimitados, por eso la sesión 2 se ha desarrollado en la sala de usos múltiples y cada grupo de trabajo tenía una zona para crear la actividad donde se trabaje el lanzamiento. Según Riera, Ferrer y Ribas (2014), esta metodología desarrolla la creatividad teniendo que pensar y diseñar una actividad con un sistema de puntuación; también desarrollan la autonomía y la responsabilidad de explicar el funcionamiento del juego y resolver dudas a los compañeros; con ello los alumnos mejoran su habilidad de comunicación. Está bien encontrarse con situaciones donde haya errores o posibles mejoras los grupos de trabajo reflexionen y propongan soluciones.

La puesta en práctica de los ambientes y rincones de aprendizaje nos permite ser más flexibles en cuanto a la organización ya que podemos distribuir a los alumnos por los diferentes rincones sin seguir un orden concreto, de esta manera se evitan las esperas en las filas y el alumno tiene mayor actividad motriz.

Este estilo de aprendizaje permite que el alumno experimente y practique muchos ejercicios con la finalidad de mejorar sus habilidades motrices; además refuerza su pensamiento crítico resolviendo los problemas que se plantean en cada rincón.

En función al número de alumnos que haya se establecen diferentes rincones, para trabajar las habilidades motrices, los grupos más apropiados deberían de ser de 2 a 4 alumnos por cada rincón de aprendizaje.

Esta metodología permite adaptar las actividades a todo tipo de niveles de manera inclusiva basándose en las capacidades y necesidades que tiene cada alumno.

En la **gamificación** se plantean desafíos, retos o problemas con distintas dificultades donde el alumno obtiene una recompensa según vaya superando los retos que se plantean; la recompensa reciben es positiva bien sea intrínseco (autonomía, autoestima,..) o extrínseco (juguetes, puntos, gomets,..). Para Marín y Hierro (2013) la gamificación consiste en crear una experiencia significativa y motivadora para los alumnos basándose en una situación real teniendo de referencia un juego.

La participación de los alumnos es muy activa interiorizando roles de personajes del propio juego que se esté llevando a cabo, esto les da una doble personalidad y se incrementa el interés por las actividades, además se refuerza con puntos o recompensas.

En cuando al trabajo de las habilidades motrices básicas con este estilo de enseñanza se ven resultados más exitosos y un rendimiento notable. El feedback es continuo corrigiendo los errores y mejorando los resultados durante la propia actividad.

En la sesión 3 donde se lleva a cabo esta metodología como bien se explica en la Unidad Didáctica cada alumno debe superar 3 retos en una zona del circuito concreta, si estos se superan se les da una moneda representada con una pegatina en su tarjeta como jugador; algún alumno no consiguió superar los retos a la primera pero se dieron varias oportunidades para conseguirlo sobre todo a los cursos más inferiores que igual les resultaba un poco más difícil; de tal manera que al finalizar la sesión todos lo hayan intentando pero que de una manera u otra lo consigan y reciban las tres estrellas, con la finalidad de que su autoestima sea positiva y en sesiones futuras se progrese en cuanto resultados motrices.

Para Rodríguez Parra, J. T, et al., (2019) Trabajan las habilidades motrices básicas empleando elementos lúdicos para mejorar los resultados académicos y para ello han seleccionado como deporte el atletismo, y la gamificación como metodología activa en la asignatura de Educación Física, con una muestra de dos grupos de 24 alumnos en quinto curso de Educación Primaria. La conclusión que sacan los investigadores es que para el ámbito de la Educación Física, el alumno genera una motivación, esfuerzo y concentración extra por el método lúdico aplicado, lo que potencia considerablemente el aprendizaje. “Con esta experiencia se comprueba cómo el uso de las metodologías activas, en concreto la gamificación, favorecen el rendimiento académico. Tras aplicar la práctica el aula y analizar la información de los datos obtenidos, se concluye que el desarrollo de las HMB mejora con el uso de la gamificación, además de resultar las clases más atractivas y motivadoras para el alumno.” (p.52)

El **aprendizaje colaborativo** en Educación Física es un método muy enriquecedor para desarrollar las habilidades sociales y la inclusión. Requiere un diseño de actividades por parte del docente en las que los alumnos puedan desarrollar un aprendizaje más

individual aportando sus habilidades a su grupo para conseguir un objetivo final en conjunto con sus compañeros.

El apoyo que se dan entre los alumnos hace que aumente la motivación y el compromiso con la actividad física guiado a un aprendizaje significativo.

En este estilo de enseñanza es muy útil reflexionar y evaluar al inicio y al final de las actividades grupales, con la finalidad de que los alumnos reconozcan la superación de retos, resolución de problemas,... tanto a nivel individual como en grupo. En la sesión 5 se les hace reflexionar sobre diferentes maneras en las que ayudándose entre ellos resuelvan el reto que se les plantea, tanto en el circuito del puente o en la actividad de cruzar el río, tienen que pensar estrategias y coordinarse entre los miembros del equipo para pasar de una colchoneta a otra sin pisar el suelo y luego mover la otra colchoneta lo más rápido posible.

En la sesión 5 también se les explica una coevaluación para analizar el criterio de cada alumno evaluando a uno de sus compañeros, si ha observado que ha sido colaborativo en la clase ayudando a los demás, si ha desarrollado su habilidad motriz del equilibrio, si respeta las normas de clase,...

En las carreras de saltos y aros en la sesión 4 se ayudaban entre los miembros del equipo diciendo ya entre todos para que saliera el último, a la hora de colocarse se decían si un poco más adelante o más atrás, si un poco más junto o más separado; las piernas las quedaban estiradas y pegadas al suelo para facilitar el salto al compañero,.. Esto dinamizaba la sesión y el grupo resolvía las actividades con compañerismo y buenos resultados mejorando los saltos a pies juntos y a la pata coja.

8. CONCLUSIONES FINALES Y OTRAS PROPUESTAS DE MEJORA

Para trabajar las habilidades motrices se pueden aplicar diferentes metodologías activas, que como hemos visto en el análisis de la puesta en práctica de esta Unidad Didáctica y en las aportaciones de algunos autores destacados en los distintos tipos de estilos de enseñanza.

Hay que tener en cuenta la conducta y el comportamiento de los alumnos con los que se vaya a trabajar. Conocer el rol que destaca entre los alumnos es muy importante para aplicar la metodología más adecuada bien sea en un trabajo individual, o que se use un aprendizaje cooperativo o colaborativo de un solo grupo, de tal manera que la clase busque un único objetivo en conjunto y se ayuden, se apoyen creando confianza y seguridad entre los alumnos.

Como hemos hablado en las conclusiones anteriores tanto el **aprendizaje cooperativo y colaborativo** mejora la habilidad social de los alumnos, para ello hay que crear grupos de trabajo homogéneos en cuanto género, habilidades,... también sería recomendable cambiar los grupos para que no trabajen siempre con los mismos, puedan cambiar de roles y tengan la oportunidad de aprender unos de otros.

Crear actividades en las que nos aseguremos que todos los alumnos tengan accesibilidad a poder realizarlas y superarlas en gran medida, con igualdad de oportunidades en la participación de los juegos y de expresar sus opiniones.

El feedback instantáneo es fundamental para corregir malos hábitos y conductas en la actividad físicas, pero siempre tienen que tener una reflexión previa y posterior a las actividades a nivel personal, para darse cuenta de las mejoras que podría tener y como va siendo su progreso, lo cual les motiva.

Trabajar con **ambientes y rincones** en Educación Física es muy efectivo porque los alumnos desarrollan un aprendizaje más autónomo y personalizado. Además de tener un papel más activo en la creación de las tareas, se tienen que organizar en cuanto a tiempo para que todos los alumnos puedan participar en los diferentes ambientes.

Sería buena idea adjuntar a esto una evaluación de carácter coevaluador para reflexionar en el desempeño de sus compañeros en la organización y en la creatividad.

En este estilo de aprendizaje se suelen usar muchos materiales en la creación de los rincones por parte de los alumnos, limitar el material por parte del profesor con la intencionalidad de trabajar algo más concreto y que los alumnos entiendan de manera más rápida los objetivos que se quieren desarrollar con las actividades. Por ejemplo si se quiere trabajar más la precisión en el lanzamiento se usan pelotas y aros más pequeños, si se quiere trabajar el salto a pies juntos se darían aros, ladrillos, cuerdas pero evitaríamos los balones por ejemplo, aunque también se podrían usar.

A nivel general las sesiones diseñadas con esta metodología tan novedosa en los últimos años como es la **gamificación**, hace que las clases de Educación Física sean más dinámicas y no tan monótonas como las clases tradicionales donde la actuación del profesor es más autoritaria. Este estilo de enseñanza tiene un carácter lúdico que engancha a los niños, por lo que sería de interés trabajar los conceptos teóricos adaptados a un contexto de interés por parte de los alumnos. Como por ejemplo dibujos animados donde tengan que elegir un personaje y transformarse en el, videojuegos, inventarse un juego de acción y adornarlo con un contexto motivador,...

Desde todas las metodologías activas se podría hacer uso de las tecnologías como herramienta de feedback, de tal manera que los propios alumnos se puedan grabar realizando las actividades propuestas y ver sus aspectos positivos y los que se podrían mejorar; por ejemplo el salto a pies juntos, las posiciones de equilibrio, en el lanzamiento ver la actividad y reflexionar como mejorar.

El diseño de las sesiones también se puede enfocar en deportes, juegos, actividades,.. Que requieran actividad por parte de los alumnos y esté ligado a un contexto sobre nuestra cultura y sociedad. Tomando de referentes a deportistas de elite que nos representan a nivel provincial, nacional, mundial,... Con la finalidad de que los alumnos adquieran un aprendizaje sociocultural en relación a su motivación por la actividad física.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baena, A. (2012). Análisis del concepto de Educación Física escolar en primaria y secundaria.
- Baloian, N., Hoeksema, K., Hoppe, U., y Milrad, M. (2006). Technologies and educational activities for supporting and implementing challenge-based learning. En D. Kumar y J. Turner (eds.), *Education for the 21st Century—Impact of ICT and Digital Resources* (pp. 7-16). EUA: Springer.
- Barquero Ruiz, A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia en el área de formación ciudadana. *Perspectivas*, (21), 1-17. <https://doi.org/10.15359/rp.21.2>
- Barrows, H., y Tamblyn, R. (1980). *Problem-Based Learning. An Approach to Medical Education*. EUA: Springer.
- Bascón, M. A. P., & FÍSICA, E. (2010). *Habilidades motrices básicas*. Montalbán Córdoba, España. Recuperada de: <http://jorgegarciajomez.org/documentos/hmbasicas.pdf>.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: INDE.
- Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom, 1466-1480.
- Blank, W. (1997). *Authentic instruction*. Tampa, FL,: University of South Florida.
- Corrales, A. R. (2009). La instrucción directa o la reproducción de modelos como metodología de enseñanza en el área de Educación física. *Emás F: revista digital de educación física*, 1, 4- 14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3175382>
- 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. (2022). Consejería de Educación. BOCYL, núm. 190, pp. 48316-48849. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Delgado, M.A. (1992). *Los estilos de enseñanza en la educación física*. Granada: ICE.
- Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2023). Metodologías activas en la Educación Física: Una mirada desde la realidad práctica. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (48), 647-656.

- Fernández-Río, J. (2000). La metodología cooperativa: herramienta para la enseñanza de las habilidades motrices básicas en educación física. *Tándem*, (1), 107-117.
- Guthrie, E.R. (1957). *The psychology of learning*. New York: Harper et Brothers.
- Jackson, S. (2012). The Teacher's Role During Project-Based Learning. Recuperado de: http://www.scholastic.ca/education/teaching_tip/april2012.html
- Larmer, J. (2015). Project-Based Learning vs. Problem-Based Learning vs. X-BL. Recuperado de: <http://www.edutopia.org/blog/pblvs-pbl-vs-xbl-john-larmer>
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2022). Significados y valor pedagógico de las metodologías activas. Una mirada experta desde la Educación Física. *Revista complutense de educación*, 33(4). <https://dx.doi.org/10.5209/rced.76330>
- Lozada Muñoz, T. S., & Vargas Hernández, J. S. (2020). Caracterización del desarrollo de las habilidades motrices básicas en personas con discapacidad intelectual. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v6.n2.2020.1566>
- Lucea, J. D. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas (Vol. 133). Inde.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. *Empresa Activa*.
- Mosston, M y Ashworth, S. (1999). La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza . Barcelona [ES]: *Hispano Europea*.
- Moursund, D. (1999). Project-based learning using information technology. Eugene, OR, EUA: *International Society for Technology in Education*.
- Rojas, H. F. L., García, R. F. M., Mediavilla, C. M. Á., & Jarrín, S. A. (2020). Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(11), 100-115.
- Rodríguez Parra, J. T., Bermejo Palomares, J. B. y García Lázaro, D. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 427, 47-53.
- Ribeiro, L. R. C., y Mizukami, M. D. G. N. (2005). Problem-based learning: a student evaluation of an implementation in postgraduate engineering education. *European Journal of Engineering Education*, 30(1), 137-149. Recuperado de: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03043790512331313796>

- Riera Jaume, M. A., Ferrer Ribot, M., & Ribas Mas, C. (2014). La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. *RELAdeI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3(2), 19-39
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte (2 a ed. amp.). Madrid: *Editorial Gymnos*.
- Savin-Baden, M., y Howell Major, C. (2004). *Foundations of Problembased Learning*. Inglaterra: *McGraw-Hill*.
- Swiden, C. L. (2013). Effects of challenge based learning on student motivation and achievement (Tesis de Maestría). *Montana State University*. Recuperado de: <http://scholarworks.montana.edu/xmlui/handle/1/2817>
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2015) Aprendizaje basado en retos. Monterrey. [Consultado Jun. 2024]. Disponible en: <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-basado-en-retos.pdf>
- Paz Guerra, S., & Peña Herrera, B. (2021). Psicología de la educación. *Editorial Abya-Yala*.
- Pérez Díaz, V. M., Delgado González, J. M., González Villavecchia, F., & Suárez Tejera, M. Á. (2008). Evolución de las habilidades motrices y capacidades físicas en la edad escolar. *La Gaveta: revista digital del CEP de Santa Cruz de Tenerife*.
- Pérez-Iribar, G. (2012). Sistematización teórica metodológica de las habilidades motrices en la Educación Física escolar. Algunas esencialidades. *Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 9(18).
- Velázquez Callado, C., Fraile Aranda, A., y López Pastor, V. M. (2014). Aprendizaje cooperativo en educación física. *Movimiento: revista da Escola de Educação Física*, 20(1), 239-259 <https://doi.org/10.22456/1982-8918.40518>
- Villada, P. y Vizueté, M. (2002). Los fundamentos teórico-didácticos de la Educación Física, Madrid: *Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*.

10. ANEXOS

Anexo 1: Fundamentación curricular

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR		
Objetivos de etapa	Competencias clave	Contenido transversal
A, B, C, G, K, M, N.	STEM, CPSAA, CE, CC	Comprensión lectora. Educación emocional y en valores. Educación para la salud. Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
Objetivos didácticos		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar las habilidades motrices básicas con diferentes metodologías activas. - Mejorar los movimientos motrices ante una situación real. - Mejorar el trabajo cooperativo – colaborativo y competitivo. 		



Competencia específica	Criterios de evaluación	Perfil de salida (descriptores operativos)	Contenido	Indicador de logro
2	2.1 Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de seguimiento que permitan observar los resultados obtenidos y mejorar el repertorio motriz.	(STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	C. Toma de decisiones: Iniciativa y autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio-temporal.	Responde con actuaciones motrices de manera autónoma empleando estrategias y alternativas que permita un análisis de los resultados.

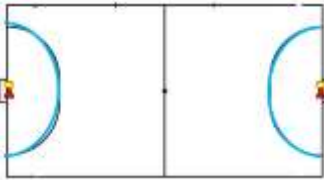
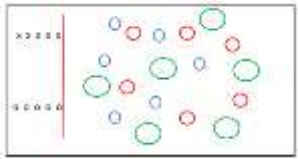
	<p>2.2 Comprender y resolver situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.</p>	<p>(STEM1, CPSAA4, CE1)</p>	<p>C. Creatividad motriz: Resolución de problemas motrices que impliquen selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas y de sus combinaciones.</p>	<p>Resuelve problemas motrices de carácter individual o cooperativo aplicando habilidades motrices básicas, complejas o combinaciones.</p>
	<p>2.3 Emplear y comprender los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.</p>	<p>(STEM1, CPSAA4, CPSAA5)</p>	<p>B. Organización y gestión de la actividad física: Interés por mejorar la competencia motriz y valoración del esfuerzo personal en la actividad física. Confianza en sus propias posibilidades.</p>	<p>Mejora la competencia motriz de los componentes cuantitativos (coordinación y equilibrio) aplicando un progresivo esfuerzo en la actividad física.</p>
3	<p>3.1 Reconocer los aspectos que dan lugar a una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo,</p>	<p>(CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5)</p>	<p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: Gestión emocional:</p>	<p>Controla las emociones, pensamientos y sentimientos personales que</p>

	controlando las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.		reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.	surgen en experiencias motrices.
	3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, observando la aportación de los participantes.	(CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.	Participa en las sesiones respetando las normas, reglas, resultados y a los compañeros.
5	5.3 Comprender y resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	(CC2, CE1, CE3)	C. Creatividad motriz: Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: Combinación de nuevas habilidades motrices. Las habilidades básicas en medios y situaciones estables y conocidas.	Comprende y responde a las situaciones motrices combinando nuevas habilidades y desarrollando la creatividad.

Anexo 2: Unidad Didáctica

SESIÓN 1

SESIÓN 1: Lanzamiento		CURSO: 3º de Primaria	
Duración: 60 minutos		N.º participantes: 14 alumnos	
Instalaciones: pistas exteriores		Fecha: 3 / 4 / 24	
INDICADOR DE LOGRO	Responde con actuaciones motrices de manera autónoma empleando estrategias y alternativas que permita un análisis de los resultados.		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Rúbrica de heteroevaluación mediante la observación de los alumnos durante la sesión.		
METODOLOGÍA	Aprendizaje cooperativo		
MATERIALES: 2 pelotas de goma espuma, chinos, 2 conos grandes, 2 pelotas de tenis, petos, 6 fresbee, aros de 3 tamaños.			
Tiempo: 5 min	PRESENTACIÓN GENERAL DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL		
Reunimos al grupo clase en el aula y bajamos a las pistas del patio. Los alumnos se colocan en una línea y se explica que se va hacer en la sesión. Señalando que se va trabajar el lanzamiento y sus diferentes fases y tipos.			
Tiempo: 15 min	PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO		
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<p>Círculo de nombres</p> <p>Estando en círculo, un alumno tendrá la pelota y debe decir en voz alta el nombre de un compañero y pasarle la pelota lanzándolo con las manos.</p> <p>Se harán dos círculos para que haya mayor participación.</p> <p><u>Feedback:</u> comprobar que todos los alumnos participen, corregir si algún pase es muy agresivo,...</p>	2 grupos equitativos		5 min
<p>Cementerio</p> <p>El juego consistirá en lanzar el balón para golpear a los participantes del equipo contrario. Cuando uno de ellos sea dado, éste estará “muerto” y tendrá que dirigirse al cementerio, que está situado en el campo contrario; desde el cementerio pueden lanzar a dar a los jugadores del equipo contrario. El juego comenzará con un balón y se irán incorporando más para dinamizarlo.</p> <p><u>Feedback:</u> reforzar animando el buen cumplimiento de las normas, la buena puntería.</p>	2 equipos equitativos		10 min

Tiempo: 30 minutos		PARTE PRINCIPAL		
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO	
<p align="center">Balón-Conos</p> <p>Cada equipo tendrá una portería para defender y otra para atacar. Objetivo: meter gol en la portería o tocar el cono lanzando la pelota. (Encima del cono habrá una pelota de tenis que nos ayuda a comprobar si se ha tocado el cono o no)</p> <p>La pelota solo se puede pasar y lanzar con la mano. (No se permiten patadas al balón). El jugador que tenga la pelota NO se puede mover. Nadie puede pisar dentro del área, se tira fuera del área. No se puede quitar la pelota de las manos a otro jugador. Para quitar la pelota hay que cortar el pase o cogerla si cae al suelo.</p> <p>Si se marca gol 1 punto, si se da al cono 2 puntos.</p> <p><u>Feedback</u>: plantear estrategias de ataque y defensa que mejore el funcionamiento del grupo.</p>	2 equipos equitativos		15 min	
<p align="center">Fresbee-Golf</p> <p>Cada grupo hará una fila y se irá rotando en la misma. Cada jugador tendrá 3 lanzamientos de fresbee para obtener una puntuación dependiendo en que aro caiga el fresbee. Aro pequeño 3 puntos, aro mediano 2 puntos, aro grande 1 punto.</p> <p>Una vez que recogen sus fresbee apuntan los puntos para ver quién es el ganador.</p> <p><u>Feedback</u>: animar y señalar que lo ha hecho bien para que aumente la motivación.</p>	2 grupos equitativos		15 min	
Tiempo: 5 min		REFLEXIÓN GRUPAL		
DESCRIPCIÓN			TIEMPO	
Comentar las mejores puntuaciones en los juegos. Hacer hincapié en las buenas actuaciones durante los juegos Escuchar las opiniones de los alumnos, si les han gustado las actividades.			5 min	
Tiempo: 5 min		VUELTA A CLASE		
DESCRIPCIÓN			TIEMPO	
Se recoge el material y se sube al aula.			5 min	

Rúbricas

- **Heteroevaluación** (El profesor evalúa a los alumnos)

Criterio	Insuficiente (1-2)	Regular (3-4)	Notable (5-6)	Excelente (7-8)
Autonomía motriz	No realiza las acciones motrices de manera autónoma.	Realiza con alguna dificultad las acciones motrices de manera autónoma.	Realiza sin dificultad las acciones motrices de manera autónoma.	Realiza con gran agilidad las acciones motrices de manera autónoma.
Uso de estrategias	No emplea estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.	Emplea con alguna dificultad estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.	Emplea sin dificultad estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.	Emplea con gran agilidad estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.
Análisis de resultados	Sus actuaciones motrices no permiten analizar los resultados para conseguir una mejora.	Sus actuaciones motrices permiten con alguna dificultad analizar los resultados para conseguir una mejora.	Sus actuaciones motrices permiten sin dificultad analizar los resultados para conseguir una mejora.	Sus actuaciones motrices permiten con gran agilidad analizar los resultados para conseguir una mejora.
Comportamiento	No escucha las explicaciones y molesta a los demás compañeros.	No escucha las explicaciones pero no molesta a los demás compañeros.	Escucha las explicaciones pero a veces se distrae.	Escucha las explicaciones en silencio y espera a que termine la explicación para preguntar dudas.

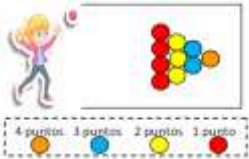
- **Coevaluación** entre los alumnos. (Un alumno evalúa a otro)

Nombre del alumno que evalúa: (Yo) _____				
Nombre del alumno evaluado: _____				
Criterio	Mal (1-2)	Regular (3-4)	Bien (5-6)	Muy bien (7-8)
Esfuerzo motriz	No ha hecho nada y molestaba a los compañeros.	Ha trabajado regular, pero podía haber participado más.	Ha trabajado bien, pero podía haberse esforzado un poco más.	Ha trabajado muy bien, dando todo lo que podía.
Uso de estrategias	No da ideas al grupo y esta distraído.	Ha aportado ideas solo cuando se le preguntaba.	Ha dicho alguna idea al grupo aunque al final no usaran.	Ha destacado en el grupo porque ha dicho nuevas estrategias, ha creado buen ambiente de grupo y ha ayudado a los compañeros.
Intención de mejora	No busca una mejora motriz y no consigue mejorar los resultado	Busca una mejora motriz pero no consigue mejorar los resultado	Busca una mejora motriz y consigue mejorar algunos los resultado	Busca una mejora motriz y consigue mejorar todos los resultado
Comportamiento	No escucha las explicaciones y molesta a los demás compañeros.	No escucha las explicaciones pero no molesta a los demás compañeros.	Escucha las explicaciones pero a veces se distrae.	Escucha las explicaciones en silencio y espera a que termine la explicación para preguntar dudas.

- **Autoevaluación** del alumno

Criterio	NUNCA (1-3)	A VECES (4-6)	SIEMPRE (7-8)
Me esfuerzo todo lo que puedo en hacer los ejercicios.			
Uso de estrategias para ayudar a mi equipo.			
Intento buscar solución y mejorar mis resultados.			
Escucho atento las explicaciones del profesor y de los compañeros.			
Respeto las normas de los juegos.			






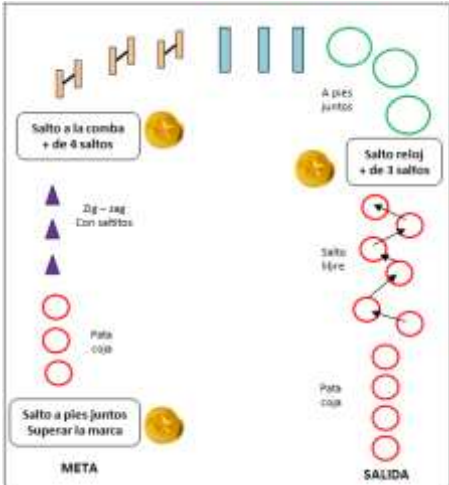
SESIÓN 2

SESIÓN 2: Lanzamiento		CURSO: 3º de Primaria	
Duración: 60 minutos		N.º participantes: 14 alumnos	
Instalaciones: aula de usos múltiples		Fecha: 4 / 4 / 24	
INDICADOR DE LOGRO	Comprende y responde a las situaciones motrices combinando nuevas habilidades y desarrollando la creatividad.		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Rubrica de heteroevaluación mediante la observación de las destrezas de lanzamiento y la creatividad.		
METODOLOGÍA	Ambientes y Rincones (AR)		
MATERIALES: en cada estación hay un material determinado con el que crean su actividad. <i>(Detallado más abajo)</i>			
Tiempo: 10 min	PRESENTACIÓN GENERAL DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL		
Reunimos al grupo clase en el aula y vamos al aula de usos múltiples donde está todo el material de Educación Física. Una vez que estamos en la sala, los alumnos se sientan en los bancos y se explica cómo se va a trabajar. Se divide la clase en 4 grupos y cada uno deberá de crear una estación con material seleccionado donde se trabaje el lanzamiento; el profesorado elaborará uno de modelo. Una vez que estén las 5 estaciones se hará una explicación de lo que hay que hacer en cada una y todos los grupos pasaran por las diferentes estaciones.			
Tiempo: 16 min	PREPARACIÓN DE AMBIENTES		
	DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
	Cada grupo diseña su estación con diferentes materiales.	4 grupos	Se divide la sala en 5 zonas, una para cada estación
	Explicación de las actividades que ha creado cada grupo.	Por grupos	6 min
Tiempo: 25 minutos	PARTE PRINCIPAL		
	DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
	<i>La estación diseñada por el profesorado.</i> En una mesa, lanzar pelotas de pingpong dando un bote previo en la mesa y depende en que cono se enceste la pelota tendrá una puntuación en función de los colores.		5 min
	Estación Grupo 1 4 picas, 4 ladrillos, 6 aros (de dos tamaños).		5 min
	Estación Grupo 2 2 ladrillos, 3 conos grandes, 3 conos pequeños, 3 pelotas y un banco.		5 min
	Estación Grupo 3 4 chapas, un cono y dos aros.		5 min
	Estación Grupo 4 9 aros (de 3 colores) y 6 frisbees.		5 min
Tiempo: 5 min	REFLEXIÓN GRUPAL		
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	
	Comentar quien ha sido el mejor en cada estación, ya que tienen que apuntar las puntuaciones.	5 min	
Tiempo: 4 min	VUELTA A CLASE		
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	
	Se recoge el material y se va al aula.	4 min	

▪ **Heteroevaluación** (El profesor evalúa a los alumnos)

Criterio	Insuficiente (1-2)	Regular (3-4)	Notable (5-6)	Excelente (7-8)
Comprensión	No comprende ninguna explicación de los diferentes ejercicios en los que se requiere actividad motriz.	Comprende con alguna dificultad las explicaciones de los diferentes ejercicios en los que se requiere actividad motriz.	Comprende sin dificultad las explicaciones de los diferentes ejercicios en los que se requiere actividad motriz.	Comprende con gran agilidad las explicaciones de los diferentes ejercicios en los que se requiere actividad motriz.
Respuesta motora	No responde a ninguna situación motriz empleando habilidades motrices combinadas.	Responde con alguna dificultad ante situaciones motrices, empleando habilidades motrices combinadas.	Responde sin dificultad ante situaciones motrices, empleando habilidades motrices combinadas.	Responde con gran agilidad ante situaciones motrices, empleando habilidades motrices combinadas.
Creatividad	No desarrolla ninguna idea novedosa, eficaz acorde a lo que se pide.	Desarrolla con alguna dificultad ideas novedosas, eficaces acorde a lo que se pide.	Desarrolla sin dificultad ideas novedosas, eficaces acorde a lo que se pide.	Desarrolla con gran agilidad ideas novedosas, eficaces acorde a lo que se pide.
Trabajo en equipo	No participa de forma activa en la toma de decisiones del equipo.	Participa con alguna dificultad de forma activa en la toma de decisiones del equipo.	Participa de forma activa en la toma de decisiones del equipo.	Participa de forma activa en la toma de decisiones, añadiendo nuevas ideas y respetando las opiniones de los demás.
Comportamiento	No escucha las explicaciones y molesta a los demás compañeros.	No escucha las explicaciones pero no molesta a los demás compañeros.	Escucha las explicaciones pero a veces se distrae.	Escucha las explicaciones en silencio y espera a que termine la explicación para preguntar dudas.

SESIÓN 3

SESIÓN 3: Salto		CURSO: 3º de Primaria	
Duración: 60 minutos		N.º participantes: 14 alumnos	
Instalaciones: aula de usos múltiples		Fecha: 10 / 4 / 24	
INDICADOR DE LOGRO	Controla las emociones, pensamientos y sentimientos personales que surgen en experiencias motrices.		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Heteroevaluación observando diferentes criterios. Autoevaluación por parte del alumnado completando una rúbrica con diferentes ítems.		
METODOLOGÍA	Gamificación		
MATERIALES: aros, ladrillos, conos, picas, cuerdas, dados, cuerda del reloj.			
Tiempo: 10 min	PRESENTACIÓN GENERAL DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL		
<p>Reunimos al grupo clase en el aula y vamos al aula de usos múltiples. Los alumnos se sientan en los bancos y se explica que se va a hacer en la sesión. Señalando que se trabajará el salto. Primero haremos un juego de calentamiento para practicar los saltos y después nos transformamos en el jugador Mario Bros y según el número que nos salga en los dados avanzamos casillas saltando y conseguimos monedas.</p> <p>Cada alumno tendrá una tarjeta con su nombre donde completará las monedas, durante el circuito.</p>			
Tiempo: 5 min	PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO		
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
Los alumnos se mueven por el espacio de manera libre y el profesor dice un animal y los alumnos se deberán de mover como se mueva ese animal; por ejemplo: saltamontes, canguro, rana,...	Individual		5 min
Tiempo: 30 minutos	PARTE PRINCIPAL		
DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA		
<p>Los alumnos se colocan en la zona de salida en una fila, habrá unos dados que de manera individual tiraran y marca el número de saltos que tiene que dar.</p> <p>En un inicio el profesor hace una demostración del circuito para que de manera visual se entienda lo que hay que hacer. Habrá 2 dados y se irán pasando de un compañero a otro en su debido turno.</p> <p>En el circuito de Mario Bros habrá 3 pruebas aquellos alumnos que la superen recibirán una moneda que pegaran en su tarjeta.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p style="margin: 0;">SUPER _____ BROS</p> <div style="display: flex; gap: 10px;">    </div> </div> </div>			




Tiempo: 10 min	AUTOEVALUACIÓN	
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
	Cada alumno recibe una ficha para autoevaluarse con diferentes ítems.	10 min
Tiempo: 5 min	VUELTA A CLASE	
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
	Se recoge el material y se sube al aula.	5 min

Rúbricas

- **Heteroevaluación** (El profesor evalúa a los alumnos)


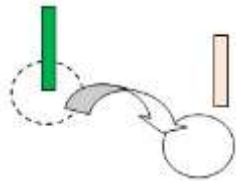
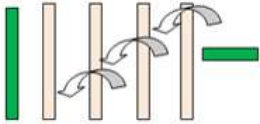
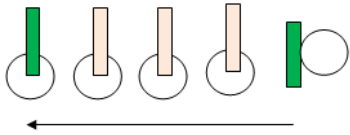
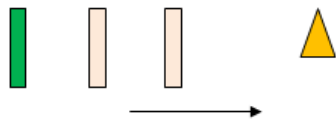
Criterio	Insuficiente (1-2)	Regular (3-4)	Notable (5-6)	Excelente (7-8)
Miedo	Se niega a continuar la sesión porque no resuelve de manera positiva las actividades.	Pone excusas para continuar la sesión porque no resuelve de manera positiva las actividades.	Resuelve con ayuda la sesión porque quiere superar las actividades planteadas.	Resuelve con éxito la sesión, anima y ayuda a los compañeros en superar los retos.
Empatía	No tiene dominio sobre la construcción de relaciones interpersonales y sentimientos de otros.	Tiene dominio básico sobre la construcción de relaciones interpersonales y sentimientos de otros.	Tiene dominio satisfactorio sobre la construcción de relaciones interpersonales y sentimientos de otros.	Tiene dominio sobresaliente sobre la construcción de relaciones interpersonales y sentimientos de otros.
Comportamiento	No escucha las explicaciones y molesta a los demás compañeros.	No escucha las explicaciones pero no molesta a los demás compañeros.	Escucha las explicaciones pero a veces se distrae.	Escucha las explicaciones en silencio y espera a que termine la explicación para preguntar dudas.

▪ **Autoevaluación** del alumno

	MUCHO 	A VECES 	NUNCA 
ME HA GUSTADO EL JUEGO			
ME HE ESFORZADO			
RESPECTO A LOS COMPAÑEROS			
AHORA SALTO MEJOR			
HA SIDO UNA CLASE DIFÍCIL			

SESIÓN 4

SESIÓN 4: Salto		CURSO: 3º de Primaria
Duración: 60 minutos		N.º participantes: 14 alumnos
Instalaciones: pistas exteriores		Fecha: 11 / 4 / 24
INDICADOR DE LOGRO	Resuelve problemas motrices de carácter individual o cooperativo aplicando habilidades motrices básicas, complejas o combinaciones.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Rúbrica de heteroevaluación mediante la observación de los alumnos durante la sesión.	
METODOLOGÍA	Aprendizaje colaborativo.	
MATERIALES: aros y conos.		
Tiempo: 5 min	PRESENTACIÓN GENERAL DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL	
Reunimos al grupo clase en el aula y bajamos a las pistas del patio. Los alumnos se colocan en una línea y se explica que se va a hacer en la sesión. Señalando que se trabajará el salto. Se hará un juego de calentamiento con laguna variante y en la parte principal 4 juegos donde se practiquen los saltos.		


Tiempo: 10 min	PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO			
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO	
<p>Los alumnos se mueven por el espacio de manera libre y el profesor dice un animal y los alumnos se deberán de mover como se mueva ese animal; por ejemplo: saltamontes, canguro, rana,...</p> <p><u>Variante:</u> tocar un color y deben de ir a ese color saltando, grupos de 3 y crean grupos desplazándose con saltos.</p> <p><i>(La última agrupación que sea en parejas y ya quedan establecidos los grupos para la siguiente actividad)</i></p>	Individual		10 min	
Tiempo: 25 minutos	PARTE PRINCIPAL			
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO	
<p>Máquina del tiempo</p> <p>Uno de la pareja está dentro del aro, el compañero saca el aro por encima de la cabeza y coloca el aro a una distancia, el alumno que estaba en el aro tiene que ir otra vez a meterse dentro dando saltos.</p>	En parejas		10 min	
<p>Carrera de saltos</p> <p>Todos los alumnos se tumban en el suelo y el último deberá saltarles y colocarse el primero tumbado en el suelo, este debe de decir "YA" para dar salida al último y que realice lo mismo.</p>	2 grupos		5 min	
<p>Carrera de aros</p> <p>Todos los alumnos en una fila metidos en un aro, el último debe coger el aro de la mano y llegar a la primera posición a la pata coja, meterse en el aro y dar salida al último de su equipo diciendo "YA".</p>	2 grupos		5 min	
<p>A por el cono</p> <p>Desde una línea marcada en el suelo saltar a pies juntos para llegar al cono en el mínimo de saltos.</p>	2 grupos		5 min	

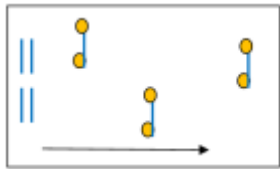
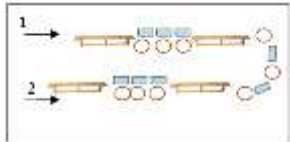
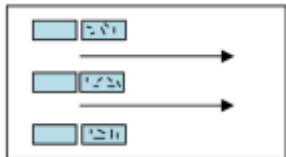
Tiempo: 10 min	REFLEXIÓN GRUPAL	
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
	Reflexión de la sesión viendo lo que más ha gustado, dar feedback para mejorar los saltos o estrategias en las carreras.	10 min
Tiempo: 5 min	VUELTA A CLASE	
	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
	Se recoge el material y se sube al aula.	5 min

- **Heteroevaluación** (El profesor evalúa a los alumnos)

Criterio	Insuficiente (1-2)	Regular (3-4)	Notable (5-6)	Excelente (7-8)
Habilidad motriz en situaciones cooperativas	No aplica ninguna habilidad motriz para resolver un problema de manera cooperativa.	Aplica con alguna dificultad habilidades motrices para resolver un problema de manera cooperativa.	Aplica sin dificultad habilidades motrices para resolver un problema de manera cooperativa.	Aplica con gran agilidad habilidades motrices para resolver un problema de manera cooperativa.
Respuesta motora combinada	No responde a ninguna situación motriz empleando habilidades motrices combinadas.	Responde con alguna dificultad ante situaciones motrices, empleando habilidades motrices combinadas.	Responde sin dificultad ante situaciones motrices, empleando habilidades motrices combinadas.	Responde con gran agilidad ante situaciones motrices, empleando habilidades motrices combinadas.
Actividades cooperativas	No participa en las actividades cooperativas y no colabora con sus compañeros.	Participa de forma ocasional en las actividades cooperativas y colabora de manera limitada con sus compañeros.	Participa de forma regular en las actividades cooperativas y colabora con sus compañeros.	Participa activamente en las actividades cooperativas y colabora y ayuda a sus compañeros siempre que puede
Trabajo en equipo	Tiene dificultades para trabajar en equipo de forma activa en la toma de decisiones del equipo.	Tiene una capacidad aceptable para trabajar en equipo de forma activa en la toma de decisiones del equipo.	Tiene una buena capacidad para trabajar en equipo de forma activa en la toma de decisiones del equipo.	Tiene una excelente capacidad para trabajar en equipo de forma activa en la toma de decisiones del equipo.
Comportamiento	No escucha las explicaciones y molesta a los demás compañeros.	No escucha las explicaciones pero no molesta a los demás compañeros.	Escucha las explicaciones pero a veces se distrae.	Escucha las explicaciones en silencio y espera a que termine la explicación para preguntar dudas.

SESIÓN 5

SESIÓN 5: Equilibrio		CURSO: 3° de Primaria	
Duración: 60 minutos		N.º participantes: 14 alumnos	
Instalaciones: aula de usos múltiples		Fecha: 17 / 4 / 24	
INDICADOR DE LOGRO	Mejora la competencia motriz de los componentes cuantitativos (coordinación y equilibrio) aplicando un progresivo esfuerzo en la actividad física.		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Coevaluación por parte de los alumnos donde evalúan el nivel de equilibrio y el comportamiento de uno de sus compañeros.		
METODOLOGÍA	Aprendizaje colaborativo		
MATERIALES: peto, conos chinos, picas, bancos suecos, ladrillos, colchonetas, zancos.			
Tiempo: 5 min	PRESENTACIÓN GENERAL DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL		
Reunimos al grupo clase en el aula y vamos al aula de usos múltiples donde esta todo el material de Educación Física. Una vez que estamos en la sala, los alumnos se sientan en los bancos y se explica cómo se va a trabajar. En los juegos de la parte principal no hay equipos ni jugadores ganadores, el objetivo es que todos logren superar lo planteado ayudándose entre todos.			
Tiempo: 8 min	PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO		
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
Pilla-pilla con conos chinos en la cabeza, solo se puede andar y a medida que vaya pasando el tiempo se puede andar rápido, pero sin llegar a correr. La persona que pilla levanta un peto de la mano y se lo dará a la persona que pille para saber en todo momento quien es el que pilla. <u>Variante:</u> pilla más de un jugador.	Individual		8 min

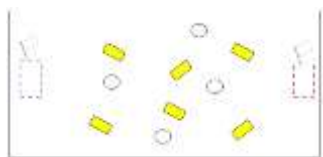
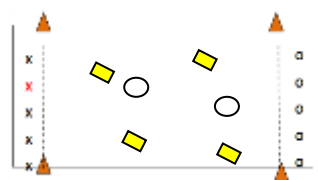
Tiempo: 32 minutos		PARTE PRINCIPAL		
DESCRIPCIÓN		ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<p>Transportador de picas</p> <p>En parejas deben transportar una pica con el cuerpo pero sin poderla tocar con las manos.</p> <p>En un extremo de la sala habrá una bolsa con picas y cada pareja tiene que llevar una pica al otro extremo cuando lo consigan vuelven andando por un extremo hasta que se terminen todas las picas.</p> <p><u>Variante:</u> juntar dos parejas y transportar 2 o 3 picas.</p>		En parejas		10 min
<p>Cruzar los puentes</p> <p>Cada grupo empieza en un extremo de los puentes, con bancos suecos; tienen que intentar pasar todos los puentes sin pisar el agua, de un puente a otro hay piedras en el agua representado por aros y ladrillos donde solo se puede pisar a la pata coja en los aros y con los dos pies en los ladrillos. En los bancos tiene que ayudarse unos a otros para pasar por el mismo sitio en distinta dirección.</p> <p>Variante: girar los bancos y los ladrillos para controlar más el equilibrio.</p>		2 grupos equitativos		12 min
<p>Cruzar el río</p> <p>Cada grupo tiene 2 colchonetas tiene que ir avanzando colocándose todos en una y arrastrar o mover la otra para delante, si pisan fuera de la colchoneta retroceden un puesto.</p> <p><u>Variante:</u> con 3 colchonetas toda la clase debe ir de un lado al otro sin tocar el suelo.</p>		3 grupos equitativos		10 min
Tiempo: 10 min		REFLEXIÓN GRUPAL		
DESCRIPCIÓN				TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> Comentar con los alumnos como entre todos y con la ayuda de todos podemos conseguir las cosas. Realizar una rúbrica de coevaluación. 				10 min
Tiempo: 5 min		VUELTA A CLASE		
DESCRIPCIÓN				TIEMPO
Se recoge el material y se va al aula.				5 min

- **Coevaluación** entre los alumnos. (Un alumno evalúa a otro)

Nombre del alumno que evalúa: (YO) _____			
Nombre del alumno evaluado: _____			
Criterio	NUNCA (1-3)	A VECES (4-6)	SIEMPRE (7-8)
¿Aguanta sin ayuda el equilibrio en las actividades?			
¿Se esfuerza en las actividades que se mandan?			
¿Ha mejorado su equilibrio?			
¿Escucha las explicaciones del profesor y de los compañeros?			
¿Respeto las normas de los juegos?			
¿Ayuda a los compañeros cuando lo necesitan?			

SESIÓN 6

SESIÓN 6: Equilibrio		CURSO: 3º de Primaria
Duración: 60 minutos		N.º participantes: 14 alumnos
Instalaciones: pistas exteriores		Fecha: 18 / 4 / 24
INDICADOR DE LOGRO	Participa en las sesiones respetando las normas, reglas, resultados y a los compañeros.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Rúbrica de heteroevaluación observando a los alumnos durante la sesión. Autoevaluación de 3 ítems basados en el comportamiento en juegos competitivos.	
METODOLOGÍA	Aprendizaje cooperativo.	
MATERIALES: conos chinos, ladrillos, petos, objetos pequeños (pinza o clip), aros, bandera (peto, cuerda, camiseta,...)		
Tiempo: 5 min	PRESENTACIÓN GENERAL DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL	
Reunimos al grupo clase en el aula y bajamos a las pistas del patio. Los alumnos se colocan en una línea y se explica que se va hacer en la sesión. Señalando que se trabajará el equilibrio.		
Tiempo: 10 min	PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO	

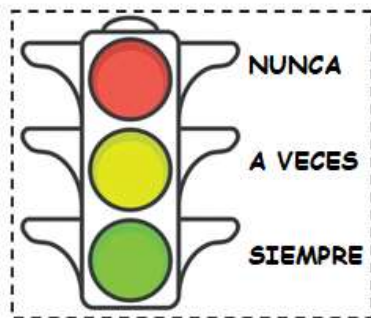
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<p>Come cocos con chinos en la cabeza</p> <p>En medio campo por las líneas dibujadas de la pista se juega a come cocos, el jugador que pilla llevara un peto de la mano y al jugador que pille le da el peto y empieza a pillar; se empieza con dos pillando y si se ve oportuno se incrementa el número de jugadores que pillan.</p> <p>No se puede correr, solo andar o andar rápido.</p>	Individual		10 min
Tiempo: 30 minutos	PARTE PRINCIPAL		
DESCRIPCIÓN	ORGANIZACIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<p>La bandera</p> <p>El objetivo es robar la bandera al equipo contrario llevándolo a su campo. El campo hay ladrillos y aros en los cuales nos podemos subir y permanecer un tiempo máximo de 3 o 4 segundos a la pata coja, de esta manera estamos creando una postura en equilibrio a una pierna.</p> <p>Si me pillan con la bandera en medio del campo tengo que tejarla en el suelo y volver a mi campo. Otro de mi equipo puede cogerla si no es pillado.</p> <p>Cada equipo tiene su bandera por lo que hay que defender (pillar en su campo) y atacar a la vez (ir a por la bandera sin que me pillen).</p> <p>El jugador que tenga la bandera puede ser pillado en todo el campo.</p>	2 equipos equitativos		15 min
<p>El Tesoro en un Puño</p> <p>El equipo que tenga el tesoro será el que ataca y el objetivo es llegar a la línea delimitada por los conos sin que un jugador del equipo contrario nos pille. Si un jugador es pillado debe enseñar sus manos, en el caso de que tenga el tesoro el equipo que pilla/defiende gana; si no tiene nada en las más, queda pillado en el sitio y espera a que se termine la ronda.</p> <p>Los ladrillos y los aros son casas; en los aros hay que estar a la pata coja y en ambos no se puede estar más de 5 segundos.</p>	2 equipos equitativos		15 min
Tiempo: 10 min	REFLEXIÓN GRUPAL		
DESCRIPCIÓN			TIEMPO
Reflexión: rúbrica sobre el aprendizaje cooperativo			10 min
Tiempo: 5 min	VUELTA A CLASE		
DESCRIPCIÓN			TIEMPO
Se recoge el material y se sube al aula.			5 min

Rúbricas

- **Heteroevaluación** (El profesor evalúa a los alumnos)

Criterio	Insuficiente (1-2)	Regular (3-4)	Notable (5-6)	Excelente (7-8)
Participación activa	No participa con interés en las actividades en las actividades planteadas.	Participa ocasionalmente en las actividades planteadas.	Participa con interés en todas las actividades planteadas.	Participa con interés en todas las actividades planteadas y además motiva y ayuda a otros alumnos.
Respeto hacia los demás	No muestra respeto hacia los demás.	Muestra poco respeto hacia los demás.	Muestra respeto hacia los demás.	Muestra respeto hacia los demás, siendo un modelo de comportamiento.
Uso de estrategias	No emplea estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.	Emplea con alguna dificultad estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.	Emplea sin dificultad estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.	Emplea con gran agilidad estrategias y alternativas motrices en las actividades planteadas.
Cooperación	No coopera con los compañeros y tiene actitudes negativas.	Tiene poca cooperación con los compañeros y a veces tiene actitudes negativas.	Coopera con entusiasmo y tiene actitud positiva hacia los compañeros.	Coopera con entusiasmo, resuelve conflictos y fomenta un clima colaborativo .
Comportamiento en las explicaciones	No escucha las explicaciones y molesta a los demás compañeros.	No escucha las explicaciones pero no molesta a los demás compañeros.	Escucha las explicaciones pero a veces se distrae.	Escucha las explicaciones en silencio y espera a que termine la explicación para preguntar dudas.

- **Autoevaluación** del alumno



Hago estrategias con mi equipo

Digo "bien jugado" aunque no meta punto

Ayudo a mis compañeros en el juego

