



Metodología experiencial y motivación en TSEAS

Marcos González Fernández

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE PROFESORADO
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN
PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

Dirigido por diego Acosta Siverio

Convocatoria de septiembre de 2025

Índice

Resumen	3
Abstract.....	4
1. Introducción.....	5
2. Objetivos	6
3. Contextualización.....	8
3.1. Características del entorno escolar	8
3.2. Centro.....	8
3.3. Aula	9
3.4. Alumnado	9
4. Descripción curricular	10
4.1. Asignatura o ámbito	10
4.2. Relación con el currículo oficial.....	11
5. Diseño del proyecto de innovación docente	11
5.1. Enfoque metodológico	14
5.2. Descripción de las actividades.....	14
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios ..	19
5.4. Materiales y recursos necesarios	19
5.5. Justificación de la innovación.....	21
6. Atención a la diversidad.....	21
7. Evaluación del proyecto de innovación	22
8. Contribución del proyecto a los ODS	25
9. Conclusiones	28
10. Referencias	33
Anexos	34

Resumen

Este TFM propone una innovación docente basada en la metodología experiencial en el ciclo de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Socio deportiva (TSEAS). Su objetivo principal es potenciar la motivación intrínseca del alumnado, fomentando su implicación activa y el aprendizaje significativo mediante experiencias prácticas. El proyecto se desarrolla en cuatro fases durante seis semanas, combinando dinámicas grupales, diseño y ejecución de actividades de ocio, resolución de imprevistos y procesos de reflexión y autoevaluación. Se busca desarrollar competencias como comunicación, trabajo en equipo, liderazgo y pensamientos crítico, mejorando la preparación del alumnado para el ámbito profesional. Se incorporan medidas de atención a la diversidad y estrategias de evaluación coherentes con el enfoque experiencial. Además, el proyecto contribuye a varios ODS (Educación de calidad, igualdad de género, reducción de desigualdades y acción por el clima. En las conclusiones destacamos la viabilidad, beneficios y retos de implementación, proponiendo su extensión a otros módulos y contextos educativos.

Palabras clave: motivación intrínseca; conocimientos transversales; implicación alumnado; experiencias prácticas; dinámicas grupo.

Abstract

This master's Thesis proposes a teaching innovation based on an experiential methodology in the Advanced Technician in Teaching and Socio-Sports Animation (TSEAS). Its main objective is to enhance students' intrinsic motivation, encouraging their active engagement and meaningful learning through practical experiences. The project is developed in four phases over six weeks, combining group dynamics, the design and implementation of leisure activities, problem-solving, and reflection and self-assessment processes. It seeks to develop skills such as communication, teamwork, leadership, and critical thinking, improving students' preparation for the professional field. Diversity-focused measures and assessment strategies consistent with the experiential approach are incorporated. Furthermore, the project contributes to several SDGs (quality education, gender equality, reduction of inequalities, and climate action). In the conclusions, we highlight the feasibility, benefits, and challenges of implementation, proposing its extension to other modules and educational contexts.

Keywords: intrinsic motivation; cross-curricular knowledge; student engagement; practical experiences; group dynamics.

1. Introducción

Este proyecto consiste en una propuesta de cambio de la metodología usada en una asignatura de Técnico Superior de Enseñanza y Animación Socio Deportiva. “La competencia general de este título consiste en elaborar, gestionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos recreativos para todo tipo de usuarios, programando y dirigiendo las actividades de enseñanza, de inclusión socio deportiva y de tiempo libre, coordinando las actuaciones de los profesionales implicados, garantizando la seguridad, respetando el medio ambiente y consiguiendo la satisfacción de los usuarios, en los límites de coste previstos.” (Boletín Oficial del Estado [BOE] 2017) Considerando que el ámbito de actuación de estos alumnos es la enseñanza deportiva, como hemos podido leer en lo citado anteriormente, el conocer una metodología de enseñanza distinta es útil para su desenvolvimiento profesional. Asimismo, en este proyecto nos centraremos más en la motivación intrínseca del alumnado de TSEAS.

La motivación es el impulso que hace que una persona tome decisiones y lleve a cabo acciones, estas decisiones que tomamos pueden estar motivadas por dos aspectos, uno son los aspectos intrínsecos, que son aquellos que dependen únicamente de la voluntad propia del alumnado, son propulsados por la satisfacción, sin esperar un beneficio personal más allá del propio bien estar. Otro aspecto que motiva la toma de decisiones es el extrínseco, este depende de factores externos, como recompensas económicas, el reconocimiento social o evitar consecuencias negativas. La motivación no es extrínseca o intrínseca, si no que se encuentra en mayor proporción una u otra, en función del interés que tengamos de las actividades que realizamos.

Como docentes nos interesa despertar en el alumnado una balanza que se equilibre más hacia la motivación intrínseca. Por lo tanto según (Nogales et al., 2022) encontramos que mediante la implantación de la metodología experiencial podríamos obtener una mejora de la motivación intrínseca del alumnado.

La metodología experiencial es un ciclo de aprendizaje, que ubica a los alumnos como los protagonistas de este proceso, pues adoptan un rol en el que tiene más responsabilidad de acción y de colaboración. El primer paso de este proceso es la toma de conciencia, en la que el docente explicará las partes teóricas de aquella materia que se va a estudiar, este paso se realiza en el aula, con una distribución tradicional. El segundo paso consiste en que los

alumnos han de tomar responsabilidad y llevar a cabo una experiencia práctica en la que se expliquen los contenidos de la sesión. Seguido de esto se lleva a cabo los dos últimos pasos, pero no por ello menos importantes, el primero de ellos es una reflexión grupal, en la que cada alumno pone en común qué aprendizaje se ha llevado después de realizar las prácticas, que cosas cambiaría y qué le ha gustado, siempre con orientación crítica y respetuosa, esta etapa del proceso muy importante pues pone en común los conocimientos de sus compañeros permitiendo un aprendizaje en conjunto de todos los alumnos. Por último, se realiza el último paso del ciclo, en el que los alumnos realizarán una autoevaluación grupal evaluando si han adquirido o no los conocimientos que el docente llegó a plantear en el primer paso de toma de conciencia.

Como podemos observar es una metodología compleja, que requiere de la participación del alumnado y de la capacidad de aceptar la crítica y de criticar por lo que es importante que el grupo en el que lo implantemos sea un grupo que pueda cumplir con esta madurez. Además, es un proceso de enseñanza aprendizaje lento, en el que los resultados de esta metodología son relativamente tardíos, por lo que es importante tenerlo en cuenta a la hora de plantearlo en las correspondientes planificaciones.

Considerando esto, el grupo al que va dirigida esta programación didáctica es un grupo con una edad media de 22 años y mostrando la mayoría una madurez acorde a la edad que tienen, según lo mencionado anteriormente, este tipo de metodología puede ser positiva en el alumnado de este tipo de ciclos superiores.

Según (Fernández Prados, 2021) encontramos un descenso de la motivación de los alumnos de Formación Profesional (FP), esto puede deberse a varios factores, simultáneos o no, como por ejemplo la insatisfacción con la enseñanza, la percepción de la dificultad de los estudios y los conflictos personales y sociales. Según este estudio la motivación de estos alumnos no procede de la satisfacción del aprendizaje, sino que viene de la necesidad de la mejora de sus condiciones y de la presión que esto genera. Mostrando aquí el conflicto que queremos atacar con la implantación de una metodología experiencial, para poder equilibrar la balanza de la motivación hacia el lado de una motivación intrínseca. Además, este artículo plantea otro problema, pues el alumno muestra una falta de preparación para la salida al mundo laboral, pues no solamente se trata de formación técnica sino también de desarrollar habilidades transversales.

Las competencias transversales son aquellas habilidades y capacidades que permiten a los estudiantes conocerse mejor, desarrollar confianza en sí mismos, mejorar sus relaciones interpersonales y enfrentar desafíos de manera efectiva, mediante la metodología experiencial conseguimos que los estudiantes necesiten de las competencias transversales para el desarrollo de las actividades, siendo este un buen entrenamiento tanto para el mundo laboral como el entorno personal. (Caballero Blanco et al., 2020)

Observando esta situación encontramos que la implementación de metodologías experienciales en el proceso de enseñanza aprendizaje es una herramienta interesante para poder atacar la motivación intrínseca de los alumnos, siempre teniendo presente que es una balanza y nunca va a ser una motivación íntegramente intrínseca. El hecho de que en esta metodología se realice una práctica sobre lo estudiado y una reflexión a posteriori de la experiencia que se ha llevado a cabo, permite al alumnado establecer una relación directa con el contexto profesional. Las actividades en entornos reales tienen efectos positivos para el desarrollo de estas competencias transversales tan importantes en el desarrollo personal de los alumnos, también esto tiene un efecto sobre su autoconfianza siendo esto un pilar importante de la motivación intrínseca.

Con la implantación de este proyecto tratamos de que en el proceso de enseñanza aprendizaje el foco no sea el profesor, si no el alumno, pues así encontrará una mayor relación con los aspectos personales y laborales, ya que al implicarse personalmente en este proceso podrá personalizarlo para que sea un aprendizaje lo más efectivo posible. Una gran característica de esta metodología es el aprendizaje grupal que se lleva a cabo, pues cada alumno tiene la posibilidad de transmitir lo aprendido a sus compañeros para así poder desarrollar la capacidad crítica de analizar los aprendizajes de los demás y de recibir críticas constructivas de sus trabajos, lógicamente otro objetivo que planteamos en este proyecto es mejorar la comunicación en público de los alumnos, siendo esto una competencia transversal muy relevante para su día a día y desarrollo laboral.

Para finalizar, el aumento de la participación del alumnado mediante la realización de actividades prácticas refuerza el vínculo entre la teoría y la práctica, ofreciendo experiencias significativas que potencian la motivación y el interés por el aprendizaje, pues le ven una aplicabilidad en su círculo personal. Así pues, la metodología experiencial no solo impacta de forma positiva en la motivación de los estudiantes, sino que favorece un aprendizaje, además

de lento más profundo y duradero, teniendo una estrecha relación con las necesidades laborales del mundo actual.

2. Objetivos

El objetivo general que plan tenemos en este proyecto de innovación docente consiste en mejorar la motivación intrínseca del alumnado mediante la implantación de una metodología experiencial.

Por otro lado, los objetivos específicos que tratamos conseguir con esta intervención son los siguientes:

- *Cambiar el foco al que se dirige el proceso de enseñanza-aprendizaje.*
- *Implicar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*
- *Conseguir un aprendizaje conjunto entre el alumnado.*
- *Desarrollar la capacidad de cuestionar tanto el trabajo autónomo como el de los compañeros.*
- *Mejorar las habilidades sociales y comunicativas.*
- *Aumentar la participación del alumnado mediante la relación de actividades prácticas en cada asignatura.*

3. Contextualización

3.1. Características del entorno escolar

El centro está situado en Oviedo, Asturias, en las afueras occidentales de Oviedo, está en el distrito número 5, conformado por: La Argañosa, La Ería, Buenavista, El Cristo, Montecerrao y Olivares; en total hay 7 distritos, 5 urbanos y 2 distritos rurales. En Oviedo hay una población de 220.027 (2024). En 2022 este distrito tiene una edad media de 45,9 años, el 14% de su población son menores de 18 años y un 22,4% tiene 65 años o más. Esta zona de Oviedo presenta una renta bruta anual media de 32.743 euros en 2023 situándose a mitad de la tabla de las rentas de Oviedo. (INE)

El centro está situado en unos bajos comerciales en la zona citada anteriormente, estos bajos no tienen luz natural ni ventilación, siendo un entorno desfavorable para la enseñanza.

3.2. Centro

Es un centro privado situado en Oviedo, Principado de Asturias, ofrece diferente tipo de enseñanzas, FP y cursos de profesionalidad, debido a su crecimiento se acabó desdoblando, y las enseñanzas FP las ofrecen bajo otro nombre. Este centro educativo, es de línea 1 y dentro de su oferta académica ofrece dos modalidades generales, enseñanzas a distancia, en las que se encuentra las formaciones profesionales de Técnico Superior en Educación Infantil y Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web. Por otro lado, ofrecen otras formaciones profesionales de forma presencial, en las que encontramos las de Técnico Superior en Enseñanzas y Animación Sociodeportiva, Técnico Superior en Educación Infantil, Técnico Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web y Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma.

El centro está compuesto por 12 aulas que cuentan con mesas y sillas y elementos tecnológicos como pizarra digital y ordenadores a la disposición tanto del profesorado como del alumnado. A 15 minutos andando del centro de referencia se encuentran las instalaciones deportivas, en las cuáles se realizan las actividades prácticas de las asignaturas.

Los alumnos cuentan con una tutoría grupal tras finalizar cada asignatura, en el caso de que tuvieran dudas, podrían solicitarlas de manera individual con el profesorado. Por otro lado, en el caso de alumnos con Necesidades Educativas Especiales, existen adaptaciones curriculares individualizadas realizadas entre el claustro de profesores y teniendo en cuenta las necesidades específicas del alumno.

3.3. Aula

El aula del grupo de 2º de TSEAS es un aula interior sin ventanas ni ventilación al exterior, las mesas son dobles, tienen ruedas para mover las mesas por el aula y cambiar su distribución, en cuanto a los recursos tecnológicos encontramos que el aula tiene a su disposición proyectores y ordenadores para todos los alumnos que no dispongan de ordenador propio. Por otro lado, en este tipo de enseñanzas se realizan algunas clases en instalaciones deportivas, por lo tanto, estas instalaciones son el aula donde desarrollan la

parte práctica, estas instalaciones constan de pistas de tenis, de pádel, campo de futbol, pista polideportiva interior y exterior y piscinas. En estas instalaciones se realizan las partes prácticas de las asignaturas que se llevan a cabo en el TSEAS. Deportes con implementos, deportes acuáticos y salvamento, deportes de equipo...

El ambiente físico del aula influye de manera negativa a la hora implementar una metodología de enseñanza experiencial, debido a que son espacios reducidos, donde predominan las sillas y las mesas y se ve limitado la modificación de este. Por otro lado, el nivel de alerta y atención del alunando se ve influenciado por la falta de ventilación e iluminación natural.

3.4. Alumnado

El alumnado corresponde a el 2º curso e Técnico Superior de Animación Socio deportiva, el grupo al que va dirigido el proyecto de innovación está comprendido por un total de 15 alumnos siendo 14 hombre y 1 mujer. Cuyas edades van comprendidas entre los 19 años y los 30, siendo la edad media 22 años, la menor 19 y la mayor 30 años.

Es un grupo bastante homogéneo en el que la mayoría presentan una formación previa, como grados superiores o primeros años de grados universitarios.

En este grupo se encuentra un alumno con Trastorno del Espectro Autista de Grado 1 cuyas dificultades le afectan para mantener la atención y en las relaciones sociales tanto con sus compañeros como con el profesorado, estas limitaciones no le suponen un obstáculo en el proceso de aprendizaje ni de enseñanza. A pesar de esto, el profesorado ha realizado adaptaciones curriculares no significativas que son ofrecerle instrucciones claras y directas de lo que debe realizar, tener unos tiempos flexibles donde se le ofrece más tiempo para la realización de algunas tareas o abandonar el aula cuando sea necesario.

4. Descripción curricular

4.1. Asignatura o ámbito

Este proyecto de innovación se llevará a cabo en la asignatura de *Actividades de ocio y tiempo libre*, perteneciente al ciclo de técnico superior en enseñanza animación

socio deportiva, que se encuentra en la familia profesional de actividades físicas y deportivos. Esta materia se centra en el diseño, desarrollo y dinamización de actividades recreativas en contextos diversos, con un fuerte componente práctico, lúdico y relacional.

La elección de esta asignatura responde a su estrecha vinculación con entornos no formales de aprendizaje, lo que la convierte en un espacio adecuado para introducir esta metodología experiencial, además de otro tipo de metodologías activas. Esto se debe a que los contenidos de esta asignatura, que incluyen la organización de juegos, dinámicas grupales, actividades en el medio natural; facilita que el alumnado aprenda llevando a cabo una práctica sobre lo que se está estudiando, presentando situaciones de planificación, creatividad, cooperación y liderazgo.

Aplicar una metodología experiencial no solo favorece lo que hemos planteado anteriormente, las competencias personales, sociales, el trabajo en equipo, etcétera. Sino que también mejora la motivación del alumnado ya que pueden conectar directamente con los intereses que tienen con lo que se está estudiando. Además, el contexto práctico de esta asignatura permite trabajar de forma natural los objetivos del proyecto, como fomentar la implicación activa, el aprendizaje colaborativo y la reflexión crítica sobre la práctica.

Por esto, *Actividades de Ocio y Tiempo Libre* se presenta como un contexto educativo idóneo para llevar a cabo una propuesta de innovación metodológica, con el fin de que contribuya a mejorar la motivación, el rendimiento y la preparación integral del alumnado para su futura labor profesional en el ámbito del tiempo libre educativo.

4.2. Relación con el currículo oficial

La propuesta metodológica que planteamos, centrada en el aprendizaje experiencial como motor para la mejora de la motivación del alumnado, se alinea estrechamente con los principios y objetivos establecidos en el Decreto 64/2018, de 10 de octubre, que regula el currículo del Ciclo Formativo de *Grado Superior de Enseñanza y Animación Sociodeportiva* en el Principado de Asturias.

En este decreto responde directamente a los objetivos generales establecidos en el artículo 3 del decreto, que entre ellos son:

- Aplicar estrategias de motivación, dinamización y dirección de grupos,

desarrollando actitudes de respeto cooperación y responsabilidad (objetivo h).

- Diseñar y llevar a cabo actividades socio deportivas adaptadas a diferentes colectivos y situaciones, favoreciendo la participación activa (objetivos b y g).
- Fomentar hábitos de participación ciudadana y la práctica de valores democráticos (objetivo m).

Al proponer un modelo de enseñanza basado en la experiencia, la cooperación, la resolución de problemas reales y la reflexión a posteriori sobre nuestras actuaciones, conlleva un fomento del desarrollo de competencias de forma activa, significativa y adaptada a su realidad formativa y profesional.

La propuesta metodológica propuesta se desarrolla en torno a las competencias profesionales, personales y sociales, que están recogidas en el anexo I del decreto, de entre las cuales destacamos:

- La competencia g): *Dinamizar grupos a través de técnicas específicas de animación en el ámbito del ocio y del tiempo libre.*
- La competencia i): *Dirigir actividades de tiempo libre educativo y recreativo adaptadas a diferentes destinatarios.*
- La competencia l): *Adaptarse a nuevas titulaciones laborales, actualizando sus conocimientos y técnicas, favoreciendo la innovación y la mejor continua.*

Mediante la innovación propuesta nos permite que el alumnado no solamente conozca aquellas técnicas de dinamización si no que las interiorice adecuadamente para ponerlas en práctica en contextos reales, donde además se pone a prueba sus habilidades sociales, comunicativas y de liderazgo.

Los resultados de aprendizaje que recoge el decreto 64/2018 del 10 de octubre del Principado de Asturias que más se relacionan con el proyecto de innovación que planteamos son los siguientes, entre otros:

- Resultado de Aprendizaje 1: Determina los aspectos que definen el tiempo libre como campo de intervención sociocultural, analizando su evolución y las necesidades de intervención en diferentes colectivos.
- Resultado de aprendizaje 2: Organiza actividades recreativas adaptadas a las

características del grupo, justificando la elección de los recursos y técnicas.

- Resultado de aprendizaje 4: Dinamiza actividades de ocio y tiempo libre, aplicando técnicas grupales de animación y gestión de conflictos.

Los criterios de evaluación que se asocian a estos resultados de aprendizaje también se ven directamente trabajados en la metodología experiencial, entre los que destacamos los siguientes:

- *La participación del alumnado en la organización y desarrollo de actividades.*
- *La capacidad de trabajo en equipo toma de decisiones, planificación, ejecución y evaluación.*
- *La reflexión crítica sobre su propio papel como animador/a y sobre la interacción grupal.*

Hemos seleccionado estos elementos curriculares porque se considera que son los que mejor se adaptan a la naturaleza práctica de la asignatura y al perfil profesional hacia el que se orienta el ciclo. En un módulo como este, la conexión entre la teoría y la práctica es muy importante, cosa que conseguimos haciendo una buena metodología experiencial. Además, podemos potenciar la motivación intrínseca del alumnado al vivir este tipo de experiencias, también un desarrollo de las competencias blandas (soft skills) como el liderazgo, la empatía, la comunicación y la gestión de grupos, ítems clave en el propio ámbito en el que el alumnado se va a desplazar.

Para concluir este apartado el proyecto se enmarca en los objetivos competencias y resultados de aprendizaje que el currículo oficial del Principado de Asturias plantea en el Grado Superior de Animación y Enseñanza Socio deportiva, este además representa una herramienta eficaz para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y la motivación del alumnado mediante una metodología activa y significativa.

5. Diseño del proyecto de innovación docente

5.1. Enfoque metodológico

La propuesta metodológica en la que basamos este proyecto de innovación se fundamenta en el aprendizaje experiencial, que concibe el conocimiento como la transformación de la experiencia. Este modelo permite al alumnado, mediante las fases explicadas anteriormente (toma de conciencia, toma de responsabilidad, reflexión y autoevaluación grupales). Aplicar este ciclo le permite a los alumnos a vivenciar, analizar, conceptualizar y transferir lo aprendido.

En el contexto específico aquí planteado, alumnos de 2º de TSEAS, encontramos una relación directa con su aplicabilidad en el ámbito profesional, pues ofrece una relación directa entre los contenidos teóricos y su aplicación práctica. Ofrece un terreno de juego ideal para el desarrollo de experiencias significativas.

Es interesante porque los conocimientos no se transmiten de forma directa si no que son fruto de la experiencia y la reflexión crítica, destacando la interacción social del alumnado. Esto en parte también se debe al cambio del rol del profesor, pasando a ser más que un transmisor de contenidos es un guía para que los alumnos vayan comprendiendo esos contenidos.

Con la implantación de esta metodología se espera que la motivación intrínseca del alumnado mejora, además de un aprendizaje más profundo y transferible a su día a día.

5.2. Descripción de las actividades

Para el desarrollo de este plan de innovación vamos a trabajar durante 6 semanas, con dos sesiones a la semana de dos horas cada sesión, está dirigidas al Grado Superior de Enseñanza y Animación Sociocultural, están planteadas para entre unos 15 o 20 alumnos, los espacios y material los detallaremos en cada actividad, pero por norma general se desarrollarán en un entorno natural cercano al centro y un pabellón deportivo o un aula polivalente, a continuación, exponemos el proyecto en detalle:

El proyecto costará de 4 fases en las que se trabajarán contenidos distintos, como en las tablas que a mostramos en las siguientes páginas.

Fase	Actividad	Descripción	Duración	Recursos	Objetivos
Fase I (Semana 1)	"Construyamos nuestro grupo"	Dinámica de presentación, llamada bingo humano, en la que cada alumno tiene que encontrar a compañeros que cumplan unas características similares, cuando completemos las tarjetas de afines haremos un mural con las distintas similitudes de cada grupo	1 sesión (2 horas)	Hojas impresas con el "bingo" bolígrafos, rotuladores y una pizarra.	Implicar al alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje y mejorar las habilidades sociales y comunicativas.
	"Reto cooperativo"	Juego grupal con pruebas de colaboración sin comunicación verbal, figuras humanas, el suelo es lava, etcétera. Al finalizar la actividad haremos una reflexión sobre lo vivido.	1 sesión (2 horas)	Aros, cuerdas, tarjetas de instrucciones y un cronómetro	Aumentar la participación del alumnado mediante actividades prácticas. Fomentar el aprendizaje conjunto entre el alumnado

Tabla 1: Descripción Actividades Fase I.

Fase	Actividad	Descripción	Duración	Recursos	Objetivos
Fase II (Semanas 2 y 3)	"Diseña tu evento de ocio"	En equipos, el alumnado crea una actividad de ocio como un juego, una gincana, una velada u otra actividad que propongan. Esta actividad debe llevar consigo una ficha de planificación en la que recojan las características de la gincana (nombre, objetivos, materiales, roles, tiempos, posibles incidencias y sus soluciones). Una vez entreguen las fichas se votará uno de los compañeros y se realizará como última sesión de esta actividad, al finalizar la actividad se hará una puesta en común de las opiniones y una reflexión de lo vivido.	2 sesiones (4 horas)	Plantilla de la ficha de planificación	Cambiar el foco del proceso de enseñanza aprendizaje. Desarrollar la capacidad de cuestionar tanto el trabajo autónomo como el de los compañeros. Aumentar la participación del alumnado mediante actividades prácticas.
	"Talleres exprés"	Cada grupo enseña al resto una técnica útil para animación, ya sea de cabuyería, juegos de presentación o de cooperación, dinámicas de grupo...). Los talleres no pueden superar los 15 minutos. Al finalizar la sesión dedicaremos un tiempo para opinar y debatir qué nos ha gustado y qué no de cada taller.	1 sesión (2 horas)	Los propios de cada taller, según lo soliciten y exista la posibilidad en el inventario del centro.	Fomentar el aprendizaje conjunto. Mejorar habilidades comunicativas y de liderazgo.

Tabla 2: Descripción Actividades Fase II.

Fase	Actividad	Descripción	Duración	Recursos	Objetivos
Fase III (Semanas 4 y 5)	"Semana de prácticas reales"	Cada grupo dinamiza la actividad que ha diseñado para sus compañeros. Se rota cada día entre las propuestas. El docente observa y registra en una rúbrica aspectos como liderazgo, gestión del grupo, resolución de problemas, creatividad, etcétera. Al final de cada sesión se hará una reflexión grupal y puesta en común.	4 sesiones (8 horas)	Material propio de cada actividad y hojas de observación para el profesorado.	Aumentar la participación del alumnado mediante actividades prácticas. Desarrollar habilidades sociales y comunicativas. Implicar al alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje.
	"Resolviendo sobre la marcha"	Durante la ejecución de la actividad anterior (5), el profesorado introduce imprevistos leves, como la ausencia de un participante, un cambio de ubicación o falta material. Los grupos deben adaptarse y solucionar el problema en tiempo real.	Es una sesión combinada con la anterior, no debería ocupar mucho, una hora o así durante las sesiones prácticas.	Planificación previa de los imprevistos, observación del docente, detectar debilidades grupos.	Desarrollar la capacidad de cuestionar y adaptarse. Fomentar la autonomía y la autoconfianza. Fomentar la resolución de conflictos en equipo.

Tabla 3: Descripción Actividades Fase III.

Fase	Actividad	Descripción	Duración	Recursos	Objetivos
Fase IV (Semana 6)	"Diálogo Reflexivo"	<p>Círculo de diálogo donde cada alumno comparte su experiencia, aprendizajes y retos superados.</p> <p>La idea es que vaya saliendo voluntariamente de cada alumno, pero en tal caso se puede guiar con tarjetas con preguntas.</p>	1 Sesión (2 horas)	<p>Espacio cómodo y tranquilo y tarjetas impresas.</p>	<p>Cuestionar el trabajo propio y de los compañeros.</p> <p>Implicar al alumnado en la evaluación de su proceso de enseñanza aprendizaje.</p>
	"Autoevaluación + coevaluación 360º"	<p>Cada alumno se evalúa a sí mismo y a sus compañeros con una rúbrica. También se entrega una encuesta anónima de satisfacción. El docente integrará estos datos en la evaluación final del módulo. Lo ideal sería hacerlo según termina la actividad 7.</p>	1 Sesión (2 horas)	<p>Rúbricas y formularios.</p>	<p>Desarrollar la capacidad crítica y de autoevaluación.</p> <p>Aumentar la implicación del alumnado en la valoración del proceso.</p>

Tabla 4: Descripción Actividades Fase IV.

5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios

Los espacios físicos que vamos a utilizar para el desarrollo de este proyecto van a ser directamente dependientes de las actividades y talleres que se van a realizar, para ello, a continuación, reflejo los distintos espacios que vamos a utilizar:

- Aula ordinaria: en la cual llevaremos a cabo la primera fase teórica de la metodología experiencial, lo ideal será estar lo mínimo posible en este tipo de espacios.
- Pabellón deportivo: Las dinámicas deportivas en las que requieran material específico, o sesiones teóricas pero un poco más dinámicas.
- Medio natural: Espacio que sería ideal para el desarrollo de este proyecto. La logística de estas aulas es compleja, pero con una buena organización y planificación se pueden conseguir resultados muy productivos para el alumnado.

El proyecto se desarrollará en una unidad didáctica de seis semanas de duración, integrada en el primer trimestre del curso, para así fomentar la cohesión del grupo y establecer desde el inicio una dinámica activa y participativa en la asignatura. A continuación, resumimos en una tabla las distintas actividades que se van a realizar, con los objetivos, duración y espacios que se van a necesitar relacionados con las fases del proyecto.

Fase	Actividades	Objetivos	Duración	Espacios (principal/optativo)
Fase 1	Construyamos el grupo + Reto cooperativo	Implicitar al alumnado en los procesos de aprendizaje conjunto y mejorar habilidades sociales.	Semana 1 (2 sesiones)	Medio natural / polideportivo
Fase 2	Diseño del evento + talleres exprés	Desarrollar capacidad crítica y mejorar habilidades comunicativas.	Semana 2 y 3 (4 sesiones)	Medio natural / polideportivo
Fase 3	Semana de prácticas + Resolviendo imprevistos	Aumentar autonomía y capacidad de improvisación.	Semana 4 y 5 (4 sesiones)	Medio natural / polideportivo
Fase 4	Círculo de diálogo + Autoevaluación y coevaluación	Desarrollar capacidad crítica y comunicación efectiva.	Semana 6 (2 sesiones)	Medio natural / polideportivo

Tabla 5: Correlación entre fases, objetivos y espacios.

5.4. Materiales y recursos necesarios

Para el desarrollo de las actividades del proyecto necesitaremos los siguientes materiales:

- Material físico: Cuerdas, conos, aros, colchonetas, cartulinas, cronómetros...
- Documentación: Rúbricas, fichas evaluación y formularios de reflexión y planificación.

Además de este material necesitaremos de un apoyo logístico, como la coordinación con el equipo directivo para el uso de espacios, solicitud de salidas para realizar las actividades en el medio natural. Además de una supervisión de docentes flexible, que deben actuar como guía o facilitador.

5.5. Justificación de la innovación.

La innovación metodológica propuesta surge como respuesta a la necesidad de mejorar la motivación, implicación y desarrollo competencial del alumnado en el ciclo de grado superior *Enseñanza y Animación Sociodeportiva*, en línea con los objetivos del decreto 64/2018 del Principado de Asturias.

La formación tradicional basada en la transmisión de conocimiento teóricos presenta un problema a la hora de abordar los retos reales que los alumnos encontrarán en el desarrollo del día a día del profesional del ocio y tiempo libre. En este contexto, el aprendizaje experiencial ofrece una alternativa eficaz, fundamentada en la vivencia directa de situaciones de enseñanza aprendizaje, seguida de procesos de reflexión crítica acción y mejora.

Por lo tanto, consideramos que esta innovación es necesaria por los siguientes aspectos:

- Responde a la desmotivación que se ha detectado en los alumnos de Formación profesional (Fernández Prados, 2021). Ya que se detecta la necesidad de conectar lo enseñado con las experiencias reales y cotidianas.
- Favorece el aprendizaje activo: el alumnado no es un receptor pasivo de contenidos, sino protagonista de su propio proceso de construcción del conocimiento.
- Desarrolla competencias profesionales reales: liderazgo, trabajo en equipo, gestión de improviso, comunicación eficaz y capacidad organizativa, aspectos fundamentales en el ámbito sociodeportivo y recreativo.
- Promueve habilidades sociales: imprescindibles en el ámbito laboral y

especialmente en sectores basados en la intervención grupal y la animación sociocultural.

- Facilita la transferencia de aprendizajes: el alumnado adquiere conocimientos que puede aplicar directamente en contextos profesionales aumentando así la posibilidad de conseguir empleo, mediante el desarrollo de las soft skills.

Además, esta propuesta se alinea con las exigencias del currículo oficial vigente:

- Fomenta competencias específicas como la organización y dinamización de actividades de ocio y tiempo libre.
- Desarrolla las competencias clave (personal, social, autocrítica...) requeridas en la etapa de FP de Grado Superior.
- Cumple con los resultados de aprendizaje establecidos en el módulo de *Actividades de Ocio y Tiempo Libre*, al proponer situaciones de enseñanza-aprendizaje vivenciales, prácticas y reflexivas.

Para finalizar este apartado la innovación propuesta se justifica en términos de viabilidad pues utiliza recursos accesibles y espacios disponibles en el centro. Además, se adapta al calendario escolar en la unidad didáctica específica y supone una transformación del enfoque metodológico.

En conclusión, esta innovación metodológica crea una posible solución para transformar el proceso educativo en *Actividades de Ocio y Tiempo Libre*, mejorando la motivación, el aprendizaje y el desarrollo integral del alumnado.

6. Atención a la diversidad

En la innovación metodológica planteada, la atención a la diversidad es un pilar fundamental de la misma, ya que la inclusión educativa no implica únicamente la integración física del alumno si no también, y más importante incluso, la adaptación real de los procesos de enseñanza aprendizaje a sus necesidades específicas, características, intereses y capacidades, tal y como establece la LOMLOE en su artículo 74 sobre educación inclusiva, cabe destacar que consideramos que no sería posible recoger todas las adaptaciones a la diversidad que se podrían plantear en un contexto educativo, ya que cada alumno es distinto y muestra diversas necesidades específicas, características, intereses y capacidades.

El grupo al que está orientado esta innovación metodológica es un grupo considerablemente homogéneo a nivel académico, aunque con trayectorias académicas distintas, ya que para algunos alumnos este representa su segundo ciclo formativo o llegaron a realizar los primeros años académicos de distintas carreras universitarias. Dentro del grupo planteado; de 15 estudiantes de entre 19 y 30 años representado femeninamente solo por una mujer, encontramos un alumno con un grado 1 de trastorno de espectro autista, sus dificultades no van más allá de la dificultad de mantener el foco de atención, gestión del tiempo y la interacción social, no exigen del profesorado una atención especial, pero si es necesario mantener la atención en este alumno.

Por otro lado, encontramos una disminución general de la motivación intrínseca del alumnado, especialmente en los repetidores, del grupo son 3, aquellos que tienen situaciones laborales o personales complejas y a la hora de coordinar las clases y demás encuentran distintas complicaciones. Esto condiciona su motivación y consecuentemente su rendimiento académico, por lo que también se tendrá en cuenta como diversidad del grupo aquellos alumnos que cuenten con unos factores emocionales, sociales y motivacionales fuera de la norma y que consideremos que repercuten en su desempeño académico.

Con este proyecto contemplamos múltiples medidas para garantizar una participación equitativa y significativa de todo el alumnado, alineadas con el enfoque experiencia y los elementos organizativos del plan.

a) Metodología flexible y centrada en el alumnado.

El enfoque experiencial se adapta de forma natural a diferentes tipos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante asuma un rol activo según un buen análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) La estructura de trabajo por fases con momentos individuales, grupales y de reflexión, facilita la personalización de los aprendizajes. Además, se incorporan dinámicas variadas que responden a diferentes estilos de aprendizaje.

b) Medidas específicas para el alumnado con TEA

Instrucciones claras y estructuradas, entregadas oralmente tanto como por escrito.

Flexibilidad en los tiempos de ejecución y la posibilidad de retirarse de las actividades si es necesario.

Apoyo del docente e las tareas que necesiten una interacción social intensa.

Participación en actividades con roles definidos, que les permita colaborar sin ansiedad.

c) Instrumentos de evaluación diversificados

Evaluación con rúbricas accesibles, posibilidad de realizar autoevaluaciones y coevaluaciones guiadas que fomenten la autorreflexión y la empatía.

d) Gestión socioemocional y clima del aula

Se fomentará un entorno acogedor, donde el error sea una parte del proceso y se priorice la escucha mediante la realización de actividades de cohesión grupal y dinámicas para fortalecer la empatía y el trabajo en equipo. Aquí la parte de la reflexión grupal de después de cada fase práctica será también un espacio para trabajar este apartado.

e) Coordinación docente y acompañamiento personalizado

Ser mantendrá una comunicación bidireccional entre el profesor, equipo docente, tutor del grupo para garantizar que la aplicación metodológica se aplique de forma adecuada y realizar un seguimiento a los estudiantes con necesidades específicas. Además, que se podrán realizar tutorías personales con cada figura del profesorado o con varias de ellas para una mayor calidad de la comunicación.

f) Materiales accesibles y recursos adaptados

Los materiales escritos estarán en un formato accesible y será entregado con la antelación adecuada, además de que se priorizarán los recursos visuales y en las sesiones prácticas se velará por que todos los estudiantes tengan un equipamiento adaptado a sus necesidades y nivel de competencia física.

g) Implicación del alumnado con baja motivación

Las actividades experienciales están diseñadas para dar sentido al aprendizaje a través de la acción, lo cual favorece la conexión emocional y compromiso con el alumnado. Los retos que se plantearán están ajustados al nivel de cada estudiante o cada grupo de estudiante, tratando de promover su autoconfianza y evitar la frustración, aunque es importante dar herramientas al alumnado de como tolerar la frustración y no perder el foco si alcanzan esa frustración.

Los roles serán adjudicados a los alumnos en función de sus fortalezas y debilidades, dependiendo de los objetivos que se persigan con las actividades.

La propuesta metodológica hace referencia a la definición de educación inclusiva, recogida por la (UNESCO, 2009) entendida como “el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los alumnos a través de una mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades.” Así pues, es como la metodología experiencia convierte la diversidad del alumnado en un valor añadido, promoviendo el aprendizaje entre iguales y la cooperación como motor educativo.

7. Evaluación del proyecto de innovación

En esta propuesta metodológica, la evaluación del aprendizaje del alumnado es un componente esencial, pues ya que nos va a permitir valorar el nivel de adquisición de los objetivos que planteamos en el proyecto, en específico en lo que respecta a la motivación intrínseca, la participación, el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias.

Las estrategias que utilizaremos buscan no solo valorar los productos finales de las actividades, sino también los procesos de aprendizaje individuales y grupales, atendiendo a indicadores como la implicación, la reflexión, la autonomía o la capacidad de adaptación. Estas estrategias están directamente vinculadas a los objetivos específicos del proyecto:

- Implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.
- Participación activa en entornos reales de aprendizaje.
- Mejora de la capacidad crítica y de la autoevaluación.

Para ello, utilizaremos estrategias de observación directa sistemática durante las sesiones prácticas, para ir rellenando rúbricas analíticas para valorar aspectos actitudinales, procedimentales y colaborativos, además en la rúbrica podremos también reflejar el desenvolvimiento del alumno en las situaciones reales y simuladas anotando los aspectos más relevantes. Otra estrategia evaluativa que emplearemos será la reflexión guiada, primordialmente grupal sobre las prácticas que se realicen, para así obtener una respuesta sincera del alumno sin la presión de que es un “examen”.

Para llevar a cabo la valoración del alumnado se realizará una evaluación multimodal, consiste en que utilizaremos distintos tipos de evaluación que se complementan entre si:

a) Heteroevaluación:

La evaluación realizada por el docente tendrá un papel fundamental para valorar el progreso individual y grupal en relación del alumnado, ya que se centrará en evaluar el grado de implicación en las tareas, la capacidad de liderar, colaborar y resolver conflictos en equipo, así mismo el nivel de preparación y creatividad de las propuestas.

b) Coevaluación

El alumno evaluará a sus compañeros de clase de manera formativa, respetuosa y desde el apoyo, en lo que valorará aspectos como las aportaciones al grupo, la actitud durante las dinámicas, la calidad de las propuestas y de forma constructiva, la capacidad de los compañeros de recibir críticas constructivas.

Esto fomentará en el alumnado la responsabilidad compartida, la empatía y el pensamiento crítico.

c) Autoevaluación

El alumno reflexionará sobre su propio proceso, sus avances, dificultades y aspectos a mejorar. Se promoverá la autoconciencia y la autonomía, facilitando una actitud autorreguladora del aprendizaje.

Los instrumentos utilizados para evaluar la consecución de los objetivos en el alumnado estarán adaptados a los distintos momentos y formatos de evaluación, garantizando su coherencia con las actividades y competencias del proyecto:

- Rúbricas de evaluación en las que se diseñarán para evaluar la participación activa del alumnado, la colaboración y trabajo en equipo, la comunicación efectiva y afectiva, la creatividad e iniciativa y la resolución de problemas imprevistos. Por ejemplo, para evaluar la actividad “Semana de prácticas reales”, se empleará una rúbrica que incluye ítems como “liderazgo en la dinámica”, “capacidad de adaptación ante imprevistos”, “implicación del grupo” y “claridad en comunicación”.
- Diarios de reflexión individual: tras cada fase, los alumnos completarán breves escritos reflexivos donde analicen qué han aprendido, qué dificultades han encontrado y qué estrategia han empleado para superarlas.
- Formularios de coevaluación: al final de las sesiones grupales, el alumnado valorará a sus compañeros siguiendo criterios consensuados, de manera anónima, para asegurar la honestidad.
- Encuestas de satisfacción y percepción del aprendizaje: al finalizar el proyecto, se aplicará una encuesta anónima para recoger datos cualitativos sobre la experiencia educativa, que además permitirá ajustar futuras propuestas.
- Rúbricas de autoevaluación 360º: estas combinan evaluación del docente, coevaluación y autoevaluación sobre aspectos comunes, para tener una visión global del proceso.

La retroalimentación es un eje central del enfoque metodológico del proyecto. No se concibe la evaluación como cierre, si no como parte del ciclo continuo de aprendizaje y mejora del alumnado, este se aplicará en distintos formatos:

- Retroalimentación oral inmediata al finalizar las sesiones prácticas, será tanto grupal como individual.
- Comentarios escritos personalizados en las rúbricas y tareas reflexivas, que estén orientadas a la mejora.
- Sesiones de tutorías colectivas e individuales en las que al final de cada fase

se realicen para revisar y consensuar si se han alcanzado los objetivos, tanto individuales como grupales, además de escuchar las propuestas de mejora de los talleres.

Todo el sistema de evaluación se plantea desde una lógica coherente con los principios de la metodología experiencial:

- La observación y la reflexión alimenta el proceso continuo de aprendizaje.
- La evaluación deja de ser un acto puntual para convertirse en una herramienta de mucho valor para el alumno y su proceso de aprendizaje.
- Los instrumentos evaluativos planteados permiten no sólo valorar conocimientos, sino que también habilidades, actitudes y procesos de cada alumno y/o grupo de alumnos.
- Las herramientas se adaptan al carácter práctico y participativo del módulo.
- El tipo de evaluación potencia la implicación, la autocrítica y la responsabilidad individual y colectiva.

De este modo, podemos asegurar que mediante la evaluación no únicamente evaluemos el impacto del proyecto y los aprendizajes del alumnado, sino que nos permite también mostrarles la utilidad que tiene una evaluación de estas características para su futuro, personal, laboral y social.

8. Contribución del proyecto a los ODS

La agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por la Asamblea General de Naciones Unidas en 2015, establece un marco global de actuación compuesto por 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Estos objetivos están diseñados para abordar los grandes retos sociales, económicos y medioambientales a los que se enfrenta la humanidad.

El sistema educativo juega un papel clave en la consecución de estos fines, ya que la formación integral del alumnado puede actuar como impulsor de cambio hacia una sociedad más justa, inclusiva, crítica y comprometida.

Este proyecto de innovación docente, basado en la metodología experiencial y centrado en la mejora de la motivación intrínseca del alumnado del ciclo de Técnico Superior en

Enseñanza y Animación Sociodeportiva, se alinea directamente con varios de estos ODS, integrando sus principios en el diseño de actividades, la organización del aula y la evaluación del aprendizaje.

Los ODS con los que este proyecto ayuda a conseguir son los siguientes:

- ODS 4: Educación de calidad

Este es el ODS más directamente relacionado con el proyecto. Ya que la propuesta metodológica se basa en una enseñanza activa, significativa e inclusiva, promoviendo la implicación del alumnado en su propio proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando el desarrollo de competencias clave para su inserción laboral y social.

- ODS 5: Igualdad de Género

Aunque el grupo al que se aplica esté formado mayoritariamente por hombres se busca fomentar la participación igualitaria en dinámicas grupales, sensibilizar sobre estereotipos en el ámbito del ocio y el deporte y asegurar un lenguaje inclusivo. Estas acciones favorecen la equidad en la educación y promueven una actitud crítica frente a las desigualdades de género.

- ODS 10: Reducción de las desigualdades

El enfoque inclusivo del proyecto garantiza que todos los alumnos, incluidos aquellos con necesidades específicas o baja motivación puedan participar en igualdad de condiciones, mediante la adaptación de recursos, tareas y tiempos, promoviendo el aprendizaje cooperativo donde la diversidad es un recurso valorado. Todo esto está orientado a disminuir las barreras internas al aprendizaje.

- ODS 13: Acción por el clima

El desarrollo de las actividades en el medio natural favorece la conciencia ecológica del alumnado, desarrollando una actitud crítica hacia el consumo e impacto ambiental de nuestras acciones.

Por resumir el proyecto de innovación docente no sólo busca mejorar la motivación intrínseca del alumnado de TSEAS si no formar personas más componentes y conscientes del mundo actual, para así conseguir aportar algo a los objetivos de la agenda 2030.

9. Conclusiones

La implementación del proyecto de innovación docente basada en la metodología experiencial en el módulo de *Actividades de Ocio y Tiempo Libre* pretende alcanzar varios resultados clave, alineados con los objetivos planteados anteriormente. El principal de ellos es la mejora de la motivación intrínseca del alumnado, mediante un enfoque práctico, activo y vivencial que sitúe al estudiante como protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje, además se espera:

- Una mejora significativa en la implicación y participación activa de los estudiantes en las actividades.
- El desarrollo de competencias transversales como la comunicación, el trabajo en equipo, la reflexión crítica y la resolución de conflictos.
- El rendimiento académico como una consecuencia de la consecución de los objetivos planteados anteriormente.
- La cohesión de grupo y la atención a la diversidad, mediante dinámicas inclusivas y personalizadas.

Además, que este proyecto no se enmarca directamente en un entorno bilingüe, sienta las bases metodológicas para futuras experiencias bilingües en FP, al fomentar la participación activa, el uso del lenguaje funcional y la exposición oral en contextos reales, elementos fundamentales para el aprendizaje integrado de contenidos y lengua.

Este proyecto ofrece una propuesta sólida, viable y pedagógicamente fundamentada para que responda a una necesidad real detectada en el alumnado de FP, falta de motivación y la falta de relación entre lo aprendido y el contexto laboral. Siendo la metodología experiencial una herramienta idónea para atacar este problema.

La metodología experiencial es una metodología compleja, que nos da muchas herramientas para poder atacar los problemas aquí planteados, que también no permitirá generar un ambiente de aprendizaje más adecuado para el alumno, sobre todo en el aprendizaje humanista que se busca obtener con esta metodología, y no tanto un aprendizaje de contenidos, con esta metodología, tanto profesores como alumnos aprenderemos a ceder y asumir responsabilidades, valorar la experiencia como motor del aprendizaje y a gestionar las dinámicas grupales en situaciones complejas y reales. Pero para conseguir esto, que parece idílico tendremos que lidiar con limitaciones logísticas de espacio y material además de las inclemencias del tiempo pues las actividades que realicemos en el medio natural, lógicamente, se verán afectas, pero no dejarán influir en el aprendizaje que tendremos.

También muestra dificultades para sostener la implicación activa en todos y variados perfiles del alumnado, especialmente en aquellos que muestran un grado de motivación inferior, barreras personales u otro tipo de compromisos.

Como todos los cambios que se producen en todos los ámbitos mostrarán personas rehaces a esta metodología pues no le verán utilidad tanto alumno como profesorado, pero nuestra labor es hacerles ver la posibilidad y que es una forma más, ni la mejor, ni la peor, es simplemente una forma más de hacer las cosas, mostrando esto un reto, que lejos de deslegitimar la propuesta, presentan una oportunidad de mejora y aprendizaje continuo para el docente.

Para incrementar la efectividad de la implementación del proyecto, se proponen que se planifiquen con anterioridad los espacios y recursos, así como tener segundas y terceras opciones adaptadas a las condiciones, de grupo, del medio y demás. Sería interesante que se establezcan alianzas con otros docentes de otras asignaturas para aplicar estos aprendizajes en otros contextos distintos. Además de que se recomienda que las actividades se realicen todas en el medio natural para una mejor consecución de los objetivos transversales.

Sería interesante que se realizase un seguimiento a lo largo del curso o de la vida profesional del alumno para poder medir, de forma más objetiva el grado de transferencia de competencias al contexto profesional.

Como futuro docente y profesional de la educación considero que la implementación de las metodologías experienciales o de aventura, aparte de ser adecuada sería ideal para que

el alumnado pudiese ver una transferencia de lo aprendido a la realidad, el aprendizaje que presenta este tipo de metodologías, si son bien aplicadas, van más allá de los contenidos específicos de las asignaturas, si no se les dota a los alumnos de una amplia gama de herramientas para poder disponer de ellas en su futuro, que van desde lo más interno hasta lo más externo de nuestras facetas diarias.

Este tipo de metodologías deberían e aplicarse en casi todos los cursos de la enseñanza ya que el estudiante sea protagonista de lo que estudia, en mi opinión, favorece el conocimiento de los procesos de aprendizaje, y ya no solamente aprende el contenido teórico, si no aprende a aprenderlo, herramienta más útil y duradera que el contenido aprendido.

Para finalizar con el apartado, y con la explicación del proyecto de innovación docente, quiero destacar que es una innovación teórica y que si se quisiese aplicar se debería tener en cuenta el grupo, contexto y ámbito de aplicación, pudiéndose adaptar a casi todos los ámbitos de la enseñanza.

10. Referencias

- Caballero Blanco, P., Velo Camacho, C., & Hernández Hernández, E. (2020). Desarrollo de competencias profesionales y personales a través de un programa basado en la pedagogía de la aventura en el alumnado universitario. *Actividades en el Medio Natural y Deportes de Aventura*, 33–48.
- Fernández Prados, C. (2021). Actitud y motivación en estudiantes de formación profesional. *Revista Reflexión e Investigación Educacional*, 3(2), 33–45. <https://doi.org/10.22320/reined.v3i2.4904>
- Nogales, J. A. C., Domínguez, B. N., Fuentes-Guerra, F. J. G., & Robles, M. T. A. (2022). Influence of physical activity in the natural environment on the motivation and the basic psychological needs of students: A systematic review. *Revista de Ciencias del Deporte*, 18(2), 171–182.
- Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 165, 12 de julio de 2017, 58281–58360. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2017/06/23/653>
- UNESCO. (2009). *Directrices sobre políticas de inclusión en la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000177849>

Anexos

Anexo 1. Rúbrica de evaluación de actividades prácticas:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Participación activa	Participa siempre con entusiasmo y compromiso.	Participa con regularidad.	Participa de forma esporádica.	No participa.
Trabajo en equipo	Colabora eficazmente y fomenta el trabajo del grupo.	Colabora y cumple con su rol.	Colabora parcialmente.	No colabora con el grupo.
Liderazgo y autonomía	Toma iniciativa y resuelve problemas de forma autónoma.	Muestra iniciativa en ocasiones.	Necesita guía frecuente.	No muestra iniciativa.
Comunicación	Expresa ideas con claridad y escucha activamente.	Se comunica adecuadamente.	Tiene dificultades para expresarse.	No se comunica con el grupo.
Resolución de conflictos	Gestiona conflictos con empatía y eficacia.	Resuelve conflictos con apoyo.	Evita enfrentamientos sin resolverlos.	Provoca o agrava conflictos.

Anexo 2: Rúbrica de Autoevaluación del proceso de aprendizaje:

Aspecto evaluado	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Esfuerzo personal	He dado lo mejor de mí en todas las actividades.	He trabajado con constancia.	Podría haberme implicado más.	He dedicado poco esfuerzo.
Organización	He gestionado muy bien mi tiempo y tareas.	He cumplido con la mayoría de los plazos.	Me ha costado organizarme.	He tenido muchos problemas de organización.
Aprendizaje significativo	Siento que he aprendido y conectado con lo trabajado.	He aprendido conceptos importantes.	He aprendido parcialmente.	No he comprendido bien los contenidos.
Reflexión y mejora	He reflexionado y aplicado sugerencias de mejora.	He reflexionado sobre algunos aspectos.	He reflexionado poco.	No he reflexionado sobre mi trabajo.

Anexo 3: cuestionario de evaluación anónima de sus compañeros

Este formulario será utilizado por los estudiantes para evaluar a sus compañeros de forma anónima.

Nombre del evaluado: _____

Criterio	Sí (2)	A veces (1)	No (0)
Ha cumplido con su rol en el grupo.			
Ha sido respetuoso/a con los demás.			
Ha contribuido con ideas y soluciones.			
Ha escuchado activamente al resto del grupo.			
Ha demostrado compromiso durante las actividades.			

Comentarios adicionales:

