



Universidad de Oviedo

**Facultad de Formación del Profesorado y Educación**

**Máster en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y  
Formación Profesional**

**Hibridación de los modelos Gamificación y  
Material Auto Construido aplicados al  
Monopoly: "SportPoly"**

**Hybridization of Gamification Models and Self-  
Constructed Materials applied to Monopoly:  
"SportPoly"**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

Autor: Raúl González Lobo

Tutor: Javier Rafael Bernabé Martín

Junio 2024

## ÍNDICE

Resumen .....	4
Abstract.....	4
1. Introducción .....	5
2. Reflexión sobre la formación recibida y las prácticas profesionales. ....	6
2.1. Valoración de las diferentes asignaturas y su relación con las prácticas.....	6
2.2. Valoración sobre las prácticas realizadas. ....	9
3. Propuesta de programación docente para Educación Física .....	11
3.1. Marco legal .....	11
3.2. Contextualización de centro y grupo .....	12
3.3. Objetivos generales.....	12
3.4. Competencias generales.....	16
3.5. Metodología.....	18
3.5.1. Modelos pedagógicos .....	19
3.5.2. Métodos de enseñanza.....	22
3.5.3. Estilos de enseñanza .....	23
3.6. Recursos materiales .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.7. Mapa curricular.....	25
3.8. Organización, temporalización y secuenciación de los contenidos y criterios de evaluación .....	32
3.8.1. Temporalización .....	32
3.8.2. Secuenciación .....	34
3.9. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación .....	55
3.10. Propuestas de actividades complementarias y extraescolares.....	59

3.11.	Medidas de atención a la diversidad .....	60
3.12.	Plan de recuperación de los aprendizajes no adquiridos .....	62
4.	Proyecto de innovación .....	65
4.1.	Contextualización de la propuesta y diagnóstico inicial.....	65
4.1.1.	Diagnóstico inicial.....	65
4.1.2.	Contextualización .....	66
4.2.	Saberes curriculares asociados.....	67
4.3.	Fundamentación teórica.....	69
4.4.	Objetivos de la propuesta.....	73
4.5.	Descripción y desarrollo de la propuesta de innovación .....	74
4.6.	Diseño de un instrumento de evaluación .....	79
4.7.	Reflexión personal sobre el proceso de innovación.....	85
5.	Conclusiones .....	86
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	87

## **Resumen**

En el presente Trabajo Fin de Máster se elabora una programación didáctica para el curso académico 2023/2024, contextualizada para un centro educativo localizado en la ciudad de Oviedo y dirigida al curso de 1º ESO. Esta programación está constituida por un total de 10 Unidades Didácticas de forma que se desarrollaran en cuatro unidades durante el primer trimestre, tres unidades durante el segundo y tres en el tercer trimestre. El objetivo de Unidad Didáctica de innovación es conseguir mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello se plantea el uso híbrido de los Modelos Pedagógicos de la Gamificación y de los Materiales Auto Construidos.

## **Abstract**

This Final Master's Project develops a didactic program for the 2023/2024 academic year, tailored for a school in Oviedo and intended for 1st-year secondary students. The plan includes a total of 10 teaching units, with four units to be covered in the first term, three in the second term, and three in the third term. The aim of the innovative teaching unit is to enhance the teaching and learning process by integrating Gamification Pedagogical Models and Self-Constructed Materials.

## **1. Introducción**

El presente documento constituye el Trabajo Fin de Máster (TFM) realizado para concluir los estudios del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en el curso 2023/24 en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad de Oviedo. El trabajo se encuentra estructurado en 3 partes bien diferenciadas, las cuales se explican brevemente a continuación.

En primer lugar, se realiza un análisis crítico sobre las diferentes asignaturas cursadas en el Máster, y los aprendizajes que están me han proporcionado, en especial para aplicar durante mi periodo de prácticas. Además, se realiza un breve comentario sobre mi experiencia durante el periodo de prácticas (Practicum).

En segunda instancia, se propone una programación didáctica para la materia de Educación Física, diseñada para el curso de 1ºESO. Esta elección, viene determinada por ser el curso al que he impartido clase fundamentalmente durante mi periodo de prácticas. Toda la programación se encuentra basada y respaldada en el currículo de Educación Física del Principado de Asturias, y sigue lo establecido por la vigente ley educativa que rige el sistema educativo español, la Ley Orgánica por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE). Dentro de esta programación, la cual se desarrolla al completo, se detalla una Unidad de Programación, que corresponde con la propuesta de innovación.

En última instancia, la tercera parte de este trabajo, hace referencia a un proyecto de innovación, anteriormente mencionado. Ambas, la programación y la innovación, se encuentran desarrolladas conforme a lo reflejado en la LOMLOE, y en el Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. En esta innovación se realiza una contextualización del centro al que va dirigida, y se aborda una unidad de programación desde el modelo pedagógico de la Gamificación, el cual, podría abordar una serie de aspectos motivacionales y participativos que otros modelos tradicionales no podrían. La elección de este modelo pedagógico innovador se debe a una serie de necesidades que pude observar, durante mi periodo de prácticas, las cuales los modelos tradicionales no

eran capaces de abordar, como pueden ser la falta de motivación, excesiva competitividad o la falta de participación entre el alumnado.

## **2. Reflexión sobre la formación recibida y las prácticas profesionales.**

### **2.1. Valoración de las diferentes asignaturas y su relación con las prácticas**

El máster se encuentra constituido por un total de 9 asignaturas de carácter presencial, el periodo de prácticas y el Trabajo Fin de Máster. Centrándome en las asignaturas, trataré de realizar una reflexión de carácter personal, para tratar de relacionar lo aprendido en ellas con el periodo de prácticas. Comienzo explicando las dos asignaturas específicas de la materia de Educación Física ya que son las más relevantes y a las que más partido pude sacarles, y a continuación daré mi valoración de las otras asignaturas.

- Complementos de la Formación Disciplinar: Esta asignatura se desarrolló durante el primer semestre, nos enseñó a cómo abordar el currículo de Educación Física ayudándonos a comprender los saberes básicos, competencias específicas, perfiles de salida etc. Por otro lado el profesor nos enseñó la gran importancia que tiene el material en nuestra asignatura, es por esto que hizo especial hincapié en el material autoconstruido y como a través de su propia elaboración se puede transmitir aprendizaje al alumnado. Gracias a los contenidos impartidos en esta asignatura, durante el periodo de prácticas pude comprender la estructura y la importancia de una programación didáctica, y a su vez realizar la mía propia.
- Aprendizaje y Enseñanza: Impartida durante el segundo semestre, junto con la asignatura anteriormente mencionada, fueron las que más valor y conocimiento aportaron ya que eran las asignaturas específicas de Educación Física. En ella se nos enseñó las diferentes metodologías existentes, desde las más comunes y tradicionales hasta las más nuevas e innovadoras, aportándonos en cada una de ellas una gran variedad de ejemplos y las ventajas y desventajas que cada una poseía. Esta asignatura en concreto coincidió con el periodo de prácticas en el centro educativo, esta situación nos

brindó una ventaja y una desventaja. Como situación ventajosa me ofreció la oportunidad tanto de observar los contenidos teóricos como de ponerlos en práctica con el alumnado. En su contrapartida, resaltaré que el volumen de trabajo que suponía esta asignatura aunado al que dan las propias prácticas en sí, en ocasiones suponía que tuvieses que realizar los trabajos a prisa y corriendo. Por otra parte, creo que hubiese sido más interesante haber realizado esta asignatura durante el primer semestre, así podríamos haber comenzado el periodo práctico con un mayor conocimiento teórico.

- Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad: Esta asignatura fue impartida durante el primer semestre. Resultó ser una asignatura bastante densa a nivel teórico y en mi opinión le faltó algo de parte práctica, aún así los conocimientos impartidos me resultaron interesantes y prácticos, en especial para saber cómo tratar en ocasiones con el alumnado.
- Diseño y Desarrollo del Currículo: Otra asignatura, que como su propio nombre indica, nos permitió conocer más a fondo el currículo de nuestra materia. Esta se enfocó más en aspectos conceptuales, normativos y formales del sistema educativo.
- Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa: Asignatura de gran valor, la cual en gran medida me ha ayudado a desarrollar mi Trabajo Fin de Máster. Durante las clases se nos enseñó no solo la importancia de innovar en la educación, sino que también a detectar las necesidades que surgen y así tratar de cubrirlas con nuevas metodologías educativas.
- Procesos y Contextos Educativos: Esta asignatura tuvo la peculiaridad de encontrarse dividida en 4 bloques diferentes e impartida al mismo tiempo por cuatro profesores diferentes. La organización de esta materia supuso un gran esfuerzo al alumnado a la hora de realizar los trabajos, ya que muchos de ellos se fecharon sus entregas una vez finalizadas las clases teóricas generando muchos olvidos. Además, a mi parecer los trabajos de varios bloques eran muy similares unos a otros, lo que suponía que en ocasiones se convirtiesen en trabajos muy costosos y difíciles de finalizar.
- Sociedad, Familia y Educación: Esta asignatura que fue impartida durante el primer semestre, aportó una serie de valores éticos y morales fundamentales para la formación de un profesor. Se abordaron temas como los estereotipos

de género y etnia y los derechos humanos, nos enseñó la importancia de implicar a las familias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y cómo acercarlos al centro y que el clima sea mejor en general. A mi parecer es una asignatura que puede llegar a estar muy infravalorada, a pesar de ser fundamental a la hora de formar a un docente para que este cree un ambiente inclusivo en el aula en todos sus aspectos.

- Tecnologías de la Información y la Comunicación: Fue la asignatura más corta de todo el máster, en mi opinión se pudo aprovechar más de lo que se hizo. Creo que se podría orientar más a como utilizar ciertos recursos o dispositivos digitales para mejorar las clases en vez de realizar debates.
- Lengua Inglesa para el Aula Bilingüe: Fue la única asignatura impartida en otra lengua. Las clases fueron impartidas por dos profesores, cada uno con un temario muy diferente. En mi opinión fue la parte de fonética a la que mas uso se lo podría dar en un aula ya que sería un método innovador a la hora de enseñarles este idioma, viendo que el método tradicional no es muy efectivo.

## **2.2. Valoración sobre las prácticas realizadas.**

La parte más importante de este Máster es el periodo de prácticas, que realicé en un I.E.S durante un total de 260 horas repartidas en un total de 4 meses. Durante este tiempo tuve la gran oportunidad de conocer y ponerme en la piel de un profesor y observar, en el caso de la materia de Educación Física, como en muchas ocasiones la falta de recursos puede limitar el potencial de una asignatura como esta. Además, también conocí y aprendí de otros campos de vital importancia en un centro educativo, como es la coordinación entre docentes, ya sean de la misma materia o diferentes, y la puesta en marcha de diferentes tipos de programas.

Durante mi estancia en el centro educativo, me expuse a lo que viene a ser la labor de un profesor, impartir una serie de conocimientos a cerca de la materia y a su vez transmitirles una serie de valores éticos y morales para su día a día. Para alcanzar estos objetivos como profesores, hay que tener una cualidad fundamental “la gestión de aula”, al final impartir un conocimiento o saber sobre una materia puede hacerlo casi cualquier persona, pero ser capaz de que toda el aula te escuche, obedezca y lo comprenda al mismo tiempo es una tarea realmente difícil. Siento que este aspecto está muy poco trabajado durante las clases del máster dejando a los propios alumnos muy expuestos ante esta dificultad.

A pesar de esta situación, considero que mantuve una muy buena relación con cada grupo al que le impartí clase. Hay que resaltar que todos los grupos eran muy buenos y no había ningún problema de convivencia entre ellos, más allá de algún pequeño roces, el cual se solucionaba al momento. Aún así es normal que haya que enfrentarse a diferentes situaciones, las cuales han de ser analizadas y solucionadas a través del buen dominio de habilidades sociales y emocionales

Por otro lado siento la satisfacción de poder haber puesto en práctica de manera consciente muchos de los conocimientos que se nos otorgaron en las diferentes asignaturas, en especial aquellas de la propia especialidad de Educación Física. Gracias a la creación de mi propia Unidad de Programación plasmé tanto los conocimientos de Aprendizaje y Diseño, a través de la Gamificación, como de la asignatura de Innovación, la cual nos otorgo un punto de vista crítico a la hora de detectar necesidades y como solventarlas.

Toda esta experiencia supuso un gran crecimiento en mí a nivel profesional y personal, pero no podría haber sido así sin la ayuda de mi tutor del centro, el cual siempre estuvo muy atento a mis prácticas y no dudó en ningún momento en orientarnos y complementar nuestros conocimientos adquiridos en el Máster.

### **3. Propuesta de programación docente para Educación Física**

#### **3.1. Marco legal**

A nivel nacional, la presente programación se regirá por lo establecido en:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

A nivel autonómico, dicha programación se basará en lo expuesto en:

- Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias
- Instrucción conjunta 1/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa y de la dirección general de formación profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación secundaria obligatoria para el curso 2022/2023.
- Decreto 7/2019, de 6 de febrero, de primera modificación del Decreto 249/2007, de 26 de septiembre, por el que se regulan los derechos y deberes del alumnado y normas de convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos del Principado de Asturias.

### **3.2. Contextualización de centro y grupo**

El centro educativo se encuentra localizado en un entorno urbano, céntrico y residencial en la Ciudad de Oviedo. Se ubica cerca de otros centros educativos, también de carácter público y con diferentes niveles de enseñanza. Está compuesto por tres edificios, estando el edificio principal separado de los otros dos restantes. Su oferta educativa pasa por todos los niveles de la Educación Secundaria Obligatoria, el bachillerato en las modalidades de Humanidades y Ciencias Sociales, Ciencia y Tecnología y un Bachillerato general, ciclos formativos de grado medio y superior.

En el presente curso académico 2023/2024 cuenta con un total de 1446 estudiantes, 392 cursan la ESO, 221 Bachillerato y 833 alumnos realizan estudios de Formación Profesional impartiendo su jornada lectiva entre mañanas y tardes. Debido a la gran cantidad de alumnado que hay en el centro, se puede observar una gran variedad de culturas. Todas ellas conviven en perfecta armonía produciendo un enriquecimiento cultural entre todo el alumnado.

El ambiente socioeconómico del alumnado refleja por normal general una buena posición económica, si bien es cierto, que existen algunos de ellos cuyos recursos son limitados. El rendimiento académico es de nivel aceptable y con un bajo absentismo escolar en los cursos de la ESO.

La programación esta creada para ser llevada a cabo en 1º ESO. Este curso está formado por un total de 4 grupos, de los cuales les impartí clase a dos, 1ºA y 1ºB. Ambos grupos cuentan con características muy similares. Están formados por 25 y 26 alumnos respectivamente, muestran una actitud muy buena, participación y motivación elevada, aunque en ocasiones también mostraron comportamientos infantiles, propios de la edad.

### 3.3. Objetivos generales

Siguiendo lo recogido en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, los objetivos generales de etapa se definen como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa”. En base a lo establecido en el artículo 11 de dicho Real Decreto, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) *Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.*
- b) *Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.*
- c) *Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.*
- d) *Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.*
- e) *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.*
- f) *Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.*

- g) *Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.*
- h) *Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.*
- i) *Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.*
- j) *Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.*
- k) *Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.*
- l) *Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.*

Todos estos objetivos, han de ser alcanzados por el alumnado en la etapa de Secundaria, a través de todas las materias. Desde la educación física, el objetivo que más destaca de todo el conjunto es el k).

De igual forma, y según lo establecido en el Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, la intervención didáctica en el aula de Educación Física deberá promover el desarrollo del alumnado de forma que estos:

- *Comprendan e interioricen los conceptos claves y las relaciones entre diferentes elementos propios de la materia.*

- *Movilicen esos saberes básicos y los conecten con la vida cotidiana.*
- *Relacionen los saberes de diferentes materias para abordar problemas complejos.*
- *Perciban las implicaciones personales y sociales que derivan del conocimiento de la materia*
- *Se interesen por profundizar en el conocimiento presentado.*
- *Desarrollen estrategias para seguir aprendiendo sobre la materia, si lo necesitan.*

### 3.4. Competencias generales

Tal y como se recoge en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, las competencias clave se definen como “*desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales*“. Según lo establecido en el artículo 11 de este Real Decreto, y lo articulado en el Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, la contribución de la materia de Educación Física al logro de las ocho competencias clave sería la siguiente:

- **Competencia lingüística (CL)**: En la educación física, esta competencia se podrá desarrollar mediante la comprensión de las normas para lograr una convivencia adecuada, el uso de estrategias de negociación y mediación entre iguales en conflictos que surjan durante la práctica motriz, y reflexiones sobre el deporte abordadas desde una perspectiva de género usando un lenguaje no sexista y no discriminatorio.
- **Competencia plurilingüe (CP)**: Esta competencia se movilizará a través de diversos juegos, deportes, bailes o proyectos que impliquen la utilización de diferentes lenguas. Además, es fundamental en el conocimiento del patrimonio cultural y deportivo del Principado de Asturias en el que debemos también de ampliar el patrimonio lingüístico individual.
- **Competencia matemática** y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): El aporte de la educación física para la adquisición de esta competencia, se materializa en el fomento del pensamiento crítico a través de la práctica motriz, ya sea mediante la gestión de retos cooperativos, la comprensión y posterior ejecución de gestos técnicos, la importancia de la intensidad y volumen de la práctica física, o la planificación y autorregulación de un entrenamiento.
- **Competencia digital (CD)**: El aporte desde la educación física, viene dado en el diseño de situaciones de aprendizaje y tareas, que requieran el uso de

herramientas digitales para la búsqueda de información o elaboración de materiales audiovisuales destinados a la práctica motriz, gestión de la actividad física, o utilización de diferentes plataformas audiovisuales.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**: Esta se movilizará en las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas y en proyectos de aula grupales donde el alumnado deba tener una adecuada gestión de sus emociones ante momentos de incertidumbre que se produzcan durante el desarrollo de estos proyectos, facilitando así el autocuidado y el cuidado de los demás, la toma de decisiones informada, además de adaptarse a situaciones cambiantes en lo que se refiere a salud emocional y afectivo-sexual.
- **Competencia ciudadana (CC)**: Esta podrá ser desarrollada mediante actividades físico-deportivas que promuevan la toma de decisiones por parte del alumnado, así como el respeto de las reglas de juego en pro de la integración social. También serán útiles actividades que lleven al alumnado a reflexionar de forma autónoma, y en grupo, sobre actitudes negativas que hay hacia la actividad física, basadas en prejuicios, experiencias negativas o ideas preconcebidas, y que favorezcan un estilo de vida activo y sostenible.
- **Competencia emprendedora (CE)**: Para conseguir adquirir esta competencia, la educación física, posibilita el hecho de que el alumnado reconozca y analice necesidades relacionadas con la condición física, higiene postural y patologías derivadas de la inactividad física, proponiendo soluciones innovadoras e igualitarias que lleven al cuidado de las demás personas y del propio cuidado, la prevención de lesiones y enfermedades, y la promoción general de la actividad física.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**: Se desarrollará siempre que el alumnado sea capaz de reconocer y apreciar de manera crítica aspectos esenciales del patrimonio cultural como pueden ser juegos, danzas y bailes de distinta procedencia, especialmente, aquellos propios del Principado de Asturias. En favor del desarrollo de esta competencia, el alumnado deberá también saber usar de forma adecuada técnicas específicas de expresión corporal, realizar actividades rítmico-musicales y eventos artístico-expresivos conociendo la influencia del deporte en la cultura actual.

### **3.5. Metodología**

Tras analizar y en base al Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, las metodologías empleadas “*deben favorecer un aprendizaje competencial que tenga en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que esté orientado a favorecer al ejercicio de una ciudadanía activa*”. Para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física se implementarán modelos que favorecerán la capacidad del alumnado para aprender de forma autónoma, para trabajar en equipo y aplicar los métodos de investigación apropiados.

La metodología empleada a lo largo de la programación irá variando en función de los objetivos, contenidos, criterios y actividades del proceso enseñanza-aprendizaje de cada Unidad Didáctica. Cada metodología usada será explicada más detalladamente dentro de cada Unidad Didáctica.

En la enseñanza de Educación Física, se utilizarán metodologías que promuevan la autonomía del estudiante, fomenten el trabajo en equipo y faciliten la aplicación de métodos de investigación adecuados.

### 3.5.1. Modelos pedagógicos

Hace 60 años surgió la necesidad de diversificar el modo de enseñar en la Educación Física, irrumpió fuertemente los 1 Espectro de los Estilos de Enseñanza (SpectrumofTeachingStyles; Mosston, 1966); posteriormente fueron apareciendo otros planteamientos como los Modelos de Enseñanza (ModelsofTeaching; Joyce & Weil, 1972), los Modelos Curiculares (CurriculumModels; Jewett & Bain, 1985), los Modelos de Instrucción (Instrucciona Models; Metzler, 2000) y finalmente los Modelos Pedagógicos (PedagogicalModels; Haerens, Kirk, Cardon, y De Bourdeaudhuij, 2011). Estos últimos fueron desarrollados en base a la interdependencia y la irreductibilidad de las relaciones entre el aprendizaje, la enseñanza, el contenido y el contexto (Rovegno, 2006)

Hoy en día, la enseñanza se basa en una serie de Modelos, esto es un planteamiento pedagógico que se aleja de los contenidos o del docente, intentando alinear los resultados de aprendizaje con las necesidades de los estudiantes y el estilo de enseñanza (Casey, 2016). Esto significa que los modelos pedagógicos no sustituyen a los estilos de enseñanza, si no que los incluyen dentro de sus estructuras (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo & Aznar, 2016, p. 57).A día de hoy estos son los modelos más destacados:

- **Aprendizaje Cooperativo**: es un enfoque pedagógico donde los estudiantes aprenden con, de, y por otros estudiantes, facilitando una interacción positivaentreellos.Este modelo, descrito por Fernández-Río (2014a), se basa en elementos esenciales como la interdependencia positiva, la interacción promotora, la responsabilidad individual, el procesamiento grupal y el desarrollo de habilidades sociales. Para que este modelo funcione es necesario que los estudiantes cumplan tres premisas: querer, saber y poder, ya que son ciclos de trabajo que se repiten y complementan.
- **Educación Deportiva**: Es un modelo que surge para crear experiencias de práctica deportiva auténticas (Siedentop, et al., 2011). Este se centra en el trabajo en equipo y la delegación de responsabilidades para fomentar la autonomía de los estudiantes. Su objetivo es proporcionar experiencias auténticas de práctica deportiva que desarrollen competencias motrices, cultura deportiva y entusiasmo por la actividad física.Sus elementos más

característicos son la temporada, evento final, festividad, afiliación, competición formal y registro (Siedentop, 1994)

- **Modelo Comprensivo (TGfu)**: Se centra en mejorar el aprendizaje de los deportes mediante juegos modificados. Se basa en principios de aprendizaje motor, psicología deportiva y motivación. Sus elementos incluyen la transferencia entre deportes, la representación fiel de los deportes, la exageración táctica, la complejidad táctica creciente y la evaluación auténtica.
- **Responsabilidad Personal y Social**: Este modelo fue creado por Hellison, originado en la década de 1970 y fundamentado en una perspectiva humanista. Esta perspectiva deja claro o desde el comienzo la importancia que tenía la educación sobre lo meramente físico (Hellison, 1973). Su principal característica es potenciar al máximo las capacidades del individuo para desarrollarlas a través de los valores implícitos en la sociedad. La clave del modelo radica en que los alumnos adquieran pautas de responsabilidad individual y grupal de acuerdo con los valores sociales, lo que se traduce en una serie de cinco niveles de responsabilidad.
- **Educación Aventura**: Se trata de un modelo con un enfoque educativo en el que los estudiantes participen en actividades de aventura que implican el uso de habilidades físicas, cognitivas y afectivas (Dort, Evaul and Swalm 1996). Este modelo busca alcanzar objetivos educativos a través de la resolución de problemas, la superación de barreras físicas y mentales, la cooperación entre compañeros, el uso creativo de espacios y materiales, y la creación de un contexto lúdico para motivar a los estudiantes.
- **Modelo Ludotécnico**: En este modelo se proponen juegos o tareas modificadas que incluyen reglas técnicas que permitan al alumnado aprender las disciplinas atléticas, siempre en un clima de disfrute y diversión (Valero, 2013). Se estructura en cuatro fases que componen un ciclo: 1º Presentación de la prueba y planteamiento de preguntas-desafíos, 2º Propuesta ludotécnica, 3º Propuestas globales, 4º Reflexión y puesta en común.
- **Materiales Autoconstruidos**: Este enfoque surge de la necesidad de adaptarse a recursos limitados, presupuestos reducidos y la búsqueda de materiales personalizados para las necesidades individuales de los estudiantes, así como promover una conciencia ecológica (Fernández-Rio y Méndez-

Giménez, 2014). Uno de los elementos más importantes de este modelo es que potencia la creatividad de los estudiantes, constituyéndose en un elemento catalizador en planteamientos de invención de tareas o juegos (Fernandez-Rio y Mendez-Giménez, 2014; Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2013a,b)

- **Gamificación**: Se trata de un modelo pedagógico que utiliza las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias, tratando así de involucrar más al alumnado y promover la acción (Deterding et al., 2011). La definición de esta metodología no está muy bien definida, por ello otros autores como Ramírez "gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos". Para Marín y Hierro "la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez.

### **3.5.2. Métodos de enseñanza**

La Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) prioriza el desarrollo de competencias en los estudiantes, fomentando su capacidad para aprender de manera autónoma y en grupo, y dándoles un papel central en el proceso educativo. Por lo tanto, en esta planificación se emplearán principalmente métodos centrados en la búsqueda, donde los estudiantes deben interpretar los estímulos del entorno para resolver los problemas planteados durante las sesiones.

Sin embargo, esto no excluye el uso de otros métodos, ya que a lo largo del plan de estudios también se emplearán en ocasiones métodos basados en la reproducción. En estos casos, los estudiantes replicarán acciones o gestos técnicos imitando al docente por ejemplo las unidades que aborden temas como primeros auxilios o actividades en la naturaleza, donde la técnica y el riesgo durante la práctica son aspectos cruciales, se enseñarán principalmente utilizando métodos basados en la reproducción. Así, aunque se privilegie el enfoque de búsqueda, se dará cabida a ambos enfoques en la planificación, con el objetivo de promover un aprendizaje integral en los estudiantes.

### 3.5.3. Estilos de enseñanza

El estilo de enseñanza, es definido por Delgado (2006) y González-Peitado (2009-2010) como capacidad que alude a la tendencia docente de adoptar un determinado modo de interactuar con el alumno en función de las demandas específicas de la tarea, de percibir las necesidades, intereses, capacidades del alumno y de pensar acerca de su praxis educativa. (Castellá, Comelles, Cros y Vilá, 2007; Martínez Geijo, 2007) afirman que conocerlos no es suficiente; es imprescindible analizarlos y redescubrirlos para tomar conciencia de sus posibilidades y limitaciones.

A partir de esto, nos encontramos con que dentro de las Unidades Didácticas planteadas nos podemos encontrar con los siguientes estilos de enseñanza (Sicilia y Noguero, 2002):

1. Tradicionales:
  - a. Mando directo: se basa en la explicación y demostración del ejercicio según el modelo.
  - b. Asignación de tareas: permite la ejecución simultánea, consecutiva o alternativa de varias tareas planteadas por el profesor.
2. Favorecen la individualización:
  - a. Trabajo por grupos: se utilizará cuando sea necesario establecer grupos por niveles.
3. Fomentan la participación:
  - a. Enseñanza recíproca: involucra al alumno en el proceso de evaluación del gesto, trabajando por parejas.
  - b. Grupos reducidos: en grupos no muy numerosos, se utiliza cuando es necesaria la participación simultánea de más de dos miembros.
4. Fomentan la socialización:
  - a. Equipos de aprendizaje: el objetivo es maximizar el tiempo de actividad, en el que todos los alumnos son ejecutores y uno de ellos hace de docente o arbitro (Fernández- Rio, 2017).

- b. Marcador colectivo: se suman los puntos obtenidos por cada uno de los participantes, y se da una segunda oportunidad para mejorar, después de exponer que pueden hacer para lograrlo (Orlick, 1982).
  - c. Juego cooperativo: el profesor debe insistir en la importancia de cooperar para conseguir el éxito (Grineski, 1996).
  - d. Piensa- comparte- actúa: el profesor propone un desafío y los alumnos piensan posibles soluciones a dicho problema. El grupo irá probando las diferentes soluciones hasta superar el reto (Grineski, 1996).
5. Implican cognoscitivamente:
- a. Descubrimiento guiado: el profesor es quien guía al alumno, mediante la realización de una serie de preguntas, hasta conseguir el objetivo.
  - b. Resolución de problemas: el profesor plantea un problema y el alumnado busca distintas soluciones a dicho problema.
6. Mejoran la creatividad:
- a. Tormenta de ideas: el docente planteará una tarea en un clima que facilite que el alumnado exponga sus ideas.
  - b. Sinéctica: se extraerán respuestas motrices utilizando analogías con objetivos, animales, etc.

En base a los diferentes métodos de enseñanza y sus beneficios, en la unidad de programación que se desarrollará mas adelante se hara uso de aquellos estilos que supongan al alumnado, resolución de problemas, fomento de la participación y mejoras en la creatividad.

### **3.6. Recursos Materiales**

El centro educativo dispone de una serie de recursos, de los cuales se irá haciendo uso con el transcurrir de la programación. A nivel de instalaciones, el centro cuenta con 3 pistas del tamaño de una cancha de futbol y una pequeña cancha de baloncesto, solo una de estas pistas se encuentra a cubierto. La dificultad que presenta este centro es en los días que llueve, ya que solo dispone de una pisa cubierta o polideportivo y este no solo tiene que ser compartido con otros cursos, si no que en ocasiones también es usado por el colegio público con el que comparte instalaciones, haciendo que en ocasiones se lleguen a juntar hasta 3 cursos en él al mismo tiempo.

A nivel de material deportivo, el centro cuenta con una gran variedad de recursos, desde aquellos para practicar deportes tradicionales como el futbol, baloncesto y bádminton hasta deportes alternativos como el Kornball o el KimBall. El centro también posee material adicional para estos deportes como setas, conos y vallas. El material en el centro es abundante y se encuentra bien cuidado, aunque se puede llegar a preciar desgaste en él debido al continuo uso que tiene por una gran afluencia de alumnado. Todo este material se encuentra almacenados en un cuarto localizado en el sótano del centro educativo.

### 3.7. Mapa curricular

Estos elementos curriculares se corresponden con el nivel de cuarto de ESO. Todos ellos están extraídos del Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PERFIL DE SALIDA
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida</p>	<p>1.1 Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial y respetando la propia realidad e identidad corporal</p> <p>1.2. Comenzar a incorporar con progresiva autonomía procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, relajación e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable</p> <p>1.3. Adoptar de manera responsable y con progresiva autonomía medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo para actuar preventivamente</p>	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>

		<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.</p> <p>CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías</p> <p>CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.</p> <p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes..</p>
<p>2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable,</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.</p>	<p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p> <p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento</p>

<p>para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p>	<p>2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o de la compañera y de la persona oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos</p> <p>2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.</p>	<p>y auto eficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender..</p>
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa</p>	<p>3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros. 3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.</p> <p>3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el</p>	<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la auto eficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios</p>

	<p>logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.</p>	<p>objetivos.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>
<p>4. Analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.</p>	<p>4.1. Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.</p> <p>4.2. Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones</p> <p>4.3 Participar activamente en la creación y representación de composiciones de expresión corporal individuales o colectivas con y sin base musical, utilizando intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como</p>	<p>CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>

	<p>herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas</p>	<p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>
<p>5. Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a</p>	<p>5.1. Participar en actividades físico-deportivas en entornos naturales, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando el impacto ambiental que estas puedan producir y siendo conscientes de su huella ecológica</p>	<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y</p>

<p>la conservación del medio natural y urbano.</p>	<p>5.2. Diseñar y organizar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, asumiendo responsabilidades y aplicando normas de seguridades individuales y colectivas.</p>	<p>practicando el consumo responsable.</p> <p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable.</p> <p>CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>
--	--	--

### 3.8. Organización, temporalización y secuenciación de los contenidos y criterios de evaluación

#### 3.8.1. Temporalización

Tabla 1. Temporalización

1º ESO					
1º TRIMESTRE	Nº SES	2º TRIMESTRE	Nº SES	3º TRIMESTRE	Nº SES
1 Calentamos motores	4	5 Me preparo para ser solidario (Aprender a correr)	6	8 De Asturias a París	5
2 Nos movemos por salud	8	6 Gamificación del Monopoly “SportPoly”	7	9 Las 3 C del Deporte	6
3 El reto de divertirse cooperando y me expreso	6	7 Aprendo de otros lugares (Floorball) Juegos de Invasión	7	10 Rastreador	6
4 Nuevas maneras de divertirme (Twincon).	6				

Juegos de Invasión					
--------------------	--	--	--	--	--

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.8.2. Secuenciación

Tabla 2. Unidad de programación

PRIMER TRIMESTRE		
UP1: Calentamos Motores		Nº Sesiones: 4
Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Perfil de Salida
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida	1.2. Comenzar a incorporar con progresiva autonomía procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, relajación e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable	CCL3, STEM2, CD4, CPSAA2, PSAA4.
Saberes Básicos		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque A. Vida activa y saludable</li> <li>• Salud física: tasa mínima de actividad física diaria y semanal. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural y relajación. Musculatura del core (zona media o lumbo-pélvica) y su relación con el mantenimiento de la postura. Cuidado del cuerpo: calentamiento general autónomo..</li> <li>• Salud social: Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género</li> <li>• Salud mental: Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices. La actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones, cohesión social y superación personal. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física</li> </ul>		

derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.		
Metodología	Evaluación	Instrumento
- Grupos reducidos	- Heteroevaluacion(observación)	- Lista de control

1

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 3. Unidad de programación 2

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP2: Nos movemos por salud</b>		<b>Nº Sesiones: 8</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida	<p>1.1 Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial y respetando la propia realidad e identidad corporal.</p> <p>1.3. Adoptar de manera responsable y con progresiva autonomía medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo para actuar preventivamente</p>	CCL3,STEM2,STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4.
<b>Saberes Básicos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque A. Vida activa y saludable</li> <li>• Salud física: tasa mínima de actividad física diaria y semanal. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural y relajación. Musculatura del core (zona media o lumbo-pélvica) y su relación con el mantenimiento de la postura. Cuidado del cuerpo: calentamiento general autónomo.</li> <li>• . Salud social: Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género</li> <li>• Salud mental: Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices. La actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones, cohesión social y superación personal. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la</li> </ul>		

actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.

- Bloque B. Organización y gestión de la actividad física
- Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calzado deportivo y ergonomía. Medidas de seguridad en actividades físicas dentro y fuera del centro escolar
- Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices
- Capacidades condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas.

Metodología	Evaluación	Instrumento
- Metodología: Grupos reducidos	- Evaluación: Heteroevaluación (observación)	- Instrumento: lista de control

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 4. Unidad de programación 3

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP3: El reto de divertirse coopero y me expreso</b>		<b>Nº Sesiones: 6</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.</p> <p>3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.</p>	<p>CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC3.</p>
<p>4. Analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-</p>	<p>4.1. Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.</p> <p>4.3 Participar activamente en la creación y representación de composiciones de expresión corporal</p>	<p>CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>

<p>políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.</p>	<p>individuales o colectivas con y sin base musical, utilizando intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas</p>	
<b>Saberes Básicos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque A. Vida activa y saludable</li> <li>• Salud social: efectos sobre la salud de malos hábitos vinculados a comportamientos sociales. Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género y competencia motriz,</li> <li>• Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</li> <li>• Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; integración de los diferentes aspectos coordinativos, espaciales y temporales en determinadas secuencias motrices Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema de forma original, tanto individualmente como en grupo</li> <li>• Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</li> <li>• Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos y danzas propios del Principado de Asturias Usos comunicativos de la corporalidad: Expresión de sentimientos y emociones en diferentes contextos. Técnicas de interpretación.</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento
- Aprendizaje cooperativo	- Heteroevaluación (observación), coevaluación.	- Lista de control, ficha de coevaluación.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. Unidad de programación 4

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP4: Nuevas maneras de divertirme (TWINCON) juegos de invasión</b>		<b>Nº Sesiones:6</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.</p> <p>2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o de la compañera y de la persona oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos</p>	CPSAA4, CE2, CE3.
3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el	3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma	CCL5,CPSAA3,CC3.

<p>respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.</p>	
<b>Saberes Básicos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque A. Vida activa y saludable</li> <li>• Salud mental: aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices. La actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones, cohesión social y superación personal. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas. Trastornos alimenticios asociados a la práctica de la actividad física y deporte.</li> <li>• Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</li> <li>• Elección de la práctica física: gestión de las situaciones de competición en base a criterios de lógica, respeto al rival y motivación.</li> <li>• Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</li> <li>• Toma de decisiones: utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas.</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento
- Educación Deportiva	- Heteroevaluación y coevaluación	- Rúbrica.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Unidad de programación 5

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP5: Me preparo para ser solidario</b>		<b>Nº Sesiones:6</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida	1.1 Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial y respetando la propia realidad e identidad corporal.  1.3. Adoptar de manera responsable y con progresiva autonomía medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo para actuar preventivamente	CCL3,STEM2, STEM5, CD4,CPSAA2, CPSAA4.
<b>SaberesBásicos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• . Bloque A. Vida activa y saludable</li> <li>• Salud física: tasa mínima de actividad física diaria y semanal. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural y relajación. Musculatura del core (zona media o lumbo-pélvica) y su relación con el mantenimiento de la postura. Cuidado del cuerpo: calentamiento general autónomo..</li> <li>• Salud social: Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salud mental: Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices. La actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones, cohesión social y superación personal. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento
- Descubrimiento guiado.	- Autoevaluación, heteroevaluación, coevaluación	- Ficha de autoevaluación, rúbrica, GPAI (Game Performance Assessment Instrument)

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 7. Unidad de programación 6

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP6: SPORTPOLY</b>		<b>Nº Sesiones:5</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
Competencia específica 3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.	CCL5, CPSAA3
Competencia específica 4. Analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.	4.1. Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artísticas expresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.  4.2. Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los	CCEC3, CCEC3

	comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones	
<b>Saberes Básicos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</li> <li>• Preparación de la práctica motriz: autoconstrucción de materiales como complemento y alternativa en la práctica de actividad física y deporte.</li> <li>• Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</li> <li>• Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Adecuación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.</li> <li>• Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvi</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento
- Gamificación	- Autoevaluación, coevaluación	- Fichas de evaluación individual y recíproca.

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 9. Unidad de programación 7

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP7:Aprendo de otros lugares (FLOORBALL) juegos de invasión</b>		<b>Nº Sesiones:7</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
<p>2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p>	<p>2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o de la compañera y de la persona oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos.</p> <p>2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.</p>	<p>CPSAA4,CE2, CE3.</p>

### Saberes Básicos

- Bloque A. Vida activa y saludable
- Salud social: efectos sobre la salud de malos hábitos vinculados a comportamientos sociales. Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género y competencia motriz, así como de los comportamientos violentos e incitación al odio en el deporte.
- Bloque B. Organización y gestión de la actividad física
- Elección de la práctica física: gestión de las situaciones de competición en base a criterios de lógica, respeto al rival y motivación
- . Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices
- Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Adecuación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición. Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil
- Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas

Metodología	Evaluación	Instrumento
Trabajo en grupos	Coevaluación	Ficha de evaluación recíproca

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 10. Unidad de programación 8

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP8: De Asturias a Paris</b>		<b>Nº Sesiones:5</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros	CCL5,CCL5, CPSAA3,CC3.
5. Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a la conservación del medio natural y urbano	5.2. Diseñar y organizar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, asumiendo responsabilidades y aplicando normas de seguridades individuales y colectivas.	STEM5,CC4, CE1,CE3.

Saberes Básicos		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</li> <li>• Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas.</li> <li>• Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.</li> <li>• Adecuación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición. Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento
Asignación de tareas, trabajo en grupos.	Heteroevaluación, pruebas y producciones escritas	Mural sobre un juego/país, lista de control

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 11. Unidad de programación 9

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP9:Las 3 C del deporte</b>		<b>Nº Sesiones:6</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>3.2 Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades</p> <p>. 3.3. Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia, haciendo respetar el propio cuerpo y el ajeno</p>	<p>CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC3.</p>
<p>4. Analizar y valorar distintas manifestaciones</p>	<p>4.2. Analizar objetivamente las</p>	<p>CC2, CC3,</p>

<p>de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales</p>	<p>diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones</p>	<p>CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>
<p><b>Saberes Básicos</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque A. Vida activa y saludable</li> <li>• Salud mental: La actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones, cohesión social y superación personal.</li> <li>• Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.</li> <li>• Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</li> <li>• Estrategias de autorregulación colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices.</li> <li>• Habilidades sociales: conductas prosociales en situaciones motrices colectivas.</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social. Funciones de arbitraje deportivo.</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento
Educación aventura	Coevaluación, heteroevaluación (observación)	Lista de comprobación, ficha de coevaluación

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 12. Unidad de programación 10

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UP10:Rastreador</b>		<b>Nº Sesiones:6</b>
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Perfil de Salida</b>
5. Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a la conservación del medio natural y urbano	5.2. Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, aplicando normas de seguridad individuales y colectivas.	STEM5, CC4, CE1, CE3.
<b>SaberesBásicos</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</li> <li>• Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema de forma original, tanto individualmente como en grupo.</li> <li>• Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</li> <li>• Habilidades sociales: conductas prosociales en situaciones motrices colectivas</li> </ul>		
Metodología	Evaluación	Instrumento

Trabajo en grupos	Coevaluación	Ficha de evaluación recíproca
-------------------	--------------	----------------------------------

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.9. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Tabla 13. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Fuente: Elaboración propia

Procedimiento	Instrumento
Pruebas y producciones escritas	Trabajos
	Test
	Murales
	Cuestionarios
	Exposiciones
Observación sistemática	Rúbricas
	Registro sistemático
	Listas escaladas
	Listas de comprobación
	Registro anecdótico
Análisis de la práctica del alumnado	Rúbricas
	Baremos de actividades
	Niveles de consecución
	Lista de tareas
	Fichas de desempeño en la actividad
Coevaluación	Ficha de coevaluación

	GPAI
	Ficha de evaluación recíproca
<b>Autoevaluación</b>	Ficha de evaluación individual
	GPAI

Tabla 14. Criterios de evaluación por competencias específicas con su ponderación

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERADOR</b>	<b>Ponderación</b>
<b>Competencias específica 1.</b> Adoptar un estilo de vida activo y saludable	<b>22,72%</b>
1.1. Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial y respetando la propia realidad e identidad corporal.	9,09%
1.2. Comenzar a incorporar con progresiva autonomía procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, relajación e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	4,54%
1.3. Adoptar de manera responsable y con progresiva autonomía medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo para actuar preventivamente.	9,09%
<b>Competencia específica 2.</b> Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices	<b>18,17%</b>
2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.	4,54%
2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o de la compañera y de la persona oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos.	9,09%
2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.	4,54%
<b>Competencia específica 3.</b> Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados	<b>31,81%</b>

3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.	9,09%
3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades	18,18%
3.3. Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia, haciendo respetar el propio cuerpo y el ajeno.	4,54%
<b>Competencia específica 4.</b> Analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social	<b>22,72%</b>
4.1. Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artísticoexpresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.	9,09%
4.2. Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones.	9,09%
4.3. Participar activamente en la creación y representación de composiciones de expresión corporal individuales o colectivas con y sin base musical, utilizando intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas.	4,54%
<b>Competencia específica 5.</b> Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable	<b>9,09%</b>
5.2. Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, aplicando normas de seguridad individuales y colectivas.	9,09%

*Fuente: Elaboración propia*

### **3.10. Propuestas de actividades complementarias y extraescolares**

Para los grupos de 1º de Educación Secundaria Obligatoria están previstas las siguientes actividades complementarias y extraescolares:

- Visita el museo del Carlos Tartiere: Esta actividad se llevará a cabo el 9 de octubre y los responsables serán los departamentos de Educación Física e Inglés.
- Semana Blanca: El alumnado irá a la estación de Pajares un total de 3 días (24-25-26 de enero) con el departamento de Educación Física.
- Carrera Solidaria: Se realizará a los alrededores del Calatrava el día 31 de enero, participará todo el alumnado de la ESO y será organizada por el departamento de Educación Física.
- Educación Física en la calle: Esta actividad organizada por el departamento de Educación Física consistirá en llevar al alumnado fuera del recinto escolar a practicar ejercicio físico. Se llevará a cabo el 27 de abril.
- Jornada Cepafyds: En Junio el alumnado irá con el departamento de Educación Física a la Morgal a disfrutar de las jornadas de Cepafyds.

### **3.11. Medidas de atención a la diversidad**

Es innegable que cada estudiante tiene su propia manera de aprender. Factores como su bagaje de conocimientos previos, nivel de madurez, circunstancias personales y familiares, así como influencias genéticas y etapas de desarrollo, pueden generar variaciones significativas en el proceso educativo.

Tradicionalmente, la enseñanza se ha centrado en la transmisión de contenidos específicos, sin considerar suficientemente las diferencias individuales en la forma de aprender de cada alumno. Esto ha llevado a asociar el fracaso escolar únicamente con la falta de logro de esos objetivos establecidos, sin tener en cuenta las particularidades que influyen en el aprendizaje de cada uno.

La integración de ambos aspectos —el cumplimiento de objetivos educativos adaptados a las características individuales de cada alumno— se presenta como una vía para incrementar el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje. Al considerar una gama más amplia de factores que influyen en dicho proceso, se crea un ambiente educativo más completo y efectivo.

Para poder plantear las medidas de atención a la diversidad, se parte del artículo 17 del Decreto 43/2015: “Los centros docentes tendrán autonomía para organizar los grupos y las materias de manera flexible y para adoptar las medidas de atención a la diversidad, de carácter ordinario o singular, más adecuadas a las características de su alumnado y que permitan el mejor aprovechamiento de los recursos de que disponga.”

Todas las medidas empleadas para atender a la diversidad se encuentran recogidas en la Programación General Anual (PGA):

#### Medidas de carácter ordinario

- Desdoblamiento en grupos
- Agrupamientos flexibles
- Apoyo en grupos ordinarios
- Docencia compartida

#### Medidas de carácter singular:

- Flexibilización de la escolarización para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
- Programa de diversificación curricular.
- Programa de refuerzo de materias no superadas.
- Plan específico personalizado para el alumnado que no promocione.
- Adaptación curricular significativa para el alumnado con necesidades especiales.
- Enriquecimiento y/o ampliación del currículo para el alumnado con altas capacidades.
- Atención educativa al alumnado con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).
- Acciones compensatorias que eviten desigualdades derivadas de factores sociales, económicos, geográficos, culturales etc.

### **3.12. Plan de recuperación de los aprendizajes no adquiridos**

- Evaluación Inicial

Para conocer la situación del alumnado se llevara a cabo una evaluación inicial para acercarse a su realidad en cuanto a diversos factores: Características constitucionales y de desarrollo motriz. Mediante una entrevista con el alumnado se puede hacer una aproximación de las distintas actividades realizadas por los alumnos tanto en EF como fuera de ésta y el nivel de progresión alcanzado en ellas. Se deberán considerar aquellos casos en que las experiencias previas puedan haber supuesto un fracaso y hayan provocado un miedo o rechazo hacia la actividad fruto de la falta de éxito.

- Plan de recuperación para alumnado promocionado que no haya superado la materia y no la curse actualmente

El alumnado que no supere el área podrá promocionar al curso siguiente siempre que cumpla con los requisitos generales establecidos en el Proyecto Curricular de Etapa. No obstante, la materia quedará suspensa y deberá ser recuperada en el curso siguiente adquiriendo las capacidades necesarias para superar el nuevo curso.

- Plan de recuperación para alumnado promocionado que no haya superado la materia y sí la cursen actualmente

La importancia del aspecto competencial en el área de Educación Física, hace que en ocasiones la consecución de determinados objetivos, venga íntimamente relacionado con la maduración motriz y crecimiento de los alumnos. Es por ello que en ocasiones, objetivos que un curso no se alcanzaban, sí que se logren en cursos consecutivos. Así mismo el carácter cíclico del área, hace que cada año el alumnado sea capaz de mejorar pudiendo alcanzar objetivos que otros años no lograba. Es por ello, que la superación de la Educación Física de aquellos alumnos con la materia pendiente se lleve a cabo siempre y cuando superen la del año consecutivo teniéndose en cuenta los procedimientos de evaluación y calificación para ese año.

- Plan específico personalizado para los alumnado que repita curso
  - o Alumnado que repite curso y no ha superado la materia.

El profesor encargado de impartir la materia en el presente curso académico realizara una recopilación de todas las actividades del alumno/a durante el curso en el cual no

consiguió los objetivos realizando un registro y recogiendo información al respecto. Con toda la información se definirá la dificultad o dificultades más importantes. Posteriormente se realizarán un conjunto de actividades para el alumno con un calendario preciso, encaminadas a motivar el estudio y la comprensión de la materia. Las actividades serán:

→ De estudio

→ De procedimiento

→ De actitud

- Alumnado que repite curso y ha superado la materia

Estos alumnos serán considerados sin dificultades en la misma por lo que no se les aplicará ninguna medida extraordinaria, excepto la entrega de actividades de mayor dificultad, con el fin de motivarles.

- Alumnado que ha perdido la posibilidad de aplicar los criterios de calificación ordinarios

Se considerará que el alumno/a ha perdido la posibilidad de aplicación de criterios de evaluación y calificación ordinarios, bien por no asistencia, o por superar un absentismo en la materia superior al 15 % de las horas lectivas impartidas por trimestre o en la evaluación final. El proceso de evaluación será: Si las ausencias tienen lugar a lo largo de dos o los tres trimestres entregarán una serie de actividades y realizarán un examen final de la materia correspondiente. Es indispensable entregar todas las actividades requeridas y obtener en cada una de ellas una calificación no inferior a 5. También deberán alcanzar una puntuación mínima de cinco en el examen para que la evaluación sea positiva. Los alumnos serán convocados para la prueba final de Junio en la que habrá una parte teórica y una práctica. Si las ausencias tienen lugar a lo largo de un trimestre realizará una serie de actividades y pruebas escritas de recuperación. Será necesaria la entrega de todas las actividades que se les encomienden y deberán alcanzar una calificación mínima de 5 en todas las pruebas escritas. El resto del curso tendrá evaluación ordinaria.

- Plan para el alumnado con incapacidad transitoria o permanente

Distinguiremos aquellos alumnos/as que están limitados para realizar unas determinadas actividades de aquellos que no pueden practicar actividad física. Hemos de recordar que no existen los alumnos “exentos totales”, ya que la actividad física es obligatoria, pero sí de unos determinados contenidos. Con un poco de imaginación se pueden integrar en mayor medida a aquellos alumnos de carácter exento, haciéndoles sentirse más útiles y consiguiendo una mayor motivación y nivel de aprendizaje. Se les informará de la normativa existente y de los trámites para recoger en su expediente dicha situación.

- Alumnado con incapacidad permanente

Cuando la patología impide la práctica de cualquier actividad física, propondríamos las siguientes posibilidades:

→Realización de trabajos teóricos relacionados con los saberes que se imparten en el aula.

→Elaboración de apuntes para los compañeros/as.

→Dirección de actividades para sus compañeros (estiramientos, calentamientos,)

→En determinadas actividades podrán participar (relajación, estiramientos, expresión corporal.)

## **4. Proyecto de innovación**

### **4.1. Contextualización de la propuesta y diagnóstico inicial**

#### **4.1.1. Diagnóstico inicial**

La idea de innovación reside en el cambio a través de la introducción de un elemento que aporte mejoras significativas sobre la situación actual. Algunos autores lo identifican como el cambio de estatus del problema cualquiera que éste sea; de plantearlo como algo que hay que remediar a través de una investigación sobre la marcha para solucionarlo (Bass, 1999; Hutchings y Shulman, 1999). Esta situación en la mayoría de los casos surge identificación de un problema específico o de un dilema docente. Autores como (Fidalgo, 2011) cuatro componentes dentro de la innovación educativa: Tecnología, Procesos, Las personas y el Conocimiento.

Durante el periodo de prácticas, pude observar la poca evolución que ha sufrido la asignatura de Educación Física desde que yo la estudié. A día de hoy sigue manteniendo la misma estructura (Calentamiento, Práctica del deporte, Partido final). La parte del calentamiento sigue manteniéndose exactamente igual, comenzando por movilidad articular y finalizando con breves e ineficientes estiramientos estáticos; la parte intermedia de la clase, es donde el alumnado adquiere práctica en los gestos del deporte que se esté impartiendo a través de trabajos individuales por parejas y el partido final, donde solo una pequeña parte de la clase participa activamente y con motivación.

Observar esta situación, donde la asignatura no ha evolucionado prácticamente a lo largo de los años, sugiere la necesidad de un cambio en la forma de impartirla. Estos cambios pretenden conseguir cambios en la actitud, participación y motivación del alumnado, a través de la creación de actividades que les supongan un reto.

Ante esta situación, mas adelante plantearé mi innovación didáctica, con la cual pretendo solventar muchos de estos problemas a través del uso de una Gamificación, tratando así de alejarme de los modelos pedagógicos tradicionales.

### **4.1.2. Contextualización**

El centro educativo donde lleve a cabo mi periodo de prácticas y puse en práctica mi Unidad de Innovación se encuentra en la zona céntrica de la capital del Principado de Asturias, Oviedo. Este centro, en el presente curso académico 2023/2024 cuenta con un total de 1446 estudiantes, 392 cursan la ESO, 221 Bachillerato y 833 alumnos realizan estudios de Formación Profesional impartiendo su jornada lectiva entre mañanas y tardes.

La Unidad de Innovación esta creada para ser llevada a cabo en 1º ESO, aunque podría ser perfectamente aplicable en otros cursos superiores debido a la gran versatilidad que esta tiene. Este curso está formado por un total de 4 grupos, de los cuales les impartí clase a dos, 1ºA y 1ºB. Ambos grupos cuentan con características muy similares. Están formados por 25 y 26 alumnos respectivamente, muestran una actitud muy buena, participación y motivación elevada, aunque en ocasiones también mostraron comportamientos infantiles, propios de la edad.

La Programación alberga en ella la Unidad de Innovación, dentro de la Unidad de Programación Nº 6. Está constituida por un total de 5 sesiones en las que se hará uso del modelo pedagógico de la Gamificación, siendo este el principal y del modelo pedagógico de Material Autoconstruido para complementarlo. Para explicar el contenido al alumnado se hará uso del Descubrimiento Guiado y la Asignación de Tareas. Esta unidad se encuentra programada a mediados del 2º trimestre con el fin de ir preparando al alumnado a trabajar de manera conjunta para futuras unidades donde también será necesario.

Para desarrollar el conjunto de sesiones que forman esta Unidad de Innovación se hará uso del polideportivo cubierto del que dispone el centro. Los recursos materiales utilizados durante la sesión serán, diferentes tipos de pelotas (futbol, baloncesto, floorbal), setas, conos, combas, redes, sticks, raquetas, folios, rotuladores y dados etc... Todos ellos se encuentran a disposición del alumnado dentro del centro a excepción de los dados que deberán traerlos de casa.

## **4.2. Saberes curriculares asociados**

Esta propuesta de innovación se alinea con lo establecido en la Ley Orgánica que modifica la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE). Dicha ley organiza los contenidos de Educación Física en 6 bloques de conocimientos básicos, cada uno con competencias específicas asociadas. Además, se establecen criterios de evaluación para cada competencia y descriptores del perfil de salida vinculados a ellas.

En base al Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula a la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias esta Unidad de Programación está relacionada con los siguientes saberes recogidos en el curriculum:

### **Competencia específica 3**

*“Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.”*

### **Competencia específica 4**

*“Analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.”*

Tabla 15. Criterios, saberes y perfiles asociados a la innovación

Criterios de Evaluación	Perfil de salida
3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades.	CCL5, CPSAA3
4.1. Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artísticas expresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.	CCEC3, CCEC3
4.2. Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones	CCEC3, CCEC3
<b>Saberes Básicos</b>	
<p>Bloque B Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elección de la práctica física: gestión de las situaciones de competición en base a criterios de lógica, respeto al rival y motivación.</li> <li>- Preparación de la práctica motriz: autoconstrucción de materiales como complemento y alternativa en la práctica de actividad física y deporte</li> </ul> <p>Bloque C Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales</li> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; integración de los diferentes aspectos coordinativos, espaciales y temporales en determinadas secuencias motrices o deportivas.</li> </ul>	

Fuente: Elaboración propia

### 4.3. Fundamentación teórica

Esta Unidad de Programación Innovadora se hará uso de una hibridación, donde se utilizarán elementos de Materiales Auto Construidos y de Gamificación, siendo esta última el modelo educativo principal en el que se apoyará esta Unidad de Innovación que trata sobre un Monopoly deportivo

El Monopoly es un juego de mesa muy popular que puede ser jugado de 3 a 8 personas, su finalidad consiste en crear un monopolio de propiedades a través de su compra con dinero. Además tiene otras dinámicas como:

- Los alquileres: Los jugadores que caigan en la propiedad de otro jugador deberán pagarle un dinero en función del valor de la propiedad.
- Cajas de la comunidad: Son unas casillas en la que si los jugadores caen podrán recibir dinero de la banca debido a un error o deberán pagar una cantidad de dinero según el número de propiedades que tengan.
- Suerte: Los jugadores que caigan en esta casilla podrán tener buena o mala suerte. En el primer caso recibirán dinero de la banca y en el segundo deberán pagar por error de la misma.
- Impuestos: Hay 4 repartidos por el tablero, los jugadores que caigan en ellos deberán pagar una cierta cantidad de dinero
- La cárcel: Los jugadores que caigan en la casilla de la cárcel perderán su turno durante 4 rondas.

Con el uso de la hibridación de los modelos de Gamificación y Material Autoconstruido se tratará de llevar este juego de mesa al ámbito deportivo y educativo. En esta Gamificación del Monopoly denominada “SportPoly” se mantendrá la esencia del juego tradicional, la compra de propiedades, pero en este caso para llevarlas a cabo en vez de pagarlas con dinero, se realizará a través de la superación de retos deportivos. EL resto de dinámicas del juego se mantendrán también, aunque serán modificadas en algunos casos para impartir una serie de saberes de la asignatura de Educación Física.

- Propiedades: Manteniendo la esencia del juego original, habrá propiedades con diferentes valores, dependiendo de estos, los retos para adquirirlas serán más o menos complicados motivadamente de alcanzar.

- Alquileres: Esta dinámica se encuentra muy relacionada con la anterior, cuanto mayor sea el precio de la propiedad ajena en la que cae un jugador, mayor dificultad tendrá el reto deportivo para ser pegado.
- Caja de la Comunidad: En esta casilla modificaremos su jugabilidad, estas casillas serán utilizadas para realizar preguntas teóricas sobre la cultura deportiva. Los jugadores que respondan correctamente a la pregunta podrán evitar pagar un pago de alquiler durante una ronda.
- Suerte: Al igual que en la anterior casilla se realizará una pregunta teórica, pero en este caso a cerca del destilo de vida activo y saludable.
- Impuestos: En esta casilla se deberá realizar un bien para la comunidad deportiva: por ejemplo recoger algo que ensucie la instalación deportiva.

## **Gamificación**

En los últimos años, la sociedad ha evolucionado de manera rápida y progresiva, provocando una serie de cambios constantes que afectan directamente al ámbito educativo. Esto ha obligado a que el sistema educativo se actualice y se adapte a las nuevas demandas de la sociedad (Navarro-Mateos et al., 2021). Esta necesidad de adaptación ha requerido la creación de nuevas metodologías de enseñanza, cuyo objetivo es aumentar la implicación del estudiante en el proceso (Navarro-Mateos et al., 2021). Las metodologías innovadoras han surgido como un medio para incrementar la motivación de los estudiantes y, en consecuencia, promover un mayor aprendizaje (Parra-González M. E. et al., 2020).

La Gamificación consiste en trasladar las características del juego a un contexto educativo, con la posibilidad de resolver problemas o mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los elementos y las mecánicas de los juegos generan un mayor nivel de compromiso y motivación de los usuarios a las actividades y procesos en los que están involucrados (Kiryakova et al., 2014). Este factor cultural y social que impulsa el juego en cualquier actividad ya fue reconocido por Huizinga (1955), y toma nuevos significado con el concepto de Gamificación (Deterding, Dixon, Khaled, y Nacke, 2011) añadiendo el uso de elementos propios del diseño de los videojuegos en situaciones de no-juego y la modificación de aspectos sociales como parte de la Gamificación.

En la asignatura de Educación Física la Gamificación ha irrumpido como estrategia para dar sentido a los juegos pudiendo mejorar la satisfacción del discente y su nivel de implicación en las sesiones de Educación Física.

Con el paso de los años, la Gamificación ha ido haciendo hueco en la educación ya que ofrece experiencias mediante la simulación de situaciones reales, fomentando el aprendizaje, la interacción, las actividades de colaboración (Monguillot et al., 2015) y la resolución de problemas, así como disminuyendo el temor a cometer errores en la toma de decisiones. Para Reig y Vílchez (2013), el objetivo de la Gamificación es la búsqueda de la motivación de logro, como intento de ludificar las situaciones de aprendizaje y todos sus elementos. La motivación de logro se define como aquel estímulo que impulsa a conseguir el acierto en las tareas en las que existen criterios de éxito o fracaso, como pueden ser las actividades deportivas (Wigfield & Cambria, 2010). Se ha reportado que una motivación de logro alta favorece el aprendizaje motor de habilidades específicas, siempre que se oriente las conductas del estudiantado hacia «la esperanza de éxito» en lugar de hacia «el miedo al fracaso» (Roberts et al., 1998).

En último lugar, la Gamificación proporciona continuamente, y de forma regular, información al docente (Geelan et al., 2015). A través de sus elementos, ofrece una herramienta poderosa de evaluación oculta, que facilita la recogida de información amplia y distinta que ofrece cada uno de sus elementos, evitando someter a los educandos a una fuerte presión por ser observado y juzgado por sus acciones, lo que le genera estrés y preocupación.

### **Material Auto Construido**

La promoción del uso de materiales alternativos fue impulsada por los presupuestos limitados y los equipamientos deficientes que, aún hoy en día, enfrenta la práctica docente (Méndez-Giménez, 2008; Tabernerero & Márquez, 2003). Autores como (Camacho, Díaz & González, 2006; Méndez-Giménez, 2003; 2008; Palacios, Toja & Abrales, 1999; Rodríguez, Quintana, Lindell, Barrera & Gómez, 2005) validan el potencial pedagógico que supone el implicar al alumnado en un proceso de transformación y fabricación de los propios recursos que después va a utilizar en el aula, generando esto un gran deseo de utilización de su propio materia (Méndez-Giménez et al., 2016).

El uso de un Modelo Pedagógico como es el de Materiales Auto Construidos, produce una serie de beneficios en el aprendizaje del alumnado como mejoras en la evitación del rendimiento, metas de amistad, las necesidades psicológicas básicas y mejoras en las habilidades motrices (Méndez-Giménez et al., 2016). En otra investigación realizada por el mismo investigador (Méndez- Giménez et al., 2010) observó como el alumnado al fabricar sus propios materiales deportivos, generó un mayor interés y entusiasmo por la actividad. También se percató de mejoras en unos factores fundamentales de la Educación Física, los niveles de actividad física y la motivación intrínseca.

Por último mencionar que al igual que con la Gamificación, los Materiales Auto Construidos generan ventajas al profesorado a la hora de diversificar las actividades de juegos y deportes modificados / alternativos. Además genera la posibilidad de diseñar objetos adaptados al propio desarrollo físico y madurativo de los estudiantes (Fernández-Río & Méndez-Giménez, 2013; Fernández-Río et al., 2014; Méndez-Giménez & Fernández-Río, 2011, 2012, 2013; Méndez-Giménez et al., 2016).

#### **4.4. Objetivos de la propuesta**

El uso de estos modelos pedagógicos de manera conjunta a través de una hibridación responde a unos objetivos de carácter más general y a unos más específicos:

- Desarrollar una innovación metodológica en la asignatura de Educación Física que nos permita aumentar el grado de motivación y participación del alumnado.

De manera más específica se tratará de alcanzar los siguientes objetivos:

- Dar a conocer al alumnado una forma de trabajo basada en un juego, que consiste en superar retos deportivos
- Inculcar valores deportivos a través del trabajo en equipo
- Aprender a solucionar problemas a través del diálogo
- Alcanzar autonomía para desarrollar una propuesta similar a la que están experimentando
- Fomentar y alcanzar la creatividad y la autoconfianza a través de la creación de sus propios retos deportivos

#### 4.5. Descripción y desarrollo de la propuesta de innovación

.Esta Unidad Didáctica se denominara “SportPoly”, constara de un total de 5 sesiones y se corresponderá con la Unidad de Programación número seis.

*Tabla 16. Secuenciación de las clases*

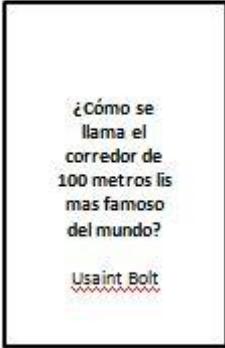
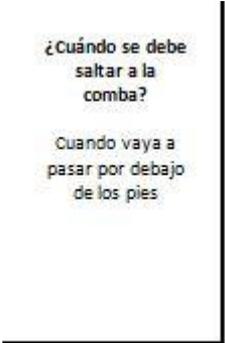
<b>Secuenciación de las clases</b>
1. Presentación y Primera toma de contacto con el SportPoly
2. Comienzan a crear su propia Gamificación (Tablero y Cartas)
3. Finalizan su propia Gamificación ( Retos deportivos y preguntas teóricas)
4. Juegan con su propia Gamificación
5. Se Intercambian sus Gamificaciones y disfrutan de la de otros compañeros

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 17. Desarrollo de las sesiones

<b>Unidad de programación</b> “Gamificación SportPoly”		Temporalización	2º trimestre	Sesiones	5																														
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º																																
<b>Materia</b>		Educación Física																																	
<b>METODOLOGÍA</b>																																			
Gamificación Material Auto Construido																																			
<b>AGRUPAMIENTOS</b>																																			
Grupos fijos (4 grupos)																																			
<b>EVALUACIÓN</b>																																			
Procedimiento		Instrumento		Porcentaje																															
Observación		Rúbrica		60%																															
Coevaluación (Gamificación de otro grupo)		Lista de Control		30%																															
Coevaluación (Miembros del Grupo)		Rúbrica		30%																															
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>																																			
<b>SESIÓN 1: Presentación y Primera toma de contacto con el SportPoly</b>																																			
<b>Descripción de la actividad</b>				<b>Recursos</b>																															
<b>Actividad 1:</b> Breve explicación acerca de qué es, en qué consiste y las variedades de Gamificación que hay.																																			
<b>Actividad 2:</b> Selección de los grupos de trabajo. Se utilizará una técnica para que en los grupos haya alumnado con diferentes características. Cada capitán solo podrá escoger a un alumnado de cada columna. Solo los capitanes podrán tener acceso a la tabla donde escogerán a sus compañeros				- Lista de alumnos																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Capitanes</th> <th>Característica1</th> <th>Característica2</th> <th>Característica3</th> <th>Característica4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Alumno x1</td> <td>Alumno x6</td> <td>Alumno x11</td> <td>Alumno x16</td> <td>Alumno x21</td> </tr> <tr> <td>Alumno x2</td> <td>Alumno x7</td> <td>Alumno x12</td> <td>Alumno x17</td> <td>Alumno x22</td> </tr> <tr> <td>Alumno x3</td> <td>Alumno x8</td> <td>Alumno x13</td> <td>Alumno x18</td> <td>Alumno x23</td> </tr> <tr> <td>Alumno x4</td> <td>Alumno x9</td> <td>Alumno x14</td> <td>Alumno x19</td> <td>Alumno x24</td> </tr> <tr> <td>Alumno x5</td> <td>Alumno x10</td> <td>Alumno x15</td> <td>Alumno x20</td> <td>Alumno x25</td> </tr> </tbody> </table>						Capitanes	Característica1	Característica2	Característica3	Característica4	Alumno x1	Alumno x6	Alumno x11	Alumno x16	Alumno x21	Alumno x2	Alumno x7	Alumno x12	Alumno x17	Alumno x22	Alumno x3	Alumno x8	Alumno x13	Alumno x18	Alumno x23	Alumno x4	Alumno x9	Alumno x14	Alumno x19	Alumno x24	Alumno x5	Alumno x10	Alumno x15	Alumno x20	Alumno x25
Capitanes	Característica1	Característica2	Característica3	Característica4																															
Alumno x1	Alumno x6	Alumno x11	Alumno x16	Alumno x21																															
Alumno x2	Alumno x7	Alumno x12	Alumno x17	Alumno x22																															
Alumno x3	Alumno x8	Alumno x13	Alumno x18	Alumno x23																															
Alumno x4	Alumno x9	Alumno x14	Alumno x19	Alumno x24																															
Alumno x5	Alumno x10	Alumno x15	Alumno x20	Alumno x25																															
<b>Actividad 3:</b> Explicación de la Gamificación del Monopoly “SportPoly” y se comenzará por grupos la actividad. A cada integrante del grupo se le asignará un rol, habiendo los siguientes: - <u>Arbitro</u> : vigilará que los retos se cumplan				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero SportPoly</li> <li>- Cartas de Propiedad</li> <li>- Cartas de Caja de la Comunidad</li> <li>- Cartas de Suerte</li> </ul>																															



<a href="https://docs.google.com/document/d/1Zm06b4Sh">https://docs.google.com/document/d/1Zm06b4Sh</a>	
<b>SESIÓN 3: Finalizan su propia Gamificación ( Retos deportivos y preguntas teóricas)</b>	
Descripción de la actividad	Recursos
<p><b>Actividad 1:</b> Se volverá a agrupar al alumnado por los grupos de trabajo y se procederá a corregir las preguntas que hayan formulado los alumnos, grupo por grupo. Una vez el profesor les haya dado el visto bueno, el alumnado escribirá sus preguntas en los moldes y los recortaran.</p>	
	
<p><b>Actividad 2:</b> El profesor entregará unos documentos de deportes que hayan practicado anteriormente y de los cuales ya se han examinado teóricamente, para que los alumnos extraigan y formulen de manera grupal un total de 15 preguntas.</p>	-Documento con reglas de deportes
	
<p><b>Actividad 3:</b> Se les volverá a dar tiempo a terminar las tareas de la sesión anterior que no les haya dado tiempo a finalizar. Se volverán a asignar los mismos roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<u>Crear Mapa</u>: 2 miembros del grupo deberán crear el nombre de las propiedades</li> <li>-<u>Recortar cartas</u>: 2 miembros deberán recortar los moldes de las cartas de propiedad</li> <li>-<u>Colorear cartas</u>: 2 miembros irán coloreando los moldes de cartas en función de las propiedades del tablero.</li> <li>-<u>Retos</u>: Una vez todos los miembros del grupo hayan finalizado sus tareas, se reunirán y trabajaran de manera conjunta para diseñar los retos (precios y alquileres) de las propiedades</li> </ul>	
<p><b>Actividad 4:</b> Una vez que los grupos vayan finalizando sus SportPolys, recogerán todos los papeles que sobren e irán a ayudar al resto de grupos a finalizar su trabajo</p>	
<b>SESIÓN 4: Juegan con su propia Gamificación</b>	

Descripción de la actividad	Recursos
<p><b>Actividad 1:</b> Se agrupara al alumnado por sus grupos de trabajo y se les entregará su tablero, cartas de propiedad, suerte y caja de la comunidad. Se volverán a asignar los roles y los alumnos no podrán repetir rol.</p> <p>-<u>Arbitro</u>: vigilará que los retos se cumplan</p> <p>-<u>Banquero</u>: Será el encargado de otorgar las propiedades a quienes las consigan</p> <p>-<u>Utilero</u>: Será el encargado de recoger el material una vez finalice la sesión</p> <p>-<u>Cartero</u>: Se encargará de contar y agrupar las cartas por color una vez finalice la sesión para que no se pierda ninguna</p> <p>-<u>Tablero</u>: Será el encargado de que el tablero no se estropee durante la sesión y que lo dados no se pierdan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero</li> <li>- Cartas de Propiedad</li> <li>- Suerte</li> <li>- Caja de la Comunidad</li> <li>- Material seleccionado por los alumnos</li> </ul>
<p><b>SESIÓN 5:</b> Se Intercambian sus Gamificaciones y disfrutan de la de otros compañeros Se Intercambian sus Gamificaciones y disfrutan de la de otros compañeros Se Intercambian sus Gamificaciones y disfrutan de la de otros compañeros Se Intercambian sus Gamificaciones y disfrutan de la de otros compañeros</p>	
Descripción de la actividad	Recursos
<p><b>Actividad 1:</b> Los alumnos se juntaran por sus grupos de trabajo y el profesor les entregará un SportPoly al azahar de otro grupo de trabajo. Se asignaran roles y los alumnos escogerán el rol que les falte por realizar:</p> <p>-<u>Arbitro</u>: vigilará que los retos se cumplan</p> <p>-<u>Banquero</u>: Será el encargado de otorgar las propiedades a quienes las consigan</p> <p>-<u>Utilero</u>: Será el encargado de recoger el material una vez finalice la sesión</p> <p>-<u>Cartero</u>: Se encargará de contar y agrupar las cartas por color una vez finalice la sesión para que no se pierda ninguna</p> <p>-<u>Tablero</u>: Será el encargado de que el tablero no se estropee durante la sesión y que lo dados no se pierdan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material seleccionado por los alumnos</li> </ul>
<p><b>Actividad 2:</b> A cada grupo de trabajo se le entregará una lista de control para que realicen de manera conjunta una coevaluación sobre la Gamificación de otro grupo de trabajo.</p>	

*Fuente: Elaboración propia*

#### **4.6. Diseño de un instrumento de evaluación**

Para llevar a cabo la evaluación del alumnado durante estas 5 sesiones de “SportPoly”, se hará uso de un total de 3 instrumentos de evaluación. El primero consistirá en una rúbrica de carácter observacional, la cual será usada por el docente a lo largo de la clase para evaluar aspectos como la actitud, desempeño de roles, participación en las tareas, ejecución de las actividades motrices etc. La segunda herramienta será una lista de control que se realizará a través de una coevaluación, donde cada grupo evaluará el tablero que les haya tocado durante la última sesión, se tendrá en cuenta aspectos como variedad de retos deportivos, inclusión de los retos etc. Por último se utilizará una rúbrica para que cada miembro del grupo coevalue el trabajo del resto de sus compañeros del grupo de trabajo, en ella se evaluarán aspectos como la participación, cooperación, la actitud y las dinámicas de trabajo.

Tabla 18. Rúbrica Observacional

<b>Criterio</b>	<b>Nivel Insuficiente</b>	<b>Nivel Básico</b>	<b>Nivel Competente</b>	<b>Nivel Avanzado</b>
Actitud	La actitud es negativa o disruptiva, afectando el ambiente del equipo y la tarea asignada.	La actitud es neutral, mostrando poco compromiso o interés en la tarea asignada y en colaborar con el equipo.	La actitud es positiva y proactiva, mostrando interés y compromiso con la tarea asignada y colaborando de manera adecuada con el equipo.	La actitud es excepcionalmente positiva, inspirando a otros miembros del equipo, mostrando entusiasmo y compromiso sobresaliente con la tarea asignada y promoviendo un ambiente colaborativo.
Desempeño de Roles	No cumple con el rol asignado y/o demuestra falta de comprensión sobre sus responsabilidades en el equipo.	Cumple parcialmente con el rol asignado, pero muestra dificultades en la ejecución o comprensión de sus responsabilidades.	Cumple con el rol asignado de manera adecuada, demostrando comprensión y habilidad para llevar a cabo sus responsabilidades en el equipo.	Cumple con excelencia el rol asignado, demostrando liderazgo y habilidad para llevar a cabo sus responsabilidades de manera efectiva, sirviendo como ejemplo para el equipo.
Participación	Participa mínimamente en las actividades del equipo, mostrando falta de interés en contribuir o colaborar con los demás miembros.	Participa ocasionalmente en las actividades del equipo, pero no muestra consistencia o iniciativa para contribuir de manera significativa.	Participa activamente en las actividades del equipo, contribuyendo con ideas y esfuerzo para alcanzar los objetivos establecidos.	Participa de manera destacada en las actividades del equipo, mostrando iniciativa para liderar y colaborar en la consecución de los objetivos, y motivando a otros miembros a participar activamente.
Resolución de Problemas	No demuestra habilidad para identificar o abordar problemas dentro del equipo, contribuyendo a la falta de progreso en las tareas asignadas.	Identifica problemas dentro del equipo, pero muestra dificultades para abordarlos de manera efectiva o para proponer soluciones viables.	Identifica y aborda problemas dentro del equipo de manera efectiva, proponiendo soluciones viables y contribuyendo al progreso de las tareas asignadas.	Identifica y resuelve problemas dentro del equipo con excelencia, proponiendo soluciones innovadoras y efectivas que contribuyen significativamente al éxito del equipo en la tarea asignada.
Compra de Propiedades	El alumno no ha sido capaz de superar ningún reto deportivo, con lo cual no ha adquirido ninguna propiedad	El alumno ha sido capaz de superar un reto deportivo y adquirir así una propiedad	El alumno ha sido capaz de adquirir 2 propiedades a través de la superación de sus respectivos retos deportivos	El alumno ha sido capaz de adquirir el total de propiedades de un mismo color (2 o más) a través de la correcta realización de los retos deportivos
Pago de	El alumno no es capaz de	El alumno necesita más de una	El alumno es capaz de superar	El alumno supera todos los retos de los

Alquileres	superar de ninguna manera los alquileres de las propiedades	oportunidad para superar el reto deportivo de los alquileres	casi todos los retos de los alquileres a la primera oportunidad	alquileres al primer intento
Tipo de Propiedades	El alumno no intenta comprar la propiedad por la dificultad del reto deportivo	El alumno en alguna ocasión ha decidió no comprarla por la dificultad del reto	Al alumno no le importa la dificultad del reto, a pesar de que en ocasiones falle.	El alumno compra cualquier tipo de propiedad sin importarle la dificultad del reto.
Total Puntos				

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 19. Lista de control

Grupo Evaluador:		
Grupo Evaluado :		Nombre de la Gamificación:
ITEM	SI	NO
¿El equipo ha aplicado variedad a sus retos deportivos?		
¿El equipo ha aplicado toda la variedad de retos que se les indico en la guía?		
¿Todo el grupo (evaluador) habéis sido capaces de hacer los retos?		
¿Creéis que cualquier alumno incluido aquellos con alguna discapacidad podrían realizar estos retos?		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 20. Rúbrica de coevaluación grupal

Evaluador:									
ITEM	Muy Bien	Bien	Normal	Suficiente	Alumno1	Alumno2	Alumno3	Alumno4	Alumno5
Trabajo	Trabaja constantemente y con muy buena organización	Trabajan aunque se detectan algunos fallos de organización	Trabajan pero sin organización	Apenas trabajan y no muestran interés					
Participación	Participan activamente y con entusiasmo	Participan activamente	Presenta solo alguna ideas propia	Apenas participa; hay que indicarle continuamente que lo haga					
Cooperación	Trabaja activamente para alcanzar el objetivo común	Casi siempre trabaja activamente para alcanzar el objetivo común	En ocasiones no trabaja activamente para alcanzar el objetivo común	No trabaja activamente dificultando alcanzar el objetivo común					
Dinámica de trabajo	Escucha y acepta los comentarios, sugerencias y opiniones de otros y los usa	Escucha los comentarios, sugerencias y opiniones de otros pero no los usan para mejorar su trabajo	Hay alguna interacción entre los miembros del equipo. Se escucha solo algunas opiniones.	Muy poca interacción, conversaciones muy breves. Está distraídos o desinteresado					
Actitud	Respeto y anima a todos para mejorar el	Trabajo con respeto y anima al grupo	Trabaja con respeto pero no anima el	No trabaja de forma respetuosa					

	ambiente, hace propuestas para mejorar el resultado	para mejorar el ambiente	ambiente						
Roles	Tiene un rol definido y lo desempeña de manera efectiva	Tiene un rol definido pero en ocasiones lo olvida	Tiene un rol pero casi nunca lo desempeña	Tiene un rol definido pero no lo cumple					
Nota Final:									

*Fuente: Elaboración propia*

#### **4.7. Reflexión personal sobre el proceso de innovación**

Una vez finalizado el periodo de prácticas y la propuesta de innovación y tras un periodo de tiempo para reflexionar acerca ambas cosas, creo que puedo afirmar que esta propuesta fue muy bien acogida por el alumnado a nivel de participación, motivación y comprensión técnico/táctica de los diferentes retos deportivos.

En primera instancia, me gustaría hacer especial hincapié en mi experiencia tanto como alumno como de docente en prácticas, en la que pude observar, en ambos casos, como el uso de metodologías tradicionales generaba aburrimiento y desmotivación en todo el alumnado y en especial en aquellos que la Educación Física no les es atractiva. Esta situación debe solucionarse lo antes posible, ya que si no de lo contrario, podría empezar a generarse un rechazo hacia la asignatura por parte del alumnado, suponiendo esto un enorme contra tiempo para una asignatura que solo goza de dos horas semanales y que posee una gran variedad de recursos para evitar esta situación.

La modificación de juegos tan populares como el Monopoly a través de la Gamificación, y la creación de los suyos propios a través del Material Auto Construido hace que todo el alumnado se sienta incluido, motivado y competente a partes iguales.

Para mí los dos factores que considero que más éxito generaron en esta innovación fue el permitirles crear su propio juego o Gamificación y que pudiesen elegir y crear cualquier reto deportivo con el material disponible en el centro.

A modo de conclusión, me gustaría resaltar los resultados que observé de esta innovación y el feedback que recibí por parte del alumnado. A través del “SportPoly”, pude observar como aquellos alumnos que se mostraban más reacios a esforzarse se comprometían con la tarea, como los que son motrizmente más hábiles ayudaban a los menos hábiles a superar los retos y como todos trabajan en grupo con gran motivación. Por último, el feedback recibido por parte del alumnado, fue su enorme insistencia para continuar con las sesiones tras haberlas finalizado dentro de la programación.

## **5. Conclusiones**

El Trabajo Fin de Máster representa la culminación de la formación necesaria para adquirir las competencias requeridas para la profesión docente en el sistema educativo español. Como se ha expuesto en la primera parte del trabajo, el Máster alcanza los objetivos de proporcionar los conocimientos y la experiencia necesarios para enseñar en un centro de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato o Formación Profesional, comprendiendo las diversas posibilidades de actuación en estos entornos.

En nuestro ámbito de trabajo, la Educación Física, tenemos que ser conscientes de que se encuentra en una continua regeneración con el fin de dar respuesta a las nuevas tendencias, actividades o deportes. Resulta de vital importancia que nuestra asignatura tenga utilidad y transferencia a la vida cotidiana del alumnado, el cual es el protagonista de la misma. Es por esta razón por la que se hizo uso de una hibridación entre los modelos de Gamificación y Material Auto Construido, para que a través del juego y de la creación de sus propios retos deportivos pudiesen replicar esos conocimientos fuera del aula.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Peiteado, M. G. (2013). Los estilos de enseñanza y aprendizaje como soporte de la actividad docente. *Revista de estilos de aprendizaje*, 6(11).
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
- González, L. E. Q., Jiménez, F. J., & Moreira, M. A. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348.
- Rouissi, A., García Martínez, S., & Ferriz Valero, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física.
- López Quero, L. (2022). La gamificación como metodología de enseñanza en educación física.
- Carballeira, E., Sevilla Sánchez, M., Dopico-Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., & Fariñas Rodríguez, J. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (47), 87-95.
- Fidalgo, Á. (2011). La innovación docente y los estudiantes. *La cuestión universitaria*, (7), 84-91.
- Morales, P. (2010). Investigación e innovación educativa.
- Giménez, A. M., Río, J. F., & Alonso, D. M. (2012). Valoración de los adolescentes del uso de materiales autoconstruidos en educación física. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (22), 24-28.
- Méndez-Giménez, A., de Ojeda Pérez, D. M., & Valverde-Pérez, J. J. (2016). Valoración del alumnado y profesorado del material convencional y autoconstruido: estudio longitudinal de diseño cruzado en Educación Deportiva. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (30), 20-25.
- Giménez, A. M. (2023). Autoconstrucción de material en educación física: perfil del profesorado, estrategias y recursos promovidos durante la pandemia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (50), 976-986.

- Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., PÉREZ-PUEYO, Á., & Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, (413), ág-55.
- Fernandez-Rio, J., Alcalá, D. H., & Perez-Pueyo, Á. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (423), ág-57.