

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA,
BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

**UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGOS
TRADICIONALES UTILIZANDO APRENDIZAJE-
SERVICIO EN 4.º DE LA ESO.**

Presentado por:

SERGIO ORTÍN FORTE

Dirigido por:

Dr. D. JOSÉ SERRANO DURÁ

CURSO ACADÉMICO 23-24

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a mi tutor José Serrano Durá. Su orientación y apoyo constantes han sido fundamentales durante todo el máster, en especial en la elaboración del TFM.

Además, me gustaría extender mi gratitud a mi tutor del centro IES J. Martínez Ruiz “Azorín”, el señor Eduardo Rico Gaspar. Su compromiso con mi formación durante mi estancia en el centro ha sido excepcional. Ha demostrado una dedicación incansable a mi aprendizaje, proporcionándome todas las facilidades necesarias para llevar a cabo mi TFM.

RESUMEN

En el presente Trabajo Fin de Máster, se desarrolla una Unidad Didáctica (en adelante, UD) de 8 sesiones dirigida a estudiantes de 4.º de la ESO del IES J. Martínez Ruiz "Azorín", centrada en los juegos populares y tradicionales de la Región de Murcia, utilizando metodologías activas como el Aprendizaje y Servicio (ApS) y el Aprendizaje Cooperativo (AC). Esta UD busca preservar y transmitir la riqueza cultural de los juegos tradicionales, fomentar la inclusión y la cooperación entre los estudiantes, y culmina con una sesión en el Aula Abierta del centro. Los objetivos incluyen diseñar y ejecutar la UD, en la que se busca promover el servicio comunitario del alumnado y además pretende analizar la Programación Didáctica del centro para proponer mejoras. La metodología combina ApS, que conecta el aprendizaje con la acción comunitaria, y AC, que fomenta el trabajo en equipo. La evaluación es formativa y continua, utilizando observación directa, autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, tanto de la actividad con el Aula Abierta como en la presentación de las sesiones para valorar tanto el progreso individual como el colectivo. La principal conclusión es que integrar juegos tradicionales en EF mediante ApS y AC no solo mejora las competencias motoras y sociales de los alumnos, sino que también promueve un entorno inclusivo y cooperativo.

Palabras Clave: Educación Física, Aprendizaje y servicio, Aprendizaje Cooperativo, inclusión, juegos tradicionales.

ABSTRACT

In this Final Master's Project (TFM) a Didactic Unit (hereafter, UD) of 8 sessions is developed for students of the 4th ESO of IES J. Martínez Ruiz "Azorín", focused on the popular and traditional games of the Region of Murcia, using active methodologies such as Learning and Service (ApS) and Cooperative Learning (AC). This UD aims to preserve and transmit the cultural richness of traditional games, promote inclusion and cooperation among students, and culminates with a session in the Center's Aula Abierta. The objectives include design and implementation of the UD, which aims to promote student community service and also aims to analyze the center's Didactic Programming in order to propose improvements. The methodology combines ApS, which combines learning with community action, and CA, which promotes teamwork. The evaluation is formative and continuous, using direct observation, self-evaluation, co-evaluation and hetero-evaluation, both of the activity with the Open Classroom and in the presentation of the sessions to assess both individual and collective progress. The main conclusion is that the integration of traditional games in EF through ApS and AC not only improves students' motor and social skills, but also promotes an inclusive and cooperative environment.

Keywords: Physical education; Service-Learning, Cooperative Learning, inclusion, traditional games.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. OBJETIVOS	4
2.1.- Objetivos Generales:.....	5
2.2.- Objetivos Específicos:	5
III. MARCO TEÓRICO	6
3.1. Aprendizaje cooperativo:	7
3.1.1. Aproximación conceptual.....	7
3.1.2. Elementos del aprendizaje cooperativo	7
3.1.3. Ciclo del aprendizaje cooperativo	10
3.2. Aprendizaje servicio:	12
3.2.1. Características del ApS.	13
3.2.3 Fases del ApS:	14
3.3. Resolución de problemas y Evaluación:	15
IV. MÉTODO	18
V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN	20
5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.....	21
5.2.- Contextualización del centro educativo	22
5.3.- Presentación de la programación didáctica del centro IES J. Martínez Ruiz "AZORÍN"	25
5.3.1. Secuencia de saberes básicos	25
5.3.2. Competencias y evaluación	26
5.3.3. Metodología utilizada.....	26
5.3.4. Utilización de las TIC.....	28
5.3.5. Principales medidas para la atención a la diversidad.	29

5.3.6. Actividades complementarias y extraescolares.....	33
5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.	33
VI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	38
6.1. Unidad didáctica.....	39
6.2. Sesiones de la Unidad didáctica.....	44
VII. CONCLUSIONES	60
VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	62
IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
ANEXOS	67
ANEXO I. Rúbrica.....	68
ANEXO II. Rúbrica	69
ANEXO III. Rúbrica, diario de clase.	70
ANEXO IV. Rúbrica 4.....	71

I. INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

1.1.Introducción-Justificación

En el siguiente Trabajo Fin de Máster se presenta una UD de juegos populares de la Región de Murcia dirigido a estudiantes de 4.º de la ESO del IES J. Martínez Ruiz "AZORÍN" de Yecla, realizando una hibridación de la metodología activa como es el Aprendizaje y Servicio (ApS) con el Aprendizaje Cooperativo (AC), metodología utilizada por el profesor del grupo durante la mayor parte del curso, facilitando el cruce entre metodologías. La metodología de ApS implica que los estudiantes participen en actividades que responden a necesidades reales de la comunidad, mientras que el AC se centra en el trabajo en equipo y la colaboración para alcanzar objetivos comunes. Al integrar ambas metodologías, se pretende maximizar los beneficios educativos, facilitando que los alumnos desarrollen habilidades sociales, valores cívicos y competencias académicas de manera simultánea. Se ha podido desarrollar la UD, con el objetivo de acabar llevando la actividad final al Aula Abierta del propio centro, culminando la UD impartiendo la sesión por los alumnos de 4.º de la ESO.

La investigación de Lafuente et al. (2024) destaca la implementación de juegos tradicionales en el currículo de Educación Física (en adelante, EF) debido a su accesibilidad técnica y su significativo impacto en el desarrollo de habilidades motoras de los estudiantes. La elección de estos juegos se basa en su sencillez y en la capacidad de involucrar a estudiantes de diversos niveles de competencia motora, facilitando así un desarrollo físico más inclusivo y equitativo. Además, los juegos tradicionales se revelan especialmente eficaces para fomentar la integración de estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE). Estos juegos no solo permiten una

participación más activa y efectiva de todos los alumnos, sino que también promueven un ambiente de colaboración y respeto por la diversidad. Al incluir a todos los estudiantes en actividades físicas accesibles y estimulantes, se refuerzan valores esenciales como la empatía, la aceptación y la cohesión social, mejorando el ambiente educativo y favoreciendo el desarrollo integral de cada estudiante (Lafuente et al., 2024).

La realización de la UD se llevará a cabo durante el tercer trimestre, coincidiendo con las fiestas de primavera de la localidad, en concreto, las fiestas de San Isidro Labrador. Estas celebraciones se caracterizan por la práctica de juegos tradicionales locales, ofreciendo una oportunidad única para integrar estos juegos en el currículo de EF. Al programar la UD en este período festivo, no solo se facilita la participación activa de los estudiantes en actividades culturales y recreativas propias de su entorno, sino que también se crea una plataforma para introducir y experimentar con juegos tradicionales de otras zonas de la región. Esta iniciativa no solo enriquece el conocimiento cultural de los estudiantes, sino que también promueve el intercambio y la valoración de las tradiciones regionales. Al conectar la EF con las festividades locales, fomentando un aprendizaje más contextualizado y significativo, que refuerza el sentido de comunidad y pertenencia entre los alumnos. Se busca crear un vínculo más estrecho entre los estudiantes y su patrimonio cultural, promoviendo la diversidad y el respeto por las tradiciones regionales. Además, esta práctica permitirá que los estudiantes desarrollen habilidades motoras de una manera lúdica y contextualizada, fortaleciendo el sentido de identidad y pertenencia a su comunidad.

II. OBJETIVOS

2. OBJETIVOS

A continuación, con la intención de identificar los retos planteados en este trabajo, se plasman los siguientes objetivos:

2.1.- Objetivos Generales:

OG1.- Elaborar una Unidad Didáctica sobre los juegos tradicionales para 4.º de la ESO basada en la hibridación de los modelos pedagógicos del aprendizaje-servicio y el aprendizaje cooperativo.

OG2. - Presentar y analizar críticamente la PD del centro IES J. Martínez Ruiz "AZORÍN", así como proponer propuestas de mejora.

2.2.- Objetivos Específicos:

Con base al OG1, se plantean dos objetivos específicos:

OE1. – Desarrollar ocho sesiones sobre los juegos Bolos huertanos, Caliche, Petanca y Rayuela, siguiendo los diferentes elementos curriculares establecidos por la legislación para 4.º de la ESO.

OE2. – Integrar los diferentes principios y elementos del aprendizaje-servicio y el aprendizaje cooperativo en las 8 sesiones desarrolladas

Y en relación con el OG2, se abordan:

OE3. – Evaluar y sugerir mejoras sobre el cumplimiento de la legislación, las metodologías empleadas, la evaluación, el empleo de las TIC y la atención a la diversidad.

III. MARCO TEÓRICO

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Aprendizaje cooperativo:

3.1.1. *Aproximación conceptual*

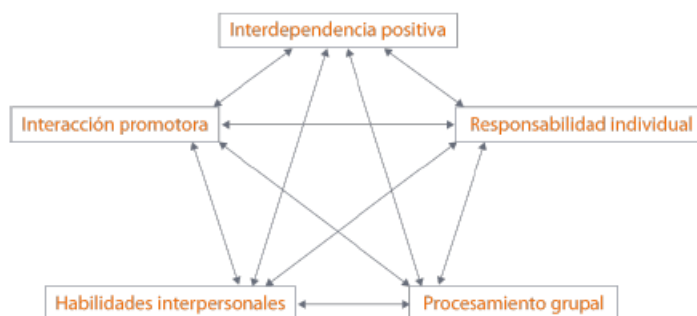
En la EF, como comentan Garduño et al. (2023), en su libro Modelos pedagógicos en la EF y el Deporte, el enfoque del aprendizaje cooperativo se destaca por su aplicación en grupos que colaboran para alcanzar metas educativas tanto a nivel individual como colectivo. Este método se caracteriza por fomentar una interdependencia constructiva y una interacción que beneficia al grupo, manteniendo al mismo tiempo la responsabilidad personal, el desarrollo de competencias sociales y la evaluación conjunta de los procesos. A menudo, se conceptualiza erróneamente como mero trabajo en equipo o actividades lúdicas no competitivas, omitiendo su esencia de compromiso activo y deliberación colectiva. El aprendizaje cooperativo no solo incita a la inclusión y al apoyo mutuo mediante la adaptación de las normas, sino que también puede diferir de otros modelos educativos. Para implementar efectivamente este modelo, los docentes deben comprometerse con sus fundamentos, promoviendo la implicación activa de los estudiantes, la reflexión en equipo y la adopción de una actitud colaborativa genuina.

3.1.2. *Elementos del aprendizaje cooperativo*

Johnson y Johnson (1999) identificaron cinco elementos esenciales que deben estar presentes en el trabajo en grupo para que se considere como aprendizaje cooperativo. Estos componentes son fundamentales para garantizar que la colaboración entre los estudiantes sea efectiva y conduzca a resultados de aprendizaje significativos. Cada uno de estos aspectos contribuye a crear un entorno donde los estudiantes no solo

trabajan juntos, sino que también se apoyan mutuamente en la consecución de sus objetivos educativos. La presencia de estas características es lo que distingue al aprendizaje cooperativo de otras formas de trabajo grupal.

1. Interdependencia positiva: Se refiere a la necesidad de que los miembros del grupo alcancen sus metas personales para que el colectivo prospere. El esfuerzo de un estudiante repercute directamente en el beneficio de los demás y viceversa.
2. Interacción promotora: Cada integrante del equipo se compromete a motivar y asistir a los otros, reforzando sus contribuciones y esfuerzos para lograr con éxito los objetivos comunes.
3. Responsabilidad individual: Implica que cada participante contribuya al máximo con el grupo, realizando su parte del trabajo de la mejor manera posible sin depender del esfuerzo ajeno.
4. Habilidades interpersonales y de pequeño grupo: Son esenciales para optimizar la colaboración grupal, e incluyen mantener el enfoque en la tarea, manejar conflictos eficazmente, respetar turnos, distribuir el liderazgo equitativamente, valorar todas las propuestas y acatar las decisiones tomadas en conjunto.
5. Procesamiento grupal: Es el momento en que el grupo evalúa el proceso de trabajo para identificar qué prácticas han sido efectivas y cuáles no, con el fin de decidir qué comportamientos continuar y cuáles ajustar para mejorar.

Figura 1*Componentes esenciales del aprendizaje cooperativo*

Nota: Adaptado de Johnson y Johnson (1999), citado por Garduño (2023).

En ocasiones, las dinámicas de grupo pueden ser que solo un individuo asuma las responsabilidades y decisiones. Para evitar esto y que sea una verdadera cooperación, a las anteriores se le añade dos elementos fundamentales más, idea de Fernández-Río (2018), Kagan (2003), Pujolás, (2008), citados por Pérez-Pueyo et al. (2021)

6. Participación equitativa: Por lo que todos los alumnos deben tener la misma oportunidad de participar proporciones similares.
7. Igualdad de oportunidades para el éxito: múltiples soluciones posibles, permitiendo que cada individuo, según sus habilidades, pueda tener éxito y contribuir a los logros del grupo.

Es difícil cambiar el clima en el aula, requiere de tiempo y persistencia. Para facilitar el cambio gradual hacia un entorno menos competitivo, se recomiendan tres acciones específicas: comenzar el aprendizaje cooperativo después de los parones escolares, desarrollar una UD centrada en el aprendizaje cooperativo e incorporar

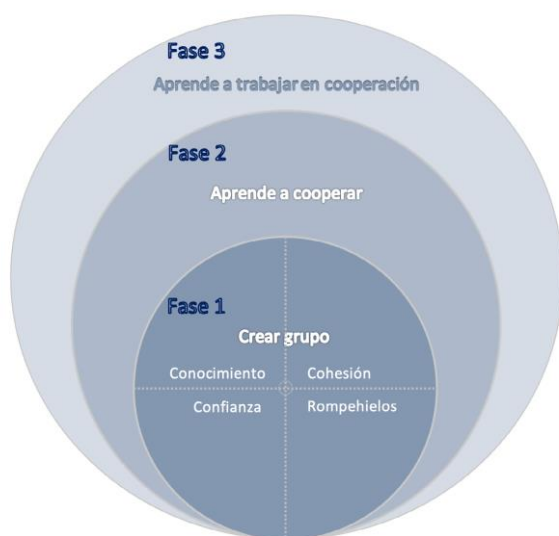
elementos cooperativos en todas las unidades didácticas para promover un ambiente cooperativo (Pérez-Pueyo et al., 2021)

3.1.3. Ciclo del aprendizaje cooperativo

Este método implica tres fases, extraída de la idea de Fernández-Río (2017) que aparecen en el libro de Pérez-Pueyo et al. (2021) que son secuenciales, pero no estrictamente lineales, lo que permite la flexibilidad de volver a las fases anteriores o comenzar con otras diferentes según sea necesario; sin embargo, es importante seguir inicialmente el orden prescrito al implementar el aprendizaje cooperativo (Figura 2).

Figura 2

El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo



Nota: Fernández-Río (2017)

Fase 1. Creación y cohesión del grupo: implica unir al grupo de la clase para establecer un clima cooperativo en el aula. Según autores como Kagan (2003) y Pujolás (2008), la cohesión entre el grupo y la clase es crucial para el desarrollo del aprendizaje cooperativo. Esta fase se centra en agrupar grupos flexibles, formar parejas esporádicas

y garantizar que todos los estudiantes trabajen con diferentes compañeros para facilitar la transición a grupos estables y heterogéneos en las fases posteriores.

Fase 2. El aprendizaje cooperativo como contenido para enseñar y aprender: en esta fase, los estudiantes explorarán el concepto de cooperación en la EF, junto con la competencia, mediante el uso de técnicas simples. El profesor debe estructurar cuidadosamente los grupos para que sean flexibles pero diversos, evitando el desequilibrio, garantizando una combinación de géneros, edades y niveles de habilidad (González, 2017), no dejar los grupos al azar o en manos “interesadas”. Técnicas que se pueden utilizar en EF.

1. Resultado Colectivo: enfatizar el resultado del grupo y no el individual.
2. Juego Cooperativo: implica una actividad sencilla en la que los estudiantes se ayudan unos a otros en su ejecución.
3. Desafío y Cambio: promover que todos los miembros trabajen entre sí, fomentando la cohesión dentro del grupo.
4. Parejas-Comprueban-Ejecutan: los estudiantes trabajan en grupos de 4, donde cada grupo forma 2 parejas para ayudarse mutuamente en el aprendizaje.
5. PACER: se explica una habilidad y se proporciona una lista de tareas para realizar en grupo tratando de colaborar para completar las tareas con ayuda mutua en el tiempo planteado.

Fase 3. El aprendizaje cooperativo como recurso para enseñar y aprender:

Los estudiantes deben tener experiencia previa para utilizar eficazmente los enfoques planteados (Pujolás, 2008). Algunos profesores introducen el aprendizaje

cooperativo de manera inadecuada, lo que genera frustración. La implementación adecuada implica la formación de grupos estables con miembros diversos, idealmente de cuatro personas. El profesor debe seleccionar cuidadosamente a los miembros del grupo para garantizar el equilibrio. Se discutirán técnicas complejas adecuadas para la EF.

1. Piensa-Comparte-Actúa: consiste en ofrecer a grupos pequeños un desafío para que lo resuelvan juntos. Los alumnos debaten sobre las soluciones y las prueban. El profesor debe fomentar el trabajo en equipo y eliminar los comportamientos negativos.
2. Cabezas numeradas juntas: se plantea un problema al grupo, individualmente los integrantes buscan la solución y se juntan para exponer todas las soluciones.
3. Grupos de Aprendizaje: pretende maximizar el aprendizaje, existe un rol de profesor y un rol de alumno.
4. Puzzle: cada miembro del grupo se hacen expertos de una parte del contenido y se lo explica al grupo cuando se juntan.
5. Invención de Juegos/Tareas: requiere que los estudiantes cooperen en el diseño de sus propias tareas y juegos.

3.2. Aprendizaje servicio:

El aprendizaje-servicio, (en adelante, ApS), como comenta Verdera (2015) es un método de enseñanza que combina el aprendizaje académico con el servicio comunitario. Este enfoque ayuda a los estudiantes a aplicar lo que aprenden en el aula a los problemas del mundo real, fomentando el pensamiento crítico, la reflexión y el

sentido de responsabilidad cívica. Está diseñado para abordar las necesidades de la comunidad y, a la vez que vincular estas actividades con el plan de estudios académico, diferenciándolo de otros métodos de aprendizaje experiencial. A través del ApS se consiguen grandes beneficios. Permite ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como el pensamiento crítico y sistémico, la toma de decisiones colaborativa y un sentido de responsabilidad sobre la generación actual como futura. Con la utilización de este método permite al participar en actividades significativas, los estudiantes se convierten en agentes del cambio social y contribuyen a construir comunidades más sostenibles y justas.

3.2.1. Características del ApS.

Según Chiva-Bartoll y Fernández-Río (2021), las características que deben tener el ApS son las que siguen:

1. Combinación significativa: combinar el aprendizaje curricular con los aspectos sociales y personales, con el servicio a la comunidad.
2. Transformación y desarrollo de valores: transformar la realidad y promover la adquisición de valores y el pensamiento crítico en los estudiantes que participan en él.
3. Dualidad de “aprender sirviendo”: lograr los objetivos de aprendizaje y de servicio, se consideran interconectados.
4. Procesos reflexivos: necesidad de reflexionar para consolidar y orientar la adquisición de nuevos conocimientos.
5. Interconexión de elementos: conexión entre los intereses y expectativas de los estudiantes, los profesores, la naturaleza de la materia y el contexto en el que se lleva a cabo.

6. Aprendizaje a múltiples niveles: ofrecer oportunidades de aprendizaje en múltiples niveles, abarcando desde el currículo académico hasta el desarrollo de empatía, la interpretación crítica de las injusticias sociales y la reconstrucción de la identidad de los estudiantes.
7. Vinculación al currículo académico: para distinguirse del voluntariado o practicas curriculares, deben estar relacionadas con el aprendizaje del currículo.

3.2.3 Fases del ApS:

Chiva y Fernández diferencian entre tres fases dentro de un proyecto de ApS (Pérez-Pueyo et al., 2021, Capítulo 8, p. 235): una fase inicial de preparación y evaluación que implica la preparación del educador, el grupo de clase y el proyecto en cuestión; una fase intermedia posterior que implica la planificación y ejecución del propio servicio; y una fase final que abarca la evaluación y el reconocimiento del trabajo completado (Figura 3).

Figura 3

Fases para la aplicación del programa Aprendizaje-Servicio

Fase 1. Preparación y diagnóstico
Análisis de los intereses, motivaciones y capacidades del grupo
Diagnóstico basado en la experiencia concreta
Formulación de objetivos a partir de la observación reflexiva
Conceptualización abstracta y vinculación curricular firme
Fase 2. Planificación y ejecución
Organización y planificación de acciones concretas
Ejecución y experimentación activa
Fase 3. Evaluación, reconocimiento y celebración final
Evaluación reflexiva en torno al aprendizaje personal, curricular y de servicio
Celebración y reconocimiento

Nota. Extraído de Chiva y Fernández (2021).

En relación con la información obtenida en el estudio de Abellán y Hernández-Martínez, (2021) se puede decir que la ApS en la EF, va a tener efectos positivos en los materiales, en particular en los materiales reciclados. Se busca la creación del material para el desarrollo de las sesiones de EF, que luego se utilizarán para impartir la sesión para personas con discapacidad intelectual. Se demuestra una valoración más rentable y respetuosa hacia el medio ambiente. Se reconoce que la utilización de este tipo de material puede suponer una ayuda para involucrar a los a los estudiantes de manera más interactiva y práctica. Además, se confirma que el programa de ApS era más eficaz para la enseñanza que los programas más tradicionales.

Se han realizado investigaciones que emplean el ApS para fomentar la sensibilización hacia la discapacidad intelectual en alumnos de secundaria. En el estudio de Abellán et al. (2022), la evaluación realizada por los docentes indica una valoración positiva del uso de esta metodología. Además, se observa un incremento en la sensibilidad hacia la discapacidad, lo que contribuye al desarrollo de la empatía en el alumnado.

3.3. Resolución de problemas y Evaluación:

La resolución de problemas es un enfoque educativo que, según Garduño et al. (2023), promueve el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y las habilidades para la toma de decisiones. Este método ayuda a los alumnos a desarrollar una mayor comprensión del tema y a mejorar la retención del conocimiento a largo plazo. Además, convierte el proceso educativo en una experiencia más estimulante y satisfactoria, al promover la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Los profesores tienen la capacidad de crear entornos de aprendizaje más dinámicos y

participativos, motivando a los alumnos a hacerse cargo de su educación y a desarrollar habilidades esenciales para su futuro.

Evaluar, según Blázquez (2017), es un procedimiento compartido que, guiado por criterios, consigue pruebas de la adquisición de conocimientos, durante el programa educativo como al final, con el propósito de analizar y evaluar un juicio sobre resultados obtenidos, con la finalidad de facilitar la toma de decisiones que facilite a los alumnos ser más responsables y autónomos en los diferentes aspectos de sus vidas.

Entre los métodos de evaluación que se van a implementar se incluyen la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, nombrados por Pérez-Pueyo et al. (2021)

- Autoevaluación: se busca la reflexión por parte del alumnado, no solo de manera individual por parte del alumno, sino también como parte del grupo. Los alumnos deben conocer los criterios, así poder seguir una guía los alumnos. Esta evaluación deberá realizarse durante la unidad y al finalizarla, pudiendo obtener una valoración final. Las autoevaluaciones son herramientas que los estudiantes pueden utilizar para reflexionar sobre su comportamiento en el grupo y su contribución al trabajo conjunto. Estas reflexiones deben quedar anotadas y se utilizan para evaluar aspectos como el funcionamiento del grupo. Además, la autoevaluación puede aplicarse a cualquier aspecto de la clase, no solo al trabajo en grupo.
- Coevaluación: en este tipo de evaluación, el alumno evalúa a su compañero, en pareja o en grupo, tanto inter como intra grupos. Para realizar este proceso de coevaluación es de suma importancia que los alumnos deben haber recibido la información con antelación, para que el alumnado tenga claro qué evaluar.

- Heteroevaluación: este método de evaluación implica que el profesor evalúe al estudiante utilizando diferentes instrumentos. Puede mejorar la coherencia y la eficacia en el proceso de evaluación al proporcionar comentarios más consistentes y valiosos, como evaluar el trabajo a través de hojas de observación y agregar comentarios personalizados.

IV. MÉTODO

4. MÉTODO

Tras revisar la programación del centro educativo, se observó que no se incluía ninguna UD dedicada a los juegos tradicionales. Ante esta situación, se decidió desarrollar una UD específica para abordar esta carencia, empleando una metodología de aprendizaje-servicio en combinación con el aprendizaje cooperativo. Esta metodología ha sido implementada desde el inicio del curso, con el objetivo de fomentar una educación más participativa y cooperativa.

Seguidamente se comenzaría a realizar una búsqueda en las siguientes bases de datos utilizadas son Google Scholar y Dialnet.

Empleando las siguientes palabras claves:

- Educación Física.
- Aprendizaje y servicio.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Inclusión.
- Juegos tradicionales.

Con los resultados obtenidos, se seleccionaron los artículos más relevantes y se comenzó la elaboración del TFM. Proceso que incluyó la revisión teórica y la fundamentación del proyecto, sino también su desarrollo práctico en el centro educativo.

V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN

5. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

5.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia

En primer lugar, destacar en el marco normativo estatal, 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. Este decreto introduce innovaciones clave para abordar los retos educativos contemporáneos, alineándose con las metas establecidas por la Unión Europea y la UNESCO para la década actual. Se enfatiza la importancia de respetar los derechos de los niños, tal como se estipula en la Convención sobre los Derechos del Niño de la ONU, y se promueve la inclusión y el Diseño Universal para el Aprendizaje. Este decreto busca reformular la definición de currículo, preparándolos para una participación ciudadana activa y consciente de sus derechos humanos, enfatizando el desarrollo competencial en los estudiantes. Aquí se incluyen los objetivos, competencias, contenido y criterios de evaluación.

En segundo lugar, en el marco normativo autonómico, Decreto núm. 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Este decreto especifica la configuración y organización del plan de estudios para la Educación Secundaria Obligatoria, siguiendo las directrices de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE, núm. 106, de 4 de mayo de 2006 modificada por Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE 340, de 30 de diciembre de 2020, y el Real Decreto 217/2022, del 29 de marzo, que determinan la estructura general y los

contenidos fundamentales requeridos para esta etapa educativa. Dentro de este marco normativo, se destacan varios artículos clave:

- Artículo 19: Se ocupa de la tutoría y asesoramiento académico, subrayando la necesidad de un soporte y guía constantes para los estudiantes.
- Artículo 20: Dedicado a la evaluación del estudiantado, establece las bases para la medición y seguimiento del rendimiento escolar.
- Artículo 26: Enfocado en el estudiantado con necesidades educativas especiales, asegura un enfoque inclusivo y personalizado en su educación.
- Artículo 37: Trata sobre la planificación educativa, proporcionando directrices para la organización y ejecución de las actividades de enseñanza.

Por último, Decreto núm. 16/2016, de 9 de marzo, por el que se establecen las normas de convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Dicho decreto contempla diversos aspectos fundamentales, tales como la regulación de la convivencia escolar, las estrategias para el mejoramiento de la misma, los procedimientos preventivos y de resolución de conflictos, así como las infracciones y las correspondientes medidas correctivas, entre otros elementos pertinentes.

5.2.- Contextualización del centro educativo

El IES J. Martínez Ruiz "Azorín" se encuentra ubicado en Yecla (Murcia). Encontramos la información en el Programa General de Centro, El centro educativo posee dos recintos escolares, separados por una distancia de 300 metros. En un recinto se encuentran los alumnos de primero y segundo de ESO y los alumnos del Aula Abierta especializada. Mientras que en el segundo recinto se encuentran los alumnos

que cursan tercero y cuarto de la ESO, bachillerato en tres modalidades y la Formación Profesional Básica. En este recinto se encuentran varios pabellones con aulas, departamentos didácticos, el gimnasio, el salón de actos y las dependencias administrativas.

El instituto se localiza en la zona centro de Yecla. La distribución geográfica de los alumnos es principalmente de las zonas centro y oeste de Yecla, con una concentración significativa de estudiantes provenientes de los centros de Educación Primaria "La Paz", "San José de Calasanz" y "Alfonso X El Sabio". Estas áreas albergan familias con diversas condiciones sociales y económicas, lo que contribuye a la heterogeneidad del alumnado en el centro.

Respecto a la oferta educativa, se encuentra un horario lectivo de seis periodos de 55 minutos que se divide en tres bloques con un espacio entre ellos de 30 minutos de descanso. Añadiendo una séptima hora en bachillerato para dar religión y atención educativa. En el centro se encuentran los siguientes estudios:

- Educación Secundaria Obligatoria (ESO).
- Educación Secundaria Obligatoria (Programa de Mejora y Profundización en Lenguas Extranjeras-Inglés).
- Bachillerato de Ciencias y Tecnología.
- Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Bachillerato de Artes, con la doble vía de Música y Artes Escénicas y Artes Plásticas, Imagen y Diseño.
- Ciclo formativo de Grado Básico: Servicios auxiliares de oficina.
- Aula Abierta especializada en ESO.

- Programa de Diversificación Curricular, con un grupo en 3º de ESO y otro en 4º.

En la Programación General Anual (P.G.A.), encontramos recogidas todas las actividades previstas, en nuestro caso, destacaremos las actividades relacionadas con la asignatura de EF.

Actividades institucionales: el departamento de EF organiza y coordina el viaje a la nieve para los alumnos de 4.º de la ESO. Realizando esta actividad en el primer trimestre.

Actividades propuestas por el departamento: se desarrollará una primera actividad que consta de una liga deportiva de los recreos (baloncesto y fútbol sala) para todos los niveles, en el primer y segundo trimestre, seguidamente se realizará un campeonato intercentro en Yecla, para los cursos de 1º a 4º ESO, desarrollado en el segundo trimestre.

El Departamento de EF cuenta con un total de cuatro docentes. Las instalaciones deportivas del centro incluyen dos pistas de fútbol sala y una pista de baloncesto, además de un gimnasio ubicado en la parte superior del centro. En el centro donde se ubica los primeros cursos de la ESO se encuentra otra pista de baloncesto y otra de fútbol sala. Asimismo, el centro mantiene un convenio con el ayuntamiento que le permite el uso del Pabellón Polideportivo María José Martínez Sánchez, instalación que comparte con otro colegio y se encuentra anexa al centro.

5.3.- Presentación de la programación didáctica del centro IES J. Martínez Ruiz "AZORÍN"

5.3.1. Secuencia de saberes básicos

La programación de EF que se sigue en 4.º de la ESO en el centro queda resumida en la Tabla X:

Tabla 1

Programación 4.º de la ESO

1º Trimestre		2 º Trimestre		3 º Trimestre	
UD	Sesiones	UD	Sesiones	UD	Sesiones
UD1. De condición física orientada a la salud	8	UD 4. Juegos y deportes colectivos 1	6	UD 8. Juegos y deportes colectivos 2	8
UD 2 de sistema de entrenamiento físico y mental: pilates, yoga, etc.	6	UD 5. Habilidades gimnásticas: combas.	4	UD 9. Actividades físicas en la naturaleza: el deporte de la orientación.	6
UD 3 de nutrición, hidratación y actividad física.	2	UD 6. Práctica físico-deportiva saludable. Prevención de lesiones, primeros auxilios.	4	UD 10. Juegos y deportes alternativos.	8
		UD 7. Actividades físicas artístico-expresivas: coreografías, montajes colectivos artístico-expresivo.	8		

Utilización de las competencias AA, CMCT, CSC, SIEE.

Nota: Elaboración propia.

5.3.2. Competencias y evaluación

Entre los diferentes instrumentos de evaluación se encuentran:

- Prueba escrita tipo test: este tipo de prueba se utiliza para evaluar el conocimiento teórico de los participantes en temas específicos como los primeros auxilios, no se da en todas las UD.
- Prueba oral: en esta prueba demuestran su comprensión y capacidad para aplicar los contenidos, se utilizó en la realización de la exposición de fuerza.
- Observación directa: este instrumento si está presente en todas las UD, se les otorga un valor de 6 a cada sesión, y durante la sesión el profesor reparte los puntos de manera física a través de tarjetas cuando logra las actividades planteadas. Al finalizar la sesión los alumnos devuelven las tarjetas, se anotan los puntos que obtienen y se añaden las observaciones necesarias.
- Lista de control: utilizado durante todas las UD, marcaran si traen ropa deportiva, agua y la actitud.
- Los test motores, los test físicos y las pruebas motoras de los deportes: Busca la evaluación de las capacidades físicas y habilidades motoras de los alumnos, siempre buscando la progresión adaptada al nivel del alumnado.

5.3.3. Metodología utilizada

El modelo de aprendizaje que se plantea en un modelo constructivista. Requiere que los alumnos participen activamente en la enseñanza para mejorar su aprendizaje y los profesores deben implementar una metodología que promueva la autonomía de los estudiantes.

Principios que asume la programación de EF:

1. Comenzar desde el nivel de desarrollo del estudiante. La planificación debe comenzar desde el inicio, teniendo en cuenta el desarrollo tanto psicológico como fisiológico de los alumnos, además de la experiencia previa y los conocimientos. Prestar atención a la dificultad de las tareas, ya que si es demasiado fácil no supondrá un reto por lo que no será motivante para el alumno y si es muy difícil inhibe la implicación del alumno.

2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos. Para ello el contenido debe tener una estructura coherente y lógica que facilite su comprensión. Además, debe ser motivante para el alumno, así se logrará una conexión entre los nuevos conocimientos con lo que ya se sabe.

3. Es esencial que los profesores evalúen los conocimientos actuales de los alumnos antes de presentar material nuevo. No es prudente suponer que todos los alumnos han comprendido el contenido trabajado anteriormente.

Intervención antes de la clase. Es crucial realizar una intervención que tenga en cuenta los conocimientos, intereses, actitudes y habilidades previas de los alumnos. Los profesores deben organizar las tareas de manera jerárquica, garantizando una progresión de fácil a difícil, al mismo tiempo que proporcionan desafíos y mantienen los niveles de motivación. Es importante planificar los distintos niveles de dificultad y ritmos de aprendizaje. Las actividades deben centrarse principalmente en integrar conceptos, procedimientos y actitudes, con tareas que sean relevantes y reconocibles dentro del contexto sociocultural de los estudiantes para garantizar que el aprendizaje se alinee con sus experiencias.

Intervención durante la clase. Hacer hincapié en mejorar la autonomía de los alumnos, pasando de una fase dirigida por el profesor a una fase impulsadas por la autonomía de los alumnos, con orientación del profesor. Los conceptos técnicos se enseñan durante las sesiones prácticas para su aplicación práctica inmediata, mientras que el contenido teórico se reserva para sesiones específicas con el apoyo de las TIC, apuntes, pizarra, infografías, etc., dependerá del material disponible. El procedimiento parte de los conocimientos previos de los estudiantes.

Antes de empezar con la tarea, el profesor realizará una actuación proporcionando una explicación detallada y concisa, explicando los aspectos más importantes (aspectos técnicos, series, repeticiones, etc.). Esta información tiene que tener una estructura lógica, siguiendo los conocimientos previos, individual o colectiva, visual, ejemplificado, enlazar la tarea con las anteriores, explicar la finalidad de la tarea, motiva al alumnado y valora de manera positiva la tarea.

Durante la ejecución de la tarea, el profesor observa, anima y da feedback, tratando de hacer partícipe al alumno en el descubrimiento, variar y complicar la tarea para así estimular la exploración de soluciones innovadoras y mejorar las habilidades de observación del estudiante.

Finalizada la tarea, el profesor ayuda a los alumnos a reconocer los conocimientos adquiridos y explora cómo se pueden aplicar en diferentes contextos, promoviendo el pensamiento crítico.

5.3.4. Utilización de las TIC

Entre las TIC más utilizadas se encuentran el uso del altavoz para poner música, lo cual, además de crear un ambiente más motivador, permite controlar tanto el tiempo

de práctica como el tiempo de atención al docente, ya que se pausa la música al finalizar una tarea o al querer dar algún tipo de feedback. Para facilitar las explicaciones de las sesiones o actividades, se emplean apuntes, infografías y videos explicativos, con el objetivo de mejorar la comprensión de las actividades por parte de los alumnos.

Además, durante algunas sesiones, se permite la utilización del dispositivo móvil para usar diversas aplicaciones, realizar grabaciones de videos necesarios para la elaboración de trabajos y utilizar el proyector. Siempre que se utiliza esta herramienta es necesario avisar a las familias mediante el medio oficial utilizado por el centro, Edvoice. Estas herramientas tecnológicas no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también promueven un aprendizaje más interactivo y dinámico, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, y contribuyendo a una enseñanza más eficaz y atractiva.

5.3.5. Principales medidas para la atención a la diversidad.

Estas aplicaciones se dan tanto en la etapa de la ESO como en la de Bachillerato. El término diversidad se refiere a cualquier diferencia significativa que un estudiante presenta al seguir el ritmo de aprendizaje de sus compañeros de la misma edad, independientemente del factor que cause la ventaja o el retraso. La estrategia para abordar las notables diferencias individuales se refleja en ajustes que pueden ser más o menos permanentes y de mayor o menor relevancia.

Cuando se implementan estas modificaciones en los componentes de acceso al currículo (principalmente espacios, materiales, metodología y actividades), estas carecen de significatividad y se procede de la siguiente manera:

1. Modificaciones de espacios, normas, agrupamientos, materiales:
se refiere a cambios en el entorno físico y las reglas para adaptarse a las necesidades de los estudiantes.
2. Cambios en la metodología: esto podría implicar diferentes enfoques de enseñanza para acomodar diferentes estilos de aprendizaje.
3. Trabajo en función del nivel de partida: los estudiantes trabajan a su propio ritmo, comenzando desde su nivel actual de habilidad.
4. Adaptación individual de la intensidad: la intensidad de las actividades se ajusta según las capacidades individuales de cada estudiante.
5. Práctica de situaciones reales dependiendo del nivel y las necesidades del grupo: los estudiantes practican en situaciones que reflejan sus habilidades actuales y las necesidades del grupo.
6. Diversificación de actividades: se ofrecen diferentes actividades para acomodar una variedad de intereses y habilidades.
7. Ritmos individuales en ejercicios de carrera: los estudiantes pueden correr a su propio ritmo, basándose en su tabla de pulsaciones e intensidades individuales.
8. Adaptación de ejercicios de fuerza: se propone siempre dos niveles de ejecución para poder adaptarse al alumnado, en caso de ser incompatible ambos se añadiría un tercer nivel más adaptado.
9. En los ejercicios de estiramiento muscular: cada estudiante determina su propio límite de estiramiento.

10. Evaluación de la mejora personal: al final de cada UD se valora la puntuación obtenida, así como la mejora sobre los resultados personales que se obtuvieron en la evaluación inicial.

11. Grupos de nivel en deportes de equipo: se organizan diferentes grupos de nivel que trabajan en tareas adaptadas a sus capacidades de juego.

12. Juegos adaptados y modificados: se cambian las reglas, el terreno de juego y los materiales para adaptar las tareas a las posibilidades de cada grupo.

13. Juegos recreativos y deportes autóctonos: estos se adaptan mejor a toda la variabilidad del grupo ya que permiten ritmos de trabajo individuales.

14. Construcción de aprendizajes por parte de los alumnos: los alumnos construyen sus aprendizajes en base a explicaciones, demostraciones y práctica individual, en parejas o en grupos.

Los estudiantes sin discapacidad pero que estén atrasados por diferentes motivos, seguirán el programa normal de la clase, con adaptaciones según su nivel de habilidad. Además, realizarán actividades adicionales de refuerzo, algunas de las cuales pueden ser fuera del horario escolar, con el objetivo principal de mejorar y desarrollar sus habilidades físicas y deportivas.

Los alumnos con necesidades educativas especiales, que pueden estar asociadas a diversas discapacidades o trastornos, recibirán adaptaciones determinadas por el profesor basándose en certificados médicos y evaluaciones del departamento de orientación. Estas adaptaciones se reflejarán en la programación del aula y se referirán a menudo a los elementos básicos del currículo. Se intentará evitar la modificación de

objetivos y contenidos, optando por cambiar otras variables como la metodología y las actividades. En EF se pueden encontrar los siguientes casos:

- Alumnos exentos totales de la práctica: recibirán una adaptación curricular adecuada. Esta adaptación implicará la realización de trabajos teóricos escritos en lugar de la práctica, y puede incluir una prueba teórica para demostrar la adquisición de conocimientos. Estos estudiantes asistirán a clase normalmente y realizarán tareas de apoyo y seguimiento del aprendizaje de sus compañeros.

- Alumnos exentos parcialmente de la práctica: teniendo en cuenta la prescripción médica y en colaboración con el departamento de orientación, se llevarán a cabo las adaptaciones curriculares necesarias en la programación del aula. Estas adaptaciones afectarán a los materiales, actividades, metodología e instrumentos de evaluación en relación con los contenidos prácticos de cada evaluación. Se considerarán casos como asma, diabetes, desviaciones de columna, lesiones crónicas, etc. Los alumnos realizarán actividades alternativas que sean compatibles con su prescripción médica.

- Alumnos exentos temporales de la práctica: los alumnos realizarán actividades alternativas compatibles con su lesión y la prescripción médica, y que estén relacionadas con los contenidos a desarrollar durante el período de exención parcial.

- Alumnos con discapacidad psíquica: no presentan problemas físicos, pero sí carencias a nivel intelectual, se les realizarán adaptaciones curriculares relacionadas con los contenidos conceptuales. Cuando la discapacidad psíquica también presenta discapacidad física o motora, el enfoque refleja el de los estudiantes parcialmente exentos, y si la discapacidad psicomotriz es profunda se

lleva a cabo una adaptación curricular significativa e individuales a todos los niveles.

- Alumnos aventajados o superdotados: los estudiantes superdotados siguen el ritmo del aula, participan activamente y pueden asumir roles de monitor o de liderazgo. Si presentan condición física superior, se les pedirá una mejora en relación a la evaluación inicial. Se les asignan tareas que requieren una mayor coordinación y habilidad técnica, superando el nivel de sus compañeros. Tendrán una mayor exigencia en el momento de la evaluación.

5.3.6. Actividades complementarias y extraescolares.

Viajes y excursiones programados en la asignatura de EF se encuentran:

- Jornada multiaventura en Calasparra para 1º ESO
- Salida monte arabí (junto al departamento de Geografía) 1º ESO
- Jornada multiaventura Moratalla para 2º ESO
- Descenso Río Segura para 3º ESO
- Viaje a la nieve para 4º ESO
- Actividades complementarias:
- Salida con el aula abierta para 4º ESO

5.4.- Análisis crítico de la programación presentada y propuestas de innovación y mejora.

A continuación, se presenta el análisis crítico de la programación de E.F. con la que cuenta el centro IES J. Martínez Ruiz "Azorín" para el curso de 4.º de la ESO, describiendo las aportaciones didácticas implementadas en la UD desarrollada.

Cumplimiento de la legislación actual: al analizar la programación de 4.º de la ESO, se observa la ausencia del saber básico E. Manifestaciones de la cultura motriz. Con el objetivo de abordar esta carencia que aparece reflejada en el currículo, y considerando que en la programación de la asignatura aparecen dos UD completas dedicadas a juegos y deportes colectivos, se propone la inclusión de una UD enfocada en los juegos tradicionales. Esta propuesta no solo enriquece el programa académico al integrar elementos culturales y motores esenciales, sino que también se ha demostrado viable y efectiva durante la intervención en las prácticas, logrando así una enseñanza más completa y acorde con los objetivos educativos establecidos por la legislación vigente.

Coherencia entre los contenidos programados y la realidad de las sesiones: un problema que he podido vivenciar es la falta de sesiones en las UD programadas para el último trimestre, debido a los viajes y salidas educativas que se realizan en las diferentes asignaturas del curso. Esta situación plantea un reto significativo a la hora de cuadrar la actividad final de la UD, ya que la planificación se ve interrumpida y desajustada. Para mitigar este inconveniente, y sabiendo que hay salidas previstas con antelación, sería fundamental comunicarlas al principio del curso o lo antes posible. De esta manera, se podría organizar de manera precisa las sesiones de las UD evitando la necesidad de improvisar una semana antes, como ha sido el caso en algunas situaciones. Esta anticipación no solo garantizaría una coherencia entre los contenidos programados y la realidad de las sesiones, sino que también facilitaría una planificación más efectiva y estructurada, optimizando el desarrollo de las actividades educativas y asegurando el cumplimiento de los objetivos pedagógicos.

Utilización y aplicación de las TIC: una recomendación clave sería la incorporación de herramientas digitales innovadoras como Plickers para la evaluación, en lugar de los tradicionales exámenes escritos. Este método no solo es novedoso y más atractivo para los alumnos, sino que también facilita una evaluación interactiva y dinámica, incrementando el interés y la participación en el proceso de aprendizaje. Además, es esencial abordar la mejora de la infraestructura tecnológica del centro, específicamente la implementación de una conexión Wi-Fi robusta en las pistas deportivas. La falta de conectividad actualmente dificulta tareas administrativas básicas, como el registro de asistencia, y limita el uso de aplicaciones y recursos digitales que podrían enriquecer las clases de EF, utilizando material audiovisual para la explicación de la técnica o la utilización de Padlet para colaborar entre los estudiantes en línea durante la sesión. Al garantizar un acceso fiable a internet en todas las áreas del centro, se potenciaría la integración de las TIC en el currículo, permitiendo a los profesores utilizar diversas herramientas digitales con mayor eficacia y mejorar la gestión y desarrollo de las actividades educativas.

Atención a la diversidad: uno de los aspectos más destacados que he experimentado es la atención a la diversidad, especialmente con la presencia de un alumno con discapacidad visual y motriz en las sesiones de EF. Actualmente, el alumno cuenta con la asistencia de un pedagogo terapeuta (P.T.), pero este profesional solo se encarga de llevar y recoger al alumno a las sesiones, sin quedarse durante la sesión completa. Desde mi punto de vista lo ideal sería que el P.T. permanezca durante toda la hora de EF. para proporcionar el apoyo necesario mientras se desarrollan las actividades. Esto permitiría al alumno participar de manera más inclusiva y efectiva, beneficiándose plenamente de las sesiones de EF. La presencia continua del P.T. no

solo mejoraría la experiencia educativa del alumno con discapacidad, sino que también facilitaría una integración más fluida con el resto del grupo, fomentando un ambiente de mayor cooperación y comprensión entre todos los estudiantes. Este enfoque garantizaría una atención más personalizada y adecuada, promoviendo así un desarrollo más integral y equitativo de las capacidades físicas y sociales del alumno en cuestión. En caso de que no se pudiera quedar el P.T. en la clase, el profesor podría recibir más formación adicional en técnicas y estrategias de inclusión. Esto incluye cómo adaptar las actividades para estudiantes con diferentes tipos de discapacidades y cómo utilizar el equipo de apoyo disponible de manera efectiva. Fomentar un sistema de apoyo entre compañeros, donde los estudiantes sin discapacidades colaboren y asistan a su compañero durante las actividades.

Y otras mejoras que como profesorado de prácticas propondrías: una de las mejoras fundamentales que sugeriría es una mayor organización en el reparto de las instalaciones deportivas. Durante el desarrollo de las prácticas, he observado que los profesores del departamento tienen que coordinarse diariamente para decidir cómo se distribuyen las instalaciones, lo cual puede ser ineficiente y caótico. Como en el centro todos los profesores del departamento de EF tenían desarrollada la PD desde el principio, recomendaría la elaborar un planning con el reparto de las instalaciones durante el año, de manera que se asigne de manera clara y anticipada el uso de las instalaciones, considerando las necesidades específicas de las diferentes programaciones de los distintos cursos. Esta planificación anticipada no solo evitaría conflictos y malentendidos, sino que también optimizaría el uso de los recursos disponibles, asegurando que todas las clases puedan desarrollarse en las mejores condiciones posibles. Además, permitiría a los profesores organizar sus sesiones con mayor

previsión y tranquilidad, contribuyendo a una enseñanza más estructurada y efectiva. Esta medida beneficiaría tanto a los docentes como a los alumnos, creando un entorno educativo más ordenado y eficiente.

Metodologías activas: entre ellas se encuentra AC, el Aps, el Aprendizaje basado en proyectos (ABP), la gamificación y el Aula Invertida. Se recomienda continuar con la implementación de estas estrategias y explorar nuevas metodologías activas.

Coherencia en la Evaluación: es un aspecto crucial para asegurar que los métodos de enseñanza y los objetivos de aprendizaje estén alineados y se reflejen de manera justa y efectiva en las evaluaciones de los estudiantes. Desde mi punto de vista se ha trabajado de manera adecuada, ya que se utilizan múltiples métodos de evaluación, incluyendo la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, lo que permite una visión integral del rendimiento de los estudiantes. Los criterios de evaluación son claros y se les comunicaba a los alumnos desde el inicio y su evaluación era continua y formativa.

Participación del centro en proyectos: el centro presenta gran iniciativa para el desarrollo nuevos proyectos, donde destacaría su participación en los trabajos colaborativos de proyectos eTwinning, ya que los alumnos mejoran tanto su competencia lingüística como sus competencias digitales y sus habilidades sociales, ya que deben colaborar con alumnos de otros centros europeos.

VI. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

6- PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA

A continuación, se presenta la propuesta de UD desarrollada.

6.1. Unidad didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA Región de Murcia NOMBRE (Saberes Básicos Principales). El Mundo de los Juegos Clásicos (petanca, caliche, bolos huertanos y rayuela)				
Curso: 4.º ESO	Bloque saberes básicos: (2 y 5)	UD: 12	Trimestre: 3.º	N.º Sesiones: 8
Justificación: La incorporación de juegos tradicionales en la programación de EF es esencial. Según investigaciones como estas actividades se caracterizan por su accesibilidad técnica y contribuyen al desarrollo motor de los estudiantes. Esto facilita la participación de estudiantes con variados niveles de habilidades motoras, promoviendo su desarrollo motor. Además, estas prácticas son beneficiosas para fomentar la inclusión de estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE), ya que estimulan la integración y el respeto hacia la diversidad. Basándonos en el estudio realizado por Abellán y Hernández-Martínez, (2021), se llevará a cabo una iniciativa de Aprendizaje-Servicio. Esta decisión se fundamenta en los beneficios comprobados de esta metodología para el proceso de aprendizaje de los alumnos. Además, se implementará la creación de material de segunda vida, relacionando la actividad con la ODS12, en la cual aparecen dos objetivos: reducir los residuos generados y pensar bien lo que se compra y elegir una opción sostenible siempre que sea posible. Se busca adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos. Este enfoque no solo fomenta una conciencia ecológica entre los estudiantes, sino que también les permite aplicar conocimientos teóricos en situaciones prácticas, generando un impacto social directo. Otro aspecto a destacar es la utilización de juegos y deportes tradicionales durante las fiestas de primavera de la localidad, las Fiestas de San Isidro Labrador. En estas festividades, es común que los habitantes participen en actividades tradicionales locales como el tranco o la lima. Sin embargo, otros juegos y deportes, como los Bolos Huertanos o el Caliche, suelen quedar relegados, ya que son más comunes en la zona de la capital de la comunidad, distante de esta localidad. Aprovechando la coincidencia con las festividades primaverales, se propone fomentar el conocimiento y la práctica de estos juegos menos conocidos en la localidad.				
Saberes básicos: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. - Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física. D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. - Autorregulación emocional: control de estados de ánimo y estrategias de gestión del fracaso en situaciones motrices. - Habilidades volitivas y capacidad de superación. - Habilidades sociales: estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física.				

- Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBIfóbicas o sexistas). - Asertividad y autocuidado. E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. - Deporte y perspectiva de género: historia del deporte desde la perspectiva de género. Igualdad en el acceso al deporte (diferencias según género, país, cultura y otros). Estereotipos de competencia motriz percibida según el género, la edad o cualquier otra característica. Ejemplos de referentes que muestren la diversidad en el deporte.	
Objetivos didácticos	
- Identificar y practicar los juegos tradicionales de la región, comprendiendo las reglas y estrategias de cada uno. - Desarrollar un trabajo de investigación sobre la perspectiva de género en la historia del deporte. - Crear y ejecutar una sesión de juegos tradicionales, fomentando no solo la integración y cooperación de los alumnos del Aula Abierta, sino también estimular sus sentido y habilidades motrices.	
SESIONES	Reto inicial: (¿Serías capaces de realizar una sesión de los juegos populares de vuestra región?, Autoevaluación de los conocimientos de los alumnados sobre la petanca, el caliche, los bolos huertanos y la rayuela)
	Sesión 1: Evaluación inicial de los juegos tradicionales. Creación del material reciclado y grupos de expertos. Iniciación al deporte y creación de las sesiones. Sesión 2: Sesión de petanca. Sesión 3: Sesión de Caliche. Sesión 4: Sesión de Bolos huertanos. Sesión 5: Sesión de Rayuela. Sesión 6: Realización de competición, concienciación del juego y las apuestas, en la que podrán apostar en la competición con la nota de la sesión. Sesión 7: Adaptaciones de la sesión a los alumnos del aula abierta. Sesión 8: Tarea Final Culminativa (Aprendizaje y servicio): Sesión de juegos tradicionales con el aula abierta.
	Situación aprendizaje final: Los alumnos impartirán una sesión de juegos tradicionales, vendrán los alumnos del aula abierta y deberán integrar a los alumnos con sus compañeros, donde tendrán que realizar una sesión para que conozca los juegos tradicionales:
O.G.E. d),j),k)	Competencias clave y descriptores operativos: Competencia En Comunicación Lingüística (CCL5) Competencia Ciudadana (CC2, CC3, CC4) Competencia En Conciencia Y Expresiones Culturales (CCEC1, CCEC2, CCEC4) Competencia Emprendedora (CE1, CE3)

EVALUACIÓN				
Competencia específica 3	Criterio de evaluación 3.1.	Saberes básicos: D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	Actividades de evaluación: - Todas las actividades	Instrumento de evaluación / Criterios de calificación - Diario de clase. Rúbrica 3. Heteroevaluación (100 %).
Competencia específica 3	Criterio de evaluación 3.2.	Saberes básicos: D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	Actividades de evaluación: - Autoevaluación - Coevaluación - Heteroevaluación	Instrumento de evaluación / Criterios de calificación - Rúbrica 1, mediante autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación (100 %).
Competencia específica 4	Criterio de evaluación 4.2.	Saber básico: E. Manifestaciones de la cultura motriz. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes del mundo como seña de identidad cultural.	Actividades de evaluación: - Crear un Visualthinking comparando 4 deportistas (2 hombres y 2 mujeres) de dos épocas distintas (años 70 y actualidad).	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación % - Rúbricas 2. Heteroevaluación (100 %)
Competencias específicas 4	Criterios de Evaluación: 4.1	Saberes básicos: E. Manifestaciones de la cultura motriz. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes del mundo como seña de identidad cultural.	Actividades de Evaluación - diariamente mediante observación - Autoevaluación - Coevaluación	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación % - Observación directa. Rúbrica 4. Heteroevaluación (100 %)
Competencia específica 5	Criterio de evaluación 5.2.	Saberes básicos: E. Manifestaciones de la cultura motriz. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes del mundo como seña de identidad cultural.	Actividad de evaluación: - Organizar una jornada de deportes tradicionales para el Aula Abierta	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación % - Rúbrica 1, mediante autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación (100 %).

Metodología	
Estrategia de la práctica: Global	Estilos de enseñanza: resolución de problemas
Metodologías activas y/o emergentes, nuevos modelos pedagógicos: Aprendizaje Servicio y Resolución de problemas	
Distribución grupo – clase: Pequeños grupos – Gran grupo	Participación: Toda la clase y el grupo del Aula Abierta del centro
Posición del profesor: Alternar posición externa e interna.	Feedback: Durante y al final de la sesión.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD PARA TODO EL ALUMNADO= DUA + AJUSTES RAZONABLES	
Medidas universales. Principios DUA aplicados a priori: Diferentes medios de representación (Principio I): - Permitir a los estudiantes participar en el juego para experimentar y aprender de primera mano. - Fomentar la discusión en grupo sobre las estrategias del juego y compartir experiencias. - Pedir a los estudiantes que reflexionen y escriban sobre su experiencia y lo que han aprendido después del juego. Diferentes formas de acción y expresión (Principio II): - Permitir a los estudiantes elegir entre diferentes juegos tradicionales para aumentar su interés y compromiso. - Ajustar el nivel de dificultad del juego para mantener a los estudiantes desafiados, pero no frustrados. Poner en los juegos diferentes distancias, para aumentar o disminuir el nivel de dificultad. Formas de implicación (Principio III): - Para captar la atención utilizar videos para demostrar cómo se juegan los juegos tradicionales. Video explicativo de los diferentes juegos, que acompaña los apuntes aportados de los diferentes juegos, para facilitar el aprendizaje de las normas y técnicas de los juegos.	
Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel	Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel
- Crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos.	- Crear una infografía de CANVA con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.
Medidas adicionales: hay un alumno con discapacidad visual del 48 %, para que en la práctica de la petanca pueda ver con claridad el boliche, se envuelve en papel de aluminio, ya que brilla y le permite verlo con más facilidad.	
Material didáctico: 3 juegos de petanca, 3 juegos de bolos huertanos, 3 juegos de caliche y 3 juegos de rayuela	
Instalaciones/Espacios: pistas polideportivas del centro	
Herramientas TIC-TAC-TEP: classroom	
Interdisciplinariedad: Historia. Con la práctica de estos juegos se aprovecha en la materia de Historia para facilitar la comprensión del uso del juego y el deporte como práctica habitual a lo largo de la historia, así como conocer las formas de vida en la antigüedad.	
Otros: se vincula la ODS número 13: adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos	

Bibliografía/Webgrafía:

Abellán, J., y Hernández-Martínez, A. (2021). *Aprendizaje-Servicio y construcción de materiales en la formación inicial del profesorado de Educación Física*. <https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.1.83261>

Blázquez Sánchez, D., Sebastiani Obrador, E. M., Lorente Catalán, E., Lacasa Claver, E., Barrachina Peris, J., Chavarria Navarro, X., ... y Delgado Noguera, M. Á. (2009). *Enseñar por competencias en Educación Física*. Barcelona: INDE, 2009.

Gamez, M. J. (2022, 24 mayo). Objetivos y metas de desarrollo sostenible – Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

García, J. E. H., y Pagán, A. H. PATRIMONIO HISTORICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGIÓN DE MURCIA.

Garduño, J., Ruiz-Omeñaca, J. V., Velázquez, C., y Valero, A. (2023). *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*. Qartuppi. <http://doi.org/10.29410/QTP.23.02>

González, J. A. R. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36.

Blázquez, D (2017). ¿Cómo evaluar bien en Educación Física? Inde.

Lafuente Fernández, J. C., Díaz-Tejerina, D., Uría-Valle, P., y Fernández-Río, J. (2024). Los juegos tradicionales: Herramienta de inclusión en la formación de futuros docentes de Educación Física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 54, 561-567.

<https://doi.org/10.47197/retos.v54.101856>

Sandoval, J. G., y Pomares, O. R. (2021). Juegos tradicionales en la región de Murcia: *Los bolos huertanos*. In *XXVII Jornadas de Patrimonio Cultural Región de Murcia*: 5, 19, 26 de octubre y 2 de noviembre de 2021 (pp. 403-410). Instituto de Patrimonio Histórico.

6.2. Sesiones de la Unidad didáctica

Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 1 / Curso: 4º ESO Trimestre: 3º			
Nombre de la Sesión: Grupos de expertos Duración: 55’ Tipo Sesión: Introdutorias / Atemporal			
Instalaciones: Pistas polideportivas del centro huertanos, 3 juegos de caliche y 3 juegos de rayuela		Material: 3 juegos de petanca, 3 juegos de bolos Nº Alumnos/as: 28	
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Crear el material de los Bolos huertanos y el Caliche. 2. Conocer los elementos técnicos y el reglamento de los deportes tradicionales. Participar activamente en los juegos, con independencia del nivel.			
B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo.			
E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.			
Justificación de la Metodología: la primera sesión se realizará de manera atemporal, comenzando con la fase de preparación del aprendizaje-servicio, además, en esta fase se incluye una sesión de presentación de los alumnos a los compañeros del Aula abierta que se llevará a cabo fuera de está UD, llevándola a cabo dos semanas antes de volcarnos del todo en esta unidad. La metodología de aprendizaje entre iguales se utiliza en esta sesión para permitir que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Al impartir la sesión, los alumnos responsables desarrollarán habilidades de liderazgo y comunicación, mientras que el resto del grupo se beneficiará de una perspectiva de enseñanza más cercana y comprensible.			
Estilo Enseñanza: resolución de problemas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación.			
Estrategia: global			
Agrupación de los alumnos/as: gran grupo parte inicial y final, pequeños grupos parte principal.			
Posición Profesor: externo		Tipo Feedback: retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	- Formulario inicial sobre los conocimientos y los gustos sobre los juegos populares se les realizará al finalizar la sesión de la UD anterior.		25’
	- Comenzará la sesión con la explicación del proyecto. Crear un Visualthinking comparando 4 deportistas (2 hombres y 2 mujeres) de dos épocas distintas (años 70 y actualidad). Fecha final de entrega última sesión de la UD. - Introducción de los juegos populares seleccionados, analizaremos como podremos construirlos, viendo que la única forma sostenible son la creación de los bolos huertanos y los moneros del caliche. Deberán elaborarlos en casa, mientras elaboran un video tutorial en grupo del desarrollo de la construcción del material y añadir una explicación grupal del reglamento del juego asignado. Tarea vinculada con la ODS 12, además propondrán formas de reducir la utilización de los objetos.		

Parte principal	- La clase se dividirá en cuatro grupos distintos, realizados de manera aleatoria, cada uno se especializará en un juego tradicional específico: petanca, bolos huertanos, caliche y rayuela. A los integrantes de cada grupo se les proporcionará información detallada sobre su respectivo juego. Con la finalidad de que los estudiantes se familiaricen con las reglas fundamentales, las técnicas y la configuración del juego asignado. - Los alumnos comenzarán a desarrollar en grupo las sesiones que expondrán los siguientes días.		25'
Parte final	- Reflexión sobre lo aprendido en la sesión. ¿Qué habilidades crees que has mejorado durante la sesión y cómo te has sentido al lograrlo? ¿Cómo ha influido el trabajo en equipo en el desarrollo del juego? ¿Qué aspectos de las reglas o la técnica encontraste más desafiantes y cómo los superaste? - Pasar lista del agua y la camiseta.		5'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos.			
Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones:			

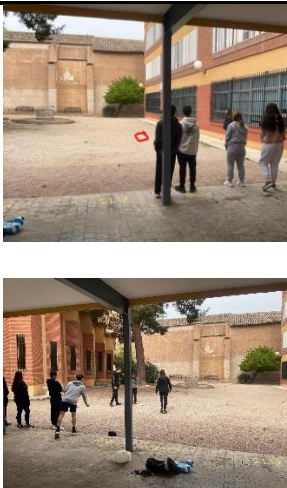
Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 2 / Curso: 4º ESO Trimestre: 3º			
Nombre de la Sesión. La petanca Duración: 55' Tipo Sesión: desarrollo			
Instalaciones: Pabellón Polideportivo María José Martínez Sánchez Material: 6 juegos de petanca Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Mejorar la precisión y control en el lanzamiento. 2. Aprender las reglas básicas de la petanca. 3. Transmitir los aspectos técnico-tácticos y el reglamento de la petanca.			
Saberes básicos desarrollados: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. - Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física. D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. - Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física. E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos del ApS la realización, donde se realiza la explicación de los juegos. La metodología de aprendizaje entre iguales se utiliza en esta sesión para permitir que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Al impartir la sesión, los alumnos responsables desarrollarán habilidades de liderazgo y comunicación, mientras que el resto del grupo se beneficiará de una perspectiva de enseñanza más cercana y comprensible. Se busca un aprendizaje a través de Puzzle, en el que un grupo de alumnos se hacen los expertos de un juego tradicionales, y se le enseña al resto de compañeros. El resultado de la sesión es colectivo, por lo que todos los alumnos que ejercen como profesores en esa sesión deben trabajar en conjunto para lograr el éxito.			
Estilo Enseñanza: resolución de problemas			
Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: gran grupo y pequeños grupos.			
Posición Profesor: externo		Tipo Feedback: retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	- Introducción a la petanca. Explicación de las reglas básicas y demostración de la técnica de lanzamiento. - Movilidad articular realizando el director de orquesta, encargado de dirigir el grupo encargado de la sesión. - Práctica de lanzamientos suaves para calentar el brazo.		10'

Parte principal	- Precisión de lanzamiento: ejercicios de puntería lanzando bolas a diferentes distancias, tratando de mandar la bola a la línea marcada en el suelo. - Variantes: cada equipo tiene tres bolas y tendrá que acercar el mayor número de bolas al boliche. -Juego de estrategia: introducir obstáculos en el terreno de juego, tratando de sortearlos para llegar hasta el boliche, o tratar de golpearlos para colocarlos de manera que perjudiquen al otro equipo. - Partido en equipos: En tríos, partidos cortos aplicando las reglas y técnicas aprendidas.		10' 10' 10' 10'
Parte final	- Reflexión sobre la sesión. ¿has sido capaz de entender los aspectos técnicos y el reglamento? ¿Qué deberían mejorar los compañeros que exponen?		5'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos. Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones: En el siguiente enlace se presenta la información que obtuvieron los grupos de expertos para conocer su juego tradicional. https://www.efdeportes.com/efd154/juegos-tradicionales-de-la-region-de-murcia.htm TIC: 			

Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 3		Curso: 4º ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión. Bolos huertanos		Duración: 55´	Tipo Sesión: desarrollo
Instalaciones: Pabellón Polideportivo María José Martínez Sánchez		Material: 6 juegos de bolos huertanos	
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Mejorar la precisión y control en el lanzamiento. 2. Aprender las reglas básicas de la petanca. 3. Transmitir los aspectos técnico-tácticos y el reglamento de los bolos huertanos.			
Saberes básicos desarrollados: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. - Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física. D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. - Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física. E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos del ApS la realización, donde se realiza la explicación de los juegos. La metodología de aprendizaje entre iguales se utiliza en esta sesión para permitir que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Al impartir la sesión, los alumnos responsables desarrollarán habilidades de liderazgo y comunicación, mientras que el resto del grupo se beneficiará de una perspectiva de enseñanza más cercana y comprensible. Se busca un aprendizaje a través de Puzzle, en el que un grupo de alumnos se hacen los expertos de un juego tradicionales, y se le enseña al resto de compañeros. El resultado de la sesión es colectivo, por lo que todos los alumnos que ejercen como profesores en esa sesión deben trabajar en conjunto para lograr el éxito.			
Estilo Enseñanza: resolución de problemas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación.			
Estrategia: mixta			
Agrupación de los alumnos/as: gran grupo y pequeños grupos.			
Posición Profesor: externa		Tipo Feedback: retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	- Introducción a los bolos huertanos. Explicación de las reglas básicas y demostración de la técnica de lanzamiento.		15´
	- Movilidad articular realizando el director de orquesta, encargado de dirigirlo el grupo encargado de la sesión. - Pilla-pilla con pelotas, los alumnos se desplazarán por la pista y para pillarlos deberán lanzar una pelota		

Parte principal	- Práctica dirigida: realización de los diferentes tipos de lanzamientos, supervisado por los alumnos encargados de la sesión. -Juego de precisión: colocar 3 bolos en diferentes posiciones y tratar de derribarlos en el menor número de lanzamientos posibles. -Imitación: un jugador realiza un lanzamiento utilizando una técnica de lanzamiento y el compañero deberá realizar el mismo lanzamiento tratando de derribar la mayor cantidad de bolos posibles. - Competición por equipos.		5' 10' 10' 10'
Parte final	- Reflexión sobre la sesión. ¿Has sido capaz de entender los aspectos técnicos y el reglamento? ¿Qué deberían mejorar los compañeros que exponen?		5'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos. Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones: en el siguiente enlace se presenta la información que obtuvieron los grupos de expertos para conocer su juego tradicional. https://www.federacionboloshuertanos.es/ TIC: 			

Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 4. Curso: 4º ESO Trimestre: 3º			
Nombre de la Sesión. El caliche Duración: 55' Tipo Sesión: desarrollo			
Instalaciones: Pistas polideportivas del centro Material: 6 juegos de caliche			
Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Mejorar la precisión y control en el lanzamiento. 2. Aprender las reglas básicas de la petanca. 3. Transmitir los aspectos técnico-tácticos y el reglamento de la petanca.			
Saberes básicos desarrollados: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. - Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física. D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. - Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física. E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos del ApS la realización, donde se realiza la explicación de los juegos. La metodología de aprendizaje entre iguales se utiliza en esta sesión para permitir que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Al impartir la sesión, los alumnos responsables desarrollarán habilidades de liderazgo y comunicación, mientras que el resto del grupo se beneficiará de una perspectiva de enseñanza más cercana y comprensible. Se busca un aprendizaje a través de Puzzle, en el que un grupo de alumnos se hacen los expertos de un juego tradicionales, y se le enseña al resto de compañeros. El resultado de la sesión es colectivo, por lo que todos los alumnos que ejercen como profesores en esa sesión deben trabajar en conjunto para lograr el éxito.			
Estilo Enseñanza: resolución de problemas			
Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación.			
Estrategia: global			
Agrupación de los alumnos/as: gran grupo y pequeños grupos.			
Posición Profesor: externo		Tipo Feedback: retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	- Introducción al caliche. Explicación de las reglas básicas y demostración de la técnica de lanzamiento. - Movilidad articular realizando el director de orquesta, encargado de dirigir el grupo encargado de la sesión.		10'

Parte principal	- Practica del lanzamiento. Tratar de dejar el moneo dentro de un rectángulo marcado en el suelo. - Golpear una botella de agua con el moneo, situándola a diferentes distancias aumentando la dificultad. - Por equipos, derribar el caliche en relevos. - Competición aplicando las reglas del juego.		5' 10' 10' 15'
Parte final	- Reflexión sobre la sesión. ¿has sido capaz de entender los aspectos técnicos y el reglamento? ¿Qué deberían mejorar los compañeros que exponen?		5'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos. Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones: en el siguiente enlace se presenta la información que obtuvieron los grupos de expertos para conocer su juego tradicional. https://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=a,427,c,371&r=ReP-4512-DETALLE_REPORTAJESPADRE TIC: 			

Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 5		Curso: 4º ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión. Rayuela		Duración: 55'	Tipo Sesión: desarrollo
Instalaciones: Pistas polideportivas del centro		Material: 6 Rayuelas	Nº Alumnos/as: 28
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Conocer los aspectos técnicos de la rayuela. 2. Participar activamente en los juegos.			
Saberes básicos desarrollados: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. - Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física. D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. - Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física. E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos del ApS la realización, donde se realiza la explicación de los juegos. La metodología de aprendizaje entre iguales se utiliza en esta sesión para permitir que los alumnos se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Al impartir la sesión, los alumnos responsables desarrollarán habilidades de liderazgo y comunicación, mientras que el resto del grupo se beneficiará de una perspectiva de enseñanza más cercana y comprensible. Se busca un aprendizaje a través de Puzzle, en el que un grupo de alumnos se hacen los expertos de un juego tradicionales, y se le enseña al resto de compañeros. El resultado de la sesión es colectivo, por lo que todos los alumnos que ejercen como profesores en esa sesión deben trabajar en conjunto para lograr el éxito.			
Estilo Enseñanza: resolución de problemas Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación. Estrategia: global Agrupación de los alumnos/as: gran grupo y pequeños grupos.			
Posición Profesor: externo		Tipo Feedback: retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	- Introducción a la rayuela. Explicación de las reglas básicas y demostración de la técnica.		10'
	- Juego de calentamiento. La cadena.		

Parte principal	- Practica en pequeños grupos. - Se organizará un desafío donde cada grupo intentará completar el circuito de rayuela en el menor tiempo posible. - Competición: se colocan 6 rayuelas, se realizan competición por equipos, el equipo que gana sube a la rayuela que hay un nivel por encima y el equipo que pierde baja al nivel inferior.		10' 10' 20'
Parte final	- Reflexión sobre la sesión. ¿has sido capaz de entender los aspectos técnicos y el reglamento? ¿Qué deberían mejorar los compañeros que exponen?		5'

Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos.

Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.

Observaciones: en el siguiente enlace se presenta la información que obtuvieron los grupos de expertos para conocer su juego tradicional.

<https://www.serpadres.es/familia/12382.html>

TIC:



Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 6		Curso: 4º ESO	Trimestre: 3º
Nombre de la Sesión. Competición		Duración: 55´	Tipo Sesión: evaluación
Instalaciones: Pistas polideportivas del centro			
Material: 3 juegos de petanca, 3 juegos de bolos huertanos, 3 juegos de caliche y 3 juegos de rayuela		Nº Alumnos/as: 28	
Objetivos didácticos de la sesión:			
1. Practicar de manera activa en los juegos tradicionales			
2. Concienciar sobre el juego y las apuestas.			
Saberes básicos desarrollados:			
D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.			
- Autorregulación emocional: control de estados de ánimo y estrategias de gestión del fracaso en situaciones motrices.			
- Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física.			
E. Manifestaciones de la cultura motriz.			
- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos del ApS la realización, donde se realiza puesta en práctica de los juegos tradicionales, comprobando el nivel del reglamento que han obtenido los alumnos. Los juegos tradicionales son una excelente manera de enseñar a los alumnos sobre la cultura y las tradiciones, al tiempo que promueven la actividad física y la interacción social. Además, el sistema de puntos y apuestas introduce un elemento de competencia y riesgo. Esto puede motivar a los alumnos a esforzarse más y a participar activamente en los juegos. Sin embargo, el verdadero objetivo de este sistema no es fomentar la competencia, sino proporcionar una lección valiosa sobre los riesgos de las apuestas.			
Estilo Enseñanza: asignación de tareas.			
Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación.			
Estrategia: global.			
Agrupación de los alumnos/as: pequeños grupos y gran grupo.			
Posición Profesor: Externo		Tipo Feedback: Retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	-Los grupos de expertos prepararán las 4 postas de los juegos, dentro de estos grupos de expertos se dividirán en 4 y así se repartirán en los 4 juegos.	 	5´
Parte principal	- Para el desarrollo de la competición, los alumnos van a recibir arandelas. Para esta sesión, las denominaremos “puntos”. Estos puntos hacen referencia a los puntos en su asignatura que reciben todos los días. Cuando hacen una sesión perfecta, reciben 6 puntos. En la sesión de competición, los utilizarán para apostar durante la competición y así poder conseguir más puntos. Si pierden los 6 puntos, pueden acudir al banco (el profesor) y solicitar puntos de otras sesiones	   	35´

Parte final	- Al finalizar la competición, se les da una charla sobre las apuestas. Empezamos preguntando: ¿Cuántos habían ganado y tenían más puntos que al empezar? ¿Cuántos han acudido al banco? Se comienza la reflexión, ya que, de 28 alumnos, solo 6 habían conseguido ganar y 7 de ellos han tenido que volver a por puntos. Con esto, queremos que vean que con las apuestas no se puede ganar, la probabilidad de perder es enorme. Al finalizar la sesión se les informa que no han perdido nota, ya que la sesión buscaba concienciar.		15'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos.			
Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones:			

Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 7 Curso: 4º ESO Trimestre: 3º			
Nombre de la Sesión. Adaptar las sesiones Duración: 55' Tipo Sesión: desarrollo			
Instalaciones: Pistas polideportivas del centro Material: 3 juegos de petanca, 3 juegos de bolos huertanos, 3 juegos de caliche y 3 juegos de rayuela Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Desarrollar adaptaciones en los juegos tradicionales.			
Saberes básicos desarrollados: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz. E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos del ApS la realización, donde se realiza un pequeño calentamiento y se observa parte de la sesión del Aula Abierta. Mediante la metodología activa, se estimula la participación de los estudiantes, lo que les permite asimilar conceptos de manera significativa. Además, al adaptar los juegos, se pueden tener en cuenta las necesidades específicas de los alumnos, promoviendo la inclusión y la diversidad.			
Estilo Enseñanza: resolución de problemas. Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación. Estrategia: global. Agrupación de los alumnos/as: pequeños grupos.			
Posición Profesor: externo		Tipo Feedback: retardado	
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Parte inicial	- Introducción a la sesión, van a realizar un calentamiento para el aula abierta. En grupos de experto deberán realizar cuatro grupos para realizar el calentamiento de la sesión.		10'
Parte principal	- Seguidamente analiza la sesión que realiza el profesor de aula abierta. - Le dejaremos parte de la sesión para que se reúnan los grupos de expertos, deben preparar posibles adaptaciones para la actividad final que se puedan encontrar. Se encuentran problemas motrices, espectro autista, discapacidad visual y discapacidad intelectual.		20' 15'

Parte final	- En gran grupo se exponen las adaptaciones y se explica brevemente cómo van a realizar su sesión.		10'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos. Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones:			

Título Unidad de Programación. El Mundo de los Juegos Clásicos			
Sesión nº: 8 Curso: 4º ESO Trimestre: 3º			
Nombre de la Sesión. Visita escolar Duración: 55' Tipo Sesión: culminativa			
Instalaciones: Pistas polideportivas del centro Material: 3 juegos de petanca, 3 juegos de bolos huertanos, 3 juegos de caliche y 3 juegos de rayuela Nº Alumnos/as: 28			
Objetivos didácticos de la sesión: 1. Desarrollar sesiones adaptadas con alumnos del Aula abierta. 2. Integración de los alumnos			
Saberes básicos desarrollados: B. Organización y gestión de la actividad física. - Preparación de la práctica motriz E. Manifestaciones de la cultura motriz. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.			
Justificación de la Metodología: esta sesión se presenta en la fase dos (fase de realización) y tres (fase de evaluación) del ApS. Se realiza la sesión de intervención y al finalizar se realiza la coevaluación y heteroevaluación de los grupos. Con la siguiente metodología se fomenta vivenciar la integración con la obra y servicio, realizando una jornada en la que los alumnos de 4º ESO impartirán una sesión de juegos populares a los alumnos del Aula Abierta. Además de darles la clase, participarán con ellos durante la sesión.			
Estilo Enseñanza: resolución de problema			
Modelo pedagógico, metodología activa: aprendizaje y servicio, cooperación.			
Estrategia: global			
Agrupación de los alumnos/as: pequeños grupos			
Posición Profesor: externo Tipo Feedback: retardado			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	- Preparación de las 4 postas (zona de bolos huertanos, caliche, petanca y rayuela) - Recibimiento de los alumnos del Aula Abierta. -Distribución de los grupos.		10'

Parte principal	- Circuito con 4 postas, una vez distribuidos, en cada posta se realizará una breve explicación del reglamento del juego y la ejecución técnica, tras esta pequeña explicación comenzarán a practicar el juego los alumnos de 4º de la ESO con los alumnos del Aula Abierta.		9' 9' 9' 9'
V. Calma	- Puesta en común. ¿Qué juego te ha gustado más? ¿Te habría gustado que añadiera otro juego? - Entrega de diplomas a los alumnos del Aula Abierta. - Autoevaluación y coevaluación.		9'
Actividades de Refuerzo: crear un Visualthinking acerca de las normas de los deportes establecidos. Actividades de Ampliación: crear una ficha con deportes tradicionales de la localidad no trabajados durante la UD donde se exponga las reglas, materiales necesarios, origen y zona de práctica.			
Observaciones:			

VII. CONCLUSIONES

7. CONCLUSIONES

El desarrollo de la UD de juegos tradicionales de la Región de Murcia, dirigida a estudiantes de 4.º de la ESO, ha permitido explorar de manera efectiva la integración de metodologías activas como el ApS y el AC alcanzando de esta manera el OG1. A lo largo de las ocho sesiones que componen esta UD, se ha logrado no solo transmitir la riqueza cultural de los juegos tradicionales de diferentes localidades de la Región de Murcia, sino también fomentar la inclusión y la cooperación entre los estudiantes.

La implementación de ApS ha demostrado ser una herramienta valiosa para conectar el aprendizaje con la acción comunitaria, permitiendo a los estudiantes desarrollar competencias sociales y cívicas significativas. Al mismo tiempo, el AC ha potenciado el trabajo en equipo y el apoyo mutuo, elementos esenciales para la consecución de objetivos comunes en un entorno educativo inclusivo.

Los resultados observados muestran que la incorporación de juegos tradicionales en el currículo de EF mediante estas metodologías puede mejorar el entorno inclusivo y cooperativo. Los estudiantes han participado activamente en actividades que responden a necesidades reales de la comunidad, desarrollando la sesión al Aula Abierta de manera exitosa, llegando a promocionar el centro y la actividad en sus redes sociales.

En lo que respecta al OG2, se ha alcanzado ya que se ha realizado el análisis crítico de la Programación Didáctica del centro, revelando las áreas de mejora, especialmente en el cumplimiento de la legislación, la coherencia de la programación de las sesiones y con la realidad, el uso de las TIC y la atención a la diversidad. Las propuestas de innovación planteadas buscan fortalecer estos aspectos, contribuyendo a un enfoque educativo más adaptado a las necesidades actuales del alumnado y los profesores.

VIII. LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

8 LIMITACIONES Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.

La principal limitación en el desarrollo de la UD fue la falta de sesiones con el Aula Abierta, lo que impide llevar a cabo de manera adecuada el enfoque de aprendizaje-servicio. Esta situación se debió a la falta de disponibilidad horaria, lo que hizo imposible programar más de una sesión con ellos. La interacción con el Aula Abierta era crucial para aplicar conocimientos teóricos en situaciones real, sin embargo, la imposibilidad de contar con alguna sesión más pudo limitar el impacto educativo que se podría haber logrado con una mayor disponibilidad de sesiones. A pesar de esta limitación, considero que se aprovechó al máximo la sesión programada.

Para futuros proyectos de investigación, considero que podría ser interesante realizar un estudio sobre el impacto de la utilización de metodologías activas en las necesidades psicológicas básicas de los alumnos que participan en la intervención. Este estudio implicaría la realización de un análisis estadístico para comparar las medias de los datos analizados y comprobar si existen diferencias significativas, llevando a cabo un pre-test y un post-test al finalizar el transcurso de la UD.

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abellán, J., y Hernández-Martínez, A. (2021). *Aprendizaje-Servicio y construcción de materiales en la formación inicial del profesorado de Educación Física*.
<https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.1.83261>
- Abellán, J., Segovia, Y., Gutiérrez, D., y García-López, L. (2022). Sensibilización hacia la discapacidad a través de un programa integrado de Educación Deportiva y Aprendizaje-Servicio. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 477-487. ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041
- Blázquez Sánchez, D., Sebastiani Obrador, E. M., Lorente Catalán, E., Lacasa Claver, E., Barrachina Peris, J., Chavarria Navarro, X., ... y Delgado Noguera, M. Á. (2009). *Enseñar por competencias en Educación Física*. INDE.
- Blázquez, D. (2017). *Cómo evaluar bien Educación Física. El enfoque de la evaluación formativa*. Inde.
- Gamez, M.J. (2022). Objetivos y metas de desarrollo sostenible – Desarrollo Sostenible.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- García, J. E. H., y Pagán, A. H. PATRIMONIO HISTORICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGIÓN DE MURCIA.
- Garduño, J., Ruiz-Omeñaca, J.V., Velázquez, C., y Valero, A. (2023). *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*. Qartuppi.
<http://doi.org/10.29410/QTP.23.02>
- González, J. A. R. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36.
- Blázquez, D (2017). ¿Cómo evaluar bien en Educación Física? Inde.
- Lafuente Fernández, J. C., Díaz-Tejerina, D., Uría-Valle, P., y Fernández-Río, J. (2024). Los juegos tradicionales: Herramienta de inclusión en la formación de futuros

docentes de Educación Física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 54, 561-567. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.101856>

Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., y Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.

Sandoval, J. G., y Pomares, O. R. (2021). Juegos tradicionales en la región de Murcia: *Los bolos huertanos*. In *XXVII Jornadas de Patrimonio Cultural Región de Murcia*: 5, 19, 26 de octubre y 2 de noviembre de 2021 (pp. 403-410). Instituto de Patrimonio Histórico.

Valldecabres, R., y Lopez, I. (2024). El aprendizaje-servicio en Educación Secundaria: Revisión sistemática desde la Educación Física. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 17(35). <https://doi.org/10.25115/ecp.v17i35.9659>

Verdera, V. V. (2015). El aprendizaje-servicio: una estrategia para la formación de competencias en sostenibilidad. *Foro de Educación*, (19), 193-212. <https://doi.org/kj55>

ANEXOS

ANEXO I. Rúbrica

Indicadores	Excelente (10)	Bien (7)	Regular (3)	Mal (1)
Diseño de Actividades	Se elaboran 3 o más adaptaciones asegurando la participación de todos los alumnos, fomentando la participación y la inclusión.	Se elaboran 2 adaptaciones pero no para todos los problemas que pueden surgir, fomentando la participación y la inclusión.	Se elabora una sola adaptación, no supone reto para algunos alumnos.	No se planifican actividades adaptadas a los alumnos.
Explicación de las reglas del juego	El alumno ha explicado todas las reglas del juego.	El alumno ha explicado la mayoría de las reglas pero ha omitido 1.	El alumno ha explicado algunas reglas pero ha omitido 2.	El alumno no ha explicado 3 reglas o más.
Organización y Responsabilidades	Todos los alumnos están organizados y tienen su rol.	Todos organizados pero solo hay 2 o 3 alumnos con un rol	Se distribuyen 1 tareas, pero no se establecen roles específicos.	No se asignan roles a los alumnos ni se asumen responsabilidades.
Normas de Seguridad	Se promueve un ambiente seguro y se supervisa el cumplimiento de las normas en todo momento.	Se aplican correctamente las normas de seguridad individuales y colectivas.	Se mencionan algunas normas, pero no se siguen rigurosamente.	No se aplican normas de seguridad o se descuidan aspectos importantes.
Integración de los alumnos de la asociación	Todos los alumno se integra de manera excelente con los miembros de la asociación y ayuda a otros a	3 o más alumnos se integra bien con los miembros de la asociación con alguna ayuda.	1 o 2 alumnos muestra interés en integrarse con los miembros de la asociación pero necesita apoyo.	los alumno muestra poco interés en integrarse con los miembros de la asociación.

ANEXO II. Rúbrica

Aspectos	Excelente (10)	Bien (7)	Regular (3)	mal (1)
Contenido y Profundidad	Presenta información completa y detallada de los deportistas, con análisis profundo de las diferencias entre épocas y géneros.	Incluye la mayoría de la información relevante, con un buen nivel de análisis comparativo.	Contiene información básica, con algunos detalles comparativos.	Falta información clave y análisis comparativo superficial o inexistente.
Compromiso con la Igualdad	Demuestra una comprensión excepcional de los estereotipos de género y propone soluciones innovadoras para combatir el sexismo.	Muestra comprensión de los estereotipos y sugiere ideas para mejorar la igualdad de género.	Reconoce algunos estereotipos de género, pero las propuestas para abordarlos son limitadas.	No aborda adecuadamente los estereotipos de género ni los comportamientos sexistas.
Creatividad y Originalidad	El trabajo es altamente creativo, con elementos visuales originales que enriquecen la comparación.	Buena creatividad con elementos visuales que apoyan la comparación.	Algunos intentos de creatividad, pero los elementos visuales son básicos o comunes.	Poca o ninguna creatividad; los elementos visuales no contribuyen a la comparación.
Claridad y Organización	La información está presentada de manera clara y lógica, facilitando la comprensión.	La información está bien organizada, pero podría presentarse de manera más clara.	La organización es adecuada, pero la presentación puede ser confusa.	La información está desorganizada y es difícil de seguir.
Uso de Referencias	Utiliza una amplia variedad de referentes de calidad y los cita correctamente.	Utiliza referentes adecuados con algunas citas correctas.	Utiliza pocos referentes y/o tiene errores en las citas.	No utiliza referentes o las citas son incorrectas.

ANEXO III. Rúbrica, diario de clase.

Alumno	Agua (-0,1)	Camiseta (-0,1)	Comportamiento (-0,1)	Gestión emocional (-0,1)	Nota final del criterio 3.1.
Enrique	x	x			9,8
Alberto	x		x		9,8
María	x	x	x		9,7
Azucena	xxxx 	x	x	X	9,3

ANEXO IV. Rúbrica 4

Criterio	Excelente (10)	Bien (7)	Regular (3)	Mal (1)
Dominio de la técnica	El alumno conoce y dominan los conocimientos técnicos del juego tradicional	El alumno no domina toda la técnica del juego tradicional, pero conoce los aspectos técnicos.	El alumno no domina los aspectos técnicos pero conoce los aspectos técnicos.	El alumno no conoce los elementos técnicos.
Participación	El alumno participa en los juegos tradicionales a un nivel avanzado, mostrando un alto nivel de habilidad y compromiso.	El alumno participa bien en 3 juegos tradicionales.	El alumno participa en 2 juegos tradicionales a un nivel básico.	El alumno no muestra interés para participar en los juegos tradicionales.
Reglas	El alumno conoce y respeta todas las normas.	El alumno conoce las reglas pero no respeta 3 o 4.	El alumno conoce las reglas de la mitad de los juegos.	El alumno no conoce la mayoría de las reglas
Inclusión	El alumno incluye a todos los jugadores independientemente de su nivel.	El alumno incluye a los jugadores en todos los juegos, pero no adapta el nivel en 1 tareas.	El alumno incluye a los jugadores en todos los juegos, pero no adapta el nivel de las tareas	El alumno no incluye a jugadores en la actividad