



**Universidad  
Europea CANARIAS**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

# JORNADA DEPORTIVA CON JUEGOS TRADICIONALES CATALANES

Lluís Hereu Bofill

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

Diego Acosta Siverio

Convocatoria de junio de 2025



## Agradecimientos

Quiero agradecer a todas aquellas personas que, de una forma u otra, han contribuido a la elaboración de este Trabajo de Fin de Máster.

Primeramente, quiero expresar mi agradecimiento a **Diego Acosta Siverio**, profesor del máster y tutor en el TFM. Su dedicación constante, la calidad de sus correcciones y la precisión de sus observaciones han sido fundamentales para guiarme en este trabajo. Las tutorías mantenidas a lo largo del proceso no solo me han aportado consejos académicos y metodológicos, sino que también han supuesto un espacio de reflexión. Su capacidad para detectar puntos de mejora y su disposición a orientar cada detalle han marcado la diferencia. Gracias a su implicación y seguimiento he podido desarrollar este proyecto con la orientación adecuada.

También, deseo expresar mi reconocimiento a **Josep Parals**, tutor de prácticas y, además, antiguo profesor mío, quien ha desempeñado un papel importante durante todo este proceso. Su experiencia en el ámbito educativo, su visión práctica y sus aportaciones han enriquecido este trabajo con perspectivas que difícilmente habría contemplado por mí mismo. Sus ideas y sus puntos de vista alternativos me han animado a cuestionar y mejorar distintas partes del proyecto, dando un enfoque más realista, aplicable y coherente con la realidad escolar. Su cercanía y disposición para compartir su experiencia docente han sido un verdadero apoyo en los momentos de duda y han contribuido a que esta investigación tenga un valor añadido.

Para terminar, quiero agradecer a todas aquellas personas que me han acompañado en este proceso, mostrado interés, apoyo y palabras de ánimo a lo largo de estos meses.

## Índice

Resumen.....	5
Abstract .....	6
1. Introducción .....	7
2. Objetivos .....	11
3. Contextualización .....	13
3.1. Características del entorno escolar .....	13
3.2. Centro .....	15
3.3. Aula .....	16
3.4. Alumnado .....	17
4. Descripción curricular.....	20
4.1. Asignatura o ámbito .....	20
4.2. Relación con el currículo oficial .....	21
5. Diseño del proyecto de innovación docente .....	24
5.1. Enfoque metodológico .....	24
5.2. Descripción de las actividades.....	26
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios...	30
5.4. Materiales y recursos necesarios .....	33
5.5. Justificación de la innovación.....	35
6. Atención a la diversidad .....	39
7. Evaluación del proyecto de innovación .....	42
8. Contribución del proyecto a los ODS .....	46
9. Conclusiones.....	47
10. Referencias.....	49

## Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster presenta un proyecto de innovación educativa en la asignatura de Educación Física para 1.º de Bachillerato, centrado en la organización de una jornada deportiva con juegos tradicionales catalanes. Se parte de un análisis crítico de la enseñanza convencional en esta etapa, promoviendo una metodología activa y competencial que sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje. Los estudiantes diseñan, planifican y ejecutan un evento que involucra a todo el instituto, desde 1.º de ESO hasta 2.º de Bachillerato, asumiendo roles organizativos reales y desarrollando competencias transversales como el liderazgo, la autonomía, la cooperación y la gestión emocional. El proyecto se contextualiza en un centro educativo de Palafrugell, caracterizado por su diversidad cultural y entorno socioeconómico medio-bajo, lo que refuerza el valor inclusivo y comunitario de la propuesta. La evaluación se basa en instrumentos diversos —rúbricas, autoevaluaciones y coevaluaciones— para valorar no solo el resultado final, sino todo el proceso formativo. La propuesta contribuye, además, a la conservación del patrimonio cultural inmaterial, fomenta la convivencia escolar y fortalece la identidad colectiva. Como innovación, destaca por su impacto transformador, tanto en el alumnado como en el centro, al integrar saberes disciplinares y culturales en una experiencia vivencial y significativa. Se concluye que el proyecto es una herramienta eficaz para la mejora de la calidad educativa desde un enfoque integral e inclusivo.

**Palabras clave:** participación; identidad; inclusión; liderazgo; cooperación

## Abstract

This Master's Thesis presents an educational innovation project in the subject of Physical Education for first-year Baccalaureate students, focusing on the organization of a sports day featuring traditional Catalan games. It begins with a critical analysis of the traditional teaching model and proposes a methodological shift towards active, competence-based learning, with students taking the lead in designing and managing a school-wide event. Throughout the process, students develop transversal skills such as leadership, autonomy, cooperation, and emotional management. The project is implemented in a secondary school located in Palafrugell, characterized by cultural diversity and a medium-low socioeconomic context, which enhances the inclusive and community-oriented nature of the initiative. The evaluation uses varied tools—including rubrics, self-assessment, and peer assessment—to capture both the product and the learning process. Furthermore, the project actively contributes to preserving intangible cultural heritage, improves school coexistence, and strengthens collective identity. As an innovation, it transforms the learning environment by merging physical activity with cultural education in a meaningful, experiential context. The results indicate that this project effectively enhances educational quality through an integrative and inclusive pedagogical approach.

**Keywords:** engagement; identity; inclusion; leadership; cooperation

## 1. Introducción

Este trabajo presenta un proyecto innovador dirigido al alumnado de 1.º de Bachillerato en la asignatura de Educación Física, en el que los estudiantes diseñan, organizan y ejecutan una jornada deportiva destinada a todo el alumnado del centro, desde 1.º de ESO hasta 2.º de Bachillerato. La jornada incluye una diversidad de pruebas deportivas organizadas en circuitos de habilidades, actividades por equipos y, de manera destacada, juegos y deportes tradicionales catalanes. El proyecto persigue ofrecer una alternativa metodológica que motive la práctica de actividad física colectiva, al mismo tiempo que fomenta la conservación y valorización de las tradiciones culturales propias de la región.

La idea surge del interés por superar las limitaciones de la enseñanza tradicional de la Educación Física en Bachillerato, la cual suele centrarse en la instrucción técnica y el rendimiento individual, a menudo desconectada de contextos sociales y culturales auténticos. Este proyecto, por el contrario, sitúa a los alumnos en el rol protagonista, dotándolos de la responsabilidad de planificar, coordinar y llevar a cabo una actividad compleja con impacto real en la comunidad educativa. Así, el alumnado aprende no solo contenidos teóricos y motrices, sino también habilidades sociales, organizativas y de liderazgo en un contexto real y significativo.

El marco conceptual que sustenta esta propuesta se apoya en la pedagogía activa y competencial, que busca que los estudiantes desarrollen capacidades integrales aplicadas en contextos reales. De esta forma, el proyecto incorpora un aprendizaje vivencial que integra conocimientos, destrezas y actitudes, alineándose con las directrices curriculares de Bachillerato y con las tendencias educativas actuales que promueven el aprendizaje significativo, interdisciplinar y culturalmente relevante. Además, la incorporación explícita de juegos y tradiciones catalanas responde a la necesidad de conservar y difundir el patrimonio cultural intangible, contribuyendo a fortalecer la identidad colectiva y a sensibilizar sobre la diversidad cultural, especialmente en un contexto escolar con alumnado multicultural.

La justificación de esta innovación también se fundamenta en estudios y reflexiones actuales que alertan sobre el desgaste de las tradiciones culturales y la desconexión del alumnado con sus raíces culturales y con la práctica activa y cooperativa del deporte. Artículos recientes como “La (otra) España a la que volver”, “La danza es una actividad muy rica, pero

le falta promoción" y "Las tradiciones, los bailes, los cánticos, los oficios, las leyendas y los conocimientos sobre naturaleza o climatología es lo que hoy se vacía y se muere" ponen de manifiesto la urgencia de revalorizar estas prácticas como patrimonio vivo. De igual modo, la literatura educativa señala que el alumnado debe desarrollar competencias sociales y emocionales que van más allá del ámbito puramente físico, tales como la gestión de emociones, la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, competencias que se consideran esenciales para la vida adulta y la ciudadanía activa.

En este sentido, el proyecto ofrece una oportunidad para que los estudiantes experimenten y desarrollen estas competencias de forma integrada, en un contexto motivador y dinámico, que supera la metodología expositiva tradicional. Se espera que esta experiencia permita al alumnado ser más consciente de su proceso de aprendizaje, que adopte una actitud responsable y comprometida, y que mejore sus habilidades sociales y organizativas, fomentando a la vez valores como la cooperación, la inclusión y el respeto cultural.

El proyecto se aplica en un contexto educativo de Bachillerato en un instituto con alumnado diverso, tanto en edad como en procedencia cultural, lo que añade un valor especial a la propuesta al posibilitar la convivencia intercultural a través de actividades físicas y lúdicas compartidas. Esta experiencia rompe con la fragmentación habitual entre cursos y promueve la colaboración inter-etapas, fortaleciendo la comunidad educativa y generando un sentido de pertenencia y orgullo colectivo.

Además, la propuesta facilita el desarrollo de un aprendizaje autónomo y colaborativo, dos elementos esenciales en las competencias que promueve el currículo actual. Al convertirse en gestores del evento, los alumnos ejercitan habilidades de planificación, negociación y liderazgo, que contribuyen a su madurez personal y social. Asimismo, la organización de la jornada implica una gestión compleja de recursos humanos y materiales, lo que obliga al alumnado a enfrentarse a situaciones reales de toma de decisiones, resolución de conflictos y trabajo bajo presión. Esta experiencia no solo enriquece su formación académica, sino que también los prepara para futuras responsabilidades en su vida profesional y social.

La estructura del trabajo que se presenta se divide en varias secciones. En primer lugar, se contextualiza teóricamente la propuesta, explicando los fundamentos pedagógicos, las competencias que se pretenden desarrollar y la relación con el currículo oficial de Educación Física en Bachillerato. A continuación, se detalla la planificación de la jornada, las pruebas deportivas y tradicionales seleccionadas, y el diseño del sistema de normas, evaluación y clasificación. Se describen también las sesiones preparatorias dirigidas a los alumnos organizadores, con el objetivo de dotarlos de las habilidades necesarias para liderar con éxito la jornada. Por último, se abordan aspectos esenciales como la atención a la diversidad, la evaluación del proyecto, su contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible y una reflexión final sobre el alcance y las perspectivas futuras de la iniciativa.

Los objetivos del proyecto son concretos y están orientados a lograr un impacto educativo significativo. En primer lugar, se pretende fomentar la motivación y la participación activa del alumnado en la asignatura de Educación Física, ampliando su visión más allá del ejercicio físico competitivo para incluir valores de inclusión, colaboración y desarrollo cultural. En segundo lugar, se busca desarrollar competencias transversales y específicas del área, tales como la autonomía, el liderazgo, la organización, la resolución de problemas, la comunicación y la gestión emocional. En tercer lugar, se aspira a fortalecer la identidad cultural y el respeto hacia la diversidad, promoviendo la conservación y difusión de juegos y deportes tradicionales como patrimonio cultural vivo. Finalmente, se desea mejorar la convivencia escolar mediante la creación de espacios de interacción y cooperación entre diferentes cursos, fortaleciendo el sentido de comunidad y la cohesión social dentro del centro.

Cabe destacar que la propuesta se ajusta rigurosamente a la normativa educativa vigente recogida en el Decreto 171/2022, de 20 de septiembre, que regula la ordenación de las enseñanzas de Bachillerato en Cataluña. Esto garantiza la integración de las competencias curriculares, los criterios de evaluación y los valores educativos promovidos por el Departamento de Educación de la Generalitat. Así, la innovación que se presenta no solo es pertinente desde el punto de vista pedagógico y cultural, sino que también cumple con los requisitos formales que permiten su implementación efectiva y su reconocimiento oficial.

En resumen, este proyecto de innovación docente plantea una transformación metodológica en la asignatura de Educación Física, situando al alumnado como agente activo y responsable de su aprendizaje a través de la organización de una jornada deportiva

tradicional. Esta iniciativa busca conjugar la práctica física, la formación en valores, el desarrollo competencial y la conservación cultural, generando un impacto positivo en el alumnado y en la comunidad educativa en general. De esta forma, se contribuye a la modernización del currículo y a la mejora de la calidad educativa, respondiendo a las demandas actuales de una educación integral, inclusiva y vinculada a la realidad sociocultural.

## 2. Objetivos

### Objetivo general

Diseñar e implementar una jornada deportiva innovadora para el alumnado de primero de Bachillerato que combine la práctica de actividad física con la promoción de elementos de la cultura tradicional catalana. Esta propuesta busca fomentar el trabajo en grupo, la inclusión y la convivencia a través de dinámicas participativas que contribuyan al desarrollo personal, social y cultural del alumnado, en línea con los objetivos y competencias del currículo oficial de Educación Física en Bachillerato (Decreto 171/2022).

### Objetivos específicos

- Promover la participación activa del alumnado en actividades físicas y culturales mediante una jornada que integre juegos tradicionales catalanes, dinámicas cooperativas y pruebas físicas adaptadas, alineadas con la competencia específica CE1 del currículo, que fomenta el disfrute de la práctica motriz en contextos variados.
- Desarrollar habilidades sociales, organizativas y de liderazgo en el alumnado a través de la planificación, preparación y gestión de la jornada, en consonancia con la competencia CE5, que destaca la responsabilidad individual y colectiva en contextos colaborativos.
- Favorecer la integración entre estudiantes de diferentes niveles educativos mediante dinámicas de trabajo en grupo que refuerzen el respeto, el apoyo mutuo y la creación de vínculos positivos, contribuyendo al clima de convivencia del centro (en línea con la competencia clave CC1: competencia ciudadana).
- Valorar el progreso del alumnado en cuanto a su implicación, compromiso, capacidad de autogestión y reflexión crítica sobre su participación, utilizando instrumentos de evaluación continua que permitan observar el desarrollo personal, como plantea el criterio de evaluación C5 del currículo.
- Integrar hábitos saludables y sostenibles en las actividades propuestas, fomentando el respeto por el entorno y el bienestar físico y emocional de los participantes, de acuerdo con los criterios vinculados a la competencia específica CE3 sobre hábitos saludables y sostenibles.

Estos objetivos están diseñados para garantizar una experiencia educativa completa y significativa, coherente con el currículo de Educación Física en Bachillerato de la Generalitat de Cataluña. Su redacción permite además una evaluación clara y específica de los aprendizajes esperados.

### 3. Contextualización

#### 3.1. Características del entorno escolar

El instituto donde se implementará este proyecto está ubicado en la localidad de Palafrugell, en las afueras del municipio, en una zona semiurbana con elementos rurales y una notable presencia de espacios naturales. Se encuentra a unos 5 km de la costa mediterránea, lo que condiciona un clima típicamente mediterráneo, con inviernos suaves y veranos cálidos, favoreciendo la práctica de actividades al aire libre durante la mayor parte del curso escolar. Palafrugell pertenece a la comarca del Baix Empordà, en la provincia de Girona (Cataluña). Según el Ayuntamiento de Palafrugell (2023), el municipio tiene una población cercana a los 23.000 habitantes y una superficie aproximada de 47 km<sup>2</sup>. Limita con pequeños núcleos urbanos y rurales, y está comunicado principalmente mediante la carretera C-31, así como por líneas regulares de autobús. Además, está bien conectado con estaciones de tren regionales, como la de Flaçà, y con el AVE en Girona, a menos de una hora. También cuenta con accesos por vía marítima gracias a su cercanía con puertos deportivos.

Desde una perspectiva económica, la renta bruta media del municipio en 2022 fue de 29.059 €, mientras que la renta media disponible se situó en 22.861 €, situando al municipio por debajo de la media catalana. Este dato evidencia un entorno socioeconómico mayoritariamente de clase media-baja, cuya realidad se refleja directamente en el perfil del alumnado y sus familias. Las principales actividades económicas están vinculadas a la agricultura, el turismo y los servicios. Según el Observatorio de las Ocupaciones del SEPE (2023), el sector agrícola y pesquero representa cerca del 20 % de la economía local, mientras que el sector servicios, especialmente relacionado con el turismo, emplea aproximadamente al 40 % de la población activa.

La economía del municipio es diversa y combina elementos históricos y modernos. El turismo es uno de los sectores más relevantes, tanto por el atractivo de sus playas y paisajes como por su oferta cultural. Este sector no se limita al turismo de sol y playa, sino que incluye también la promoción del patrimonio local, festividades, mercados de proximidad y gastronomía tradicional. Esta actividad genera una alta demanda de servicios en restauración, comercio y actividades culturales, favoreciendo una economía de carácter estacional.

A pesar del retroceso en los últimos años, la industria del corcho continúa siendo significativa. Palafrugell es una de las localidades catalanas más representativas de esta industria, centrada en la producción de tapones de corcho para exportación. Igualmente, la pesca mantiene su presencia en zonas costeras cercanas como Calella de Palafrugell, Llafranc y Tamariu, donde el marisco y el pescado tienen un gran valor gastronómico y cultural. Por su parte, la agricultura ha perdido peso en comparación con el crecimiento del sector terciario.

En lo que respecta a la distribución sectorial de la población activa, aunque no existen datos concretos recientes del SEPE para el municipio, se puede inferir que el sector servicios predomina claramente. La evolución del tejido económico ha relegado progresivamente al sector primario y ha reorientado la industria hacia modelos de producción más orientados al consumo y los servicios. Esta realidad condiciona también el contexto formativo de los jóvenes que cursan Bachillerato, muchos de los cuales proceden de familias vinculadas a este nuevo escenario económico.

En cuanto al desempleo, los indicadores muestran una evolución positiva. En febrero de 2022 había registradas 1.166 personas desempleadas, mientras que en junio de 2023 la cifra había descendido a 747 (Idescat, 2023). Este descenso se vincula principalmente a la recuperación postpandemia del sector turístico y al crecimiento de actividades de temporada, especialmente en hostelería y comercio.

Desde el punto de vista cultural, Palafrugell mantiene una intensa vida social y una fuerte identidad catalana. Eventos como la “Festa Major”, la “Cantada d’Havaneres” o las ferias gastronómicas y artesanas refuerzan el tejido comunitario y promueven el arraigo a las tradiciones locales. Esta riqueza cultural representa una oportunidad para integrar los valores identitarios en el ámbito educativo y es, precisamente, uno de los pilares de la propuesta innovadora de este proyecto.

En cuanto a la oferta educativa del municipio, Palafrugell dispone de cuatro escuelas públicas, dos concertadas, tres institutos públicos y dos concertados (Consejería de Educación, 2023). Aunque se detectan fluctuaciones en la demanda por la migración hacia zonas urbanas mayores, el municipio cuenta con equipamientos y servicios complementarios que refuerzan el entorno educativo: biblioteca pública, centro cultural, centro de salud, piscina municipal, tres pabellones, pistas de atletismo, campos de fútbol y espacios de ocio.

Todo ello favorece el desarrollo de proyectos educativos contextualizados y realistas como el que aquí se presenta, dirigidos a estudiantes de Bachillerato.

### **3.2. Centro**

El instituto donde se desarrollará este proyecto, según los datos de la Programación General Anual (PGA), es un centro público que ofrece enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato. Está ubicado en una zona semiurbana de Palafrugell, rodeado de espacios naturales y pequeños pueblos, con buenas conexiones mediante transporte público comarcal y accesos adecuados para el uso de vehículos privados por parte del alumnado y del personal docente.

El centro organiza su actividad lectiva en horario de mañana, de lunes a viernes, entre las 8:00 h y las 14:30 h, sumando 30 horas semanales. Esta franja permite desarrollar por las tardes actividades complementarias, tareas extracurriculares o participar en proyectos como el que plantea este trabajo si fuera necesario. Para el alumnado de Bachillerato, este horario también facilita la conciliación con actividades externas, como entrenamientos deportivos, trabajos o preparación para estudios posteriores u otras actividades.

La plantilla del centro incluye una dirección formada por un/a director/a y un/a subdirector/a, dieciséis docentes y cinco profesionales de administración y servicios, además de un/a auxiliar de mantenimiento. Esta estructura permite un seguimiento cercano y personalizado, especialmente relevante en el Bachillerato, donde la orientación académica y profesional es clave para el futuro del alumnado.

El instituto cuenta con una infraestructura variada: aulas polivalentes, laboratorio de ciencias, aula de informática, sala de tecnología, biblioteca, gimnasio cubierto, salón de actos, pistas deportivas y un amplio patio con zonas ajardinadas. También pude disponer de una pista de atletismo y un campo de fútbol si fuera necesario pidiendo permiso al ayuntamiento. Estas instalaciones facilitan propuestas educativas como la jornada deportiva de este proyecto, fomentando tanto el aprendizaje académico como el desarrollo físico, social y emocional del alumnado.

En el ámbito sociocultural, el centro presenta una notable diversidad. El alumnado de Bachillerato está formado por jóvenes de origen tanto autóctono como migrante, destacando la presencia de estudiantes de Marruecos, Europa del Este y Asia. Esta pluralidad enriquece

el contexto educativo, aunque también implica retos pedagógicos relacionados con la inclusión, el aprendizaje del idioma y la equidad. Para abordarlos, el profesorado aplica estrategias metodológicas inclusivas y adaptadas a las diferentes realidades.

La mayoría del alumnado proviene de familias con nivel socioeconómico medio-bajo, muchas de ellas vinculadas a sectores como la hostelería, la agricultura o la industria. En las familias autóctonas se observa una diversidad educativa, mientras que en las migrantes suelen presentarse mayores dificultades de integración y menor formación académica, lo que puede derivar en desigualdades en el acceso a recursos. Por ello, el centro presta especial atención a este aspecto mediante medidas de apoyo educativo.

El instituto participa en diversos programas de la Generalitat de Cataluña, como el Programa de Atención a la Diversidad y el Programa de Innovación Educativa, que permiten adaptar la enseñanza a los distintos perfiles del alumnado y fomentar espacios inclusivos, activos y motivadores. El proyecto presentado se alinea con estos objetivos, promoviendo una educación basada en la equidad, la participación y el desarrollo integral.

Por último, la implicación de la Asociación de Familias del Alumnado (AFA) es clave en la vida del centro. Su colaboración mediante talleres, actividades extracurriculares y proyectos conjuntos refuerza el sentido de comunidad y contribuye al éxito escolar, especialmente en una etapa tan importante como el Bachillerato.

### **3.3. Aula**

El aula de referencia para esta programación didáctica corresponde a un grupo de 1.º de Bachillerato y está equipada con los recursos necesarios para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz y adaptado a las demandas de esta etapa. El espacio cuenta con 30 mesas y sillas distribuidas en grupos de tres, una disposición flexible que favorece tanto el trabajo cooperativo como las actividades individuales y en gran grupo. Esta versatilidad permite aplicar metodologías activas orientadas al desarrollo de competencias personales y sociales.

Entre los recursos materiales, el aula dispone de un escritorio para el profesorado, una pizarra blanca de marcador, una pizarra digital interactiva y un proyector. Estas herramientas facilitan el uso de contenidos visuales y materiales multimedia, lo cual es fundamental para fomentar las competencias digitales del alumnado, tal como establece el currículo oficial.

Además, el espacio cuenta con buena iluminación natural, reforzada por luces LED y persianas manuales para regular la entrada de luz según las necesidades. La calefacción, presente en los meses fríos, contribuye a mantener un ambiente confortable para el aprendizaje.

Un elemento destacable del aula es el armario con puntos de carga para los ordenadores portátiles del alumnado, lo que permite el uso frecuente y responsable de dispositivos digitales en actividades tanto individuales como colaborativas. Esto potencia la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes. Asimismo, el aula dispone de una pequeña biblioteca con libros de distintas materias, literatura juvenil y materiales de apoyo que se renuevan cada dos meses, fomentando el hábito lector y los aprendizajes transversales. También se cuenta con recursos didácticos complementarios para refuerzo o ampliación de contenidos.

En conjunto, la organización física del aula y su dotación tecnológica y pedagógica permiten diseñar propuestas educativas flexibles y motivadoras, como la jornada deportiva integrada en este TFM. Este entorno facilita no solo el abordaje de contenidos curriculares, sino también el desarrollo de habilidades transversales como la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo y la gestión de proyectos, configurándose así, como un espacio dinámico y adaptado a los retos actuales del Bachillerato.

### **3.4. Alumnado**

El grupo de referencia para esta programación didáctica es una clase de 1.º de Bachillerato, compuesta por un total de 30 estudiantes, de los cuales 13 son chicos y 17 chicas. Las edades del alumnado se sitúan entre los 16 y los 17 años. El grupo se caracteriza por una gran diversidad cultural, con mayoría de alumnado local y un porcentaje significativo de estudiantes de origen marroquí, además de dos estudiantes procedentes del este de Europa y uno de origen asiático. Esta variedad de procedencias aporta una riqueza intercultural al grupo, pero también implica desafíos a nivel de inclusión y adaptación lingüística.

Se trata de un grupo heterogéneo en cuanto a intereses, ritmos de aprendizaje y motivación académica. A pesar de las diferencias, en general, se observa un buen clima de convivencia y colaboración. El alumnado de este nivel educativo muestra una mayor madurez, lo que facilita el trabajo por proyectos, la asunción de responsabilidades y la participación en propuestas transversales, como la jornada deportiva planteada en este TFM. Muchos

estudiantes muestran predisposición hacia actividades participativas, dinámicas de grupo y tareas de carácter práctico que les permiten desarrollar competencias personales y sociales.

Desde el punto de vista de las necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), en el grupo se identifican varios perfiles. Algunos alumnos presentan dificultades de aprendizaje de tipo específico, especialmente en materias instrumentales. En estos casos, el centro ofrece refuerzos educativos mediante el Plan de Atención a la Diversidad. Además, se detectan estudiantes con necesidades vinculadas directamente a la materia de Educación Física. Por ejemplo, un alumno con asma, que requiere ajustes en la intensidad de la práctica motriz; una estudiante con escoliosis, que necesita atención postural en determinadas actividades; un alumno con sobrepeso, que participa con acompañamiento adaptado a sus capacidades; y una alumna con diabetes tipo 1, que debe realizar controles de glucosa antes y después de las sesiones. Estas situaciones no suponen una limitación para participar en el proyecto, pero requieren medidas metodológicas específicas que serán contempladas en la planificación.

El alumnado procede, mayoritariamente, de familias residentes en entornos rurales o semiurbanos del propio municipio. El nivel socioeconómico de estas familias es medio-bajo, con progenitores que trabajan en sectores como el turismo, la hostelería, el comercio o la agricultura. Esta situación influye directamente en la disponibilidad de recursos y el apoyo académico fuera del centro, por lo que la escuela desempeña un papel fundamental en la compensación de desigualdades y el acompañamiento educativo.

En cuanto al nivel formativo de las familias, en el caso de las autóctonas es variable, desde estudios básicos hasta universitarios, con una presencia significativa de estudios de formación profesional. En las familias migrantes, se observa un nivel formativo inferior, así como dificultades de acceso a la información escolar, lo cual es tenido en cuenta en las estrategias de comunicación del centro. El trabajo conjunto con la Asociación de Familias del Alumnado (AFA) ha permitido desarrollar acciones que fortalecen la implicación de las familias y promueven la participación activa en el entorno educativo.

El conocimiento detallado de las características de este grupo de 1.º de Bachillerato ha sido clave para diseñar una propuesta innovadora que tenga en cuenta sus intereses, capacidades y necesidades. El presente proyecto busca generar una experiencia significativa

y motivadora, en la que el alumnado se sienta protagonista, mejore su competencia social y organizativa, y valore el vínculo entre la actividad física, la cultura y la identidad local.

## 4. Descripción curricular

### 4.1. Asignatura o ámbito

La asignatura de Educación Física (EF) en el Bachillerato es una materia común que se imparte exclusivamente en 1.º de Bachillerato, con una carga lectiva de dos horas semanales. Dirigida a estudiantes de entre 16 y 17 años, su finalidad principal es contribuir al desarrollo integral del alumnado, reforzando los aprendizajes adquiridos en etapas anteriores y proporcionándoles herramientas para su madurez personal y social. En este sentido, la EF tiene un papel específico dentro del Bachillerato, ya que a través del movimiento, la práctica física y la reflexión sobre el cuerpo y la salud, permite trabajar competencias clave personales, sociales y cognitivas.

De acuerdo con el Decreto 171/2022, que regula las enseñanzas de Bachillerato en Cataluña, la asignatura adopta un enfoque competencial que prioriza el desarrollo de competencias específicas y clave, así como el trabajo con saberes básicos y la evaluación mediante criterios concretos. La EF, en este marco, se estructura mediante situaciones de aprendizaje activas e interdisciplinares, que favorecen la participación del alumnado y conectan con su realidad.

El currículo de EF se organiza en torno a dos grandes ejes. El primero da continuidad a la formación previa, fomentando hábitos de vida activa y saludable, el gusto por el movimiento y valores como el respeto, la cooperación y la sostenibilidad. El segundo eje se centra en el compromiso motor y en la comprensión del papel que juega la actividad física en la sociedad actual. Para ello, se proponen prácticas variadas —desde deportes tradicionales hasta actividades al aire libre o de expresión corporal— que amplían la visión del alumnado.

La asignatura también promueve la autonomía del alumnado, fomentando la gestión personal de su actividad física, el pensamiento crítico y la autorregulación. Se busca que los estudiantes sean capaces de planificar su propia práctica, tomar decisiones conscientes y mantener un estilo de vida activo y saludable más allá del entorno escolar, contribuyendo así a la formación de ciudadanos responsables.

Otro aspecto central de la EF en Bachillerato es su dimensión socioeducativa. Al tratarse de un alumnado más maduro, se enfatiza el desarrollo de competencias socioemocionales. El currículo promueve que los estudiantes asuman distintos roles en contextos motrices —como

árbitros, monitores u organizadores— con empatía, liderazgo y trabajo en equipo. Este enfoque está plenamente alineado con el proyecto de innovación propuesto, centrado en la organización de una **jornada deportiva** por parte del alumnado. Dicha jornada no solo favorece la adquisición de contenidos curriculares, sino que convierte al estudiante en agente activo de su propio aprendizaje.

Además, la EF es un entorno propicio para trabajar valores como la inclusión, la equidad, el respeto y la diversidad. La jornada deportiva diseñada integra juegos y deportes tradicionales catalanes, lo que permite reforzar la identidad cultural, promover la convivencia entre estudiantes de distintos orígenes y niveles, y dar sentido a la práctica física desde una perspectiva educativa y comunitaria.

#### **4.2. Relación con el currículo oficial**

La propuesta de innovación presentada en este trabajo se alinea plenamente con las finalidades educativas del Bachillerato, conforme al Decreto 171/2022 que regula estas enseñanzas en Catalunya. Esta etapa busca proporcionar al alumnado una formación integral que combine conocimientos, habilidades, actitudes y valores, preparando a los jóvenes para la vida adulta, la ciudadanía activa y la continuidad académica o profesional. En este contexto, la organización de una jornada deportiva tradicional representa una experiencia educativa global, que convierte al alumnado en agente activo de su propio aprendizaje.

Lejos de tratarse de una actividad puntual, la jornada deportiva requiere de una planificación minuciosa, una organización compleja y una ejecución colaborativa. Los estudiantes deben asumir responsabilidades reales, tomar decisiones consensuadas, distribuir tareas, coordinar acciones y resolver imprevistos. Esta experiencia fomenta no solo el trabajo en equipo, sino también la iniciativa, la responsabilidad y la capacidad de liderazgo, promoviendo aprendizajes significativos que contribuyen a la construcción de una identidad personal y social.

#### **Competencias clave involucradas**

El proyecto permite trabajar diversas competencias clave del currículo oficial. Destaca en primer lugar la competencia personal, social y de aprender a aprender, ya que los estudiantes deben colaborar, gestionar emociones, autorregularse y mejorar a partir de la experiencia. El aprendizaje se convierte así en un proceso activo y reflexivo.

También se desarrolla la competencia en conciencia y expresiones culturales, gracias a la inclusión de juegos y deportes tradicionales catalanes. El alumnado investiga, selecciona y adapta estas prácticas, promoviendo el conocimiento del patrimonio cultural y fortaleciendo el sentimiento de pertenencia a la comunidad.

Asimismo, el proyecto impulsa la competencia emprendedora, dado que los alumnos diseñan, planifican y gestionan una actividad real. Se enfrentan a la necesidad de prever obstáculos, organizar recursos y tomar decisiones, ejercitando su capacidad de iniciativa, innovación y resolución de problemas.

Por último, se potencia la competencia en comunicación lingüística, ya que los estudiantes deben elaborar materiales informativos, explicar reglas, coordinarse con otros cursos y con el profesorado, y comunicarse de manera clara y eficaz durante la jornada.

### **Competencias específicas de EF y criterios de evaluación**

Desde la perspectiva del área de Educación Física, la jornada deportiva se relaciona directamente con las cuatro competencias específicas del Bachillerato:

1. Vida activa y saludable: El alumnado diseña actividades inclusivas y seguras, fomentando hábitos saludables y comprendiendo la importancia del ejercicio físico en la salud personal.
2. Resolución de situaciones motrices: Los estudiantes adaptan juegos y deportes, gestionando el espacio, los participantes y los objetivos, lo que requiere habilidades organizativas y toma de decisiones técnicas.
3. Organización y creatividad: Planificar un evento deportivo exige estructurar la jornada, gestionar recursos, distribuir funciones y anticipar soluciones logísticas.
4. Autonomía, liderazgo y valores: El alumnado asume roles de liderazgo, fomenta la participación inclusiva y resuelve conflictos, promoviendo valores como la empatía, el respeto y la cooperación.

Los criterios de evaluación aplicados se centran en el proceso y no solo en los resultados finales. Se priorizan la implicación activa, la calidad de la planificación, la capacidad de resolución de problemas, la actitud colaborativa y el respeto. La evaluación es formativa y

continua, mediante rúbricas, observación directa, coevaluación y autoevaluación, lo que favorece la autorregulación y el aprendizaje autónomo.

### **Saberes básicos y finalidades educativas**

La jornada deportiva permite trabajar diversos saberes básicos del currículo de EF en Bachillerato. Principalmente, se vincula con el bloque de “Organización y creación de actividades, producciones y eventos deportivos”, ya que el alumnado planifica y ejecuta un evento complejo, aplicando habilidades organizativas y creativas.

Además, se abordan contenidos del bloque de Vida activa y saludable, como la prevención de lesiones, la higiene y la seguridad. También se incluyen elementos del bloque de Expresión y comunicación corporal, especialmente en juegos tradicionales que implican ritmo, simbolismo y creatividad.

El bloque de Autorregulación emocional e interacción social cobra especial importancia, pues el alumnado debe colaborar, adaptarse a distintas dinámicas grupales, liderar y mediar en situaciones de interacción motriz. Estas experiencias favorecen el desarrollo de las llamadas “soft skills”, como la empatía, la resiliencia, la comunicación y la gestión emocional.

## 5. Diseño del proyecto de innovación docente

La presente sección expone el diseño de un proyecto de innovación docente centrado en la organización de una jornada deportiva tradicional por parte del alumnado de 1.º de Bachillerato. Este proyecto se ha elaborado considerando el contexto específico del centro educativo —un instituto público de Palafrugell caracterizado por su diversidad cultural y un entorno socioeconómico medio-bajo—, así como los objetivos pedagógicos y el currículo oficial del Bachillerato en Cataluña, según el Decreto 171/2022.

El objetivo del proyecto consiste en que los estudiantes de 1.º de Bachillerato asuman la responsabilidad de diseñar, planificar y ejecutar una jornada deportiva dirigida a todo el alumnado del centro, desde 1.º de ESO hasta 2.º de Bachillerato. Las actividades previstas incluyen circuitos de habilidades físicas, juegos por equipos y dinámicas basadas en deportes y juegos tradicionales catalanes. Esta propuesta combina el fomento de la actividad física con la valorización del patrimonio cultural local, promoviendo además una experiencia educativa activa, inclusiva y colaborativa.

El diseño del proyecto incorpora una metodología competencial que prioriza el aprendizaje significativo, la autonomía del alumnado y el trabajo en equipo. Se detallan aspectos clave como la secuencia temporal de actividades, el agrupamiento del alumnado, la distribución de espacios, los materiales necesarios y la estructura del calendario. Todo ello está orientado a favorecer una experiencia de aprendizaje real, transversal e integradora, vinculada a las competencias específicas de la materia de Educación Física, así como a diversas competencias clave del currículo.

Finalmente, se justifica el carácter innovador de la propuesta y se describe su implementación práctica, desde la fase de diseño hasta la evaluación final, asegurando su coherencia con el marco normativo vigente y su adaptación a la diversidad del alumnado.

### 5.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico adoptado para este proyecto de innovación docente se basa principalmente en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), complementado con dinámicas propias del aprendizaje cooperativo. Esta elección metodológica responde a la naturaleza del proyecto, que gira en torno a la planificación, desarrollo y evaluación de una jornada deportiva tradicional organizada por el alumnado de 1.º de Bachillerato. Se trata de un reto

real, complejo y con relevancia social dentro del entorno escolar, lo que convierte al ABP en una herramienta didáctica idónea para lograr aprendizajes significativos, prácticos y duraderos.

El ABP permite que el alumnado adopte un rol activo y protagonista en su proceso de aprendizaje. Los estudiantes deben investigar, diseñar propuestas, resolver imprevistos, tomar decisiones consensuadas y ejecutar un evento real, todo ello en un marco de colaboración constante. A lo largo del proyecto, se proponen situaciones de aprendizaje auténticas, vinculadas a su contexto inmediato, que refuerzan el sentido de utilidad de los saberes trabajados. De este modo, se establece una clara conexión con el enfoque competencial promovido por el currículo del Bachillerato en Cataluña (Decreto 171/2022), el cual prioriza metodologías activas, experienciales y contextualizadas.

Dentro de este enfoque general, se integran diversas estrategias didácticas adaptadas a cada fase del proyecto. En los momentos iniciales se utilizan técnicas más instructivas y participativas, como la explicación de objetivos o las lluvias de ideas, para sentar las bases del trabajo. Conforme avanza el proceso, el rol del docente se transforma en el de guía o facilitador, promoviendo la autonomía progresiva del alumnado mediante estilos como el descubrimiento guiado o la investigación en equipo. En situaciones concretas que requieren rapidez, claridad o seguridad (como la explicación de normas de juego), se recurre puntualmente al estilo de mando directo, generando un equilibrio metodológico flexible y adaptativo.

El aprendizaje cooperativo constituye otro pilar fundamental del proyecto. Todo el proceso se lleva a cabo en equipos heterogéneos, formados estratégicamente para equilibrar habilidades, intereses y perfiles diversos. Cada estudiante asume un rol definido dentro del grupo, lo que fomenta la interdependencia positiva y la corresponsabilidad. A través de esta organización se promueve una participación equitativa, se fortalecen habilidades sociales como la escucha activa, la negociación o la empatía, y se construye un clima de trabajo colaborativo basado en el respeto y la ayuda mutua. El profesorado dinamiza estas interacciones con técnicas cooperativas específicas (como el “piensa-comparta-expón” o la rotación de roles), reforzando el aprendizaje social y el compromiso individual.

Este planteamiento metodológico responde de manera coherente a las orientaciones pedagógicas actuales para el Bachillerato, que abogan por enfoques didácticos vivenciales, activos y centrados en el alumnado. El alumnado vive una experiencia que combina el aprendizaje experiencial (organizando un evento), el aprendizaje social (trabajando en equipo) y el aprendizaje situado (conectando actividad física, cultura y comunidad). Esta experiencia integral fortalece competencias clave como la autonomía, la iniciativa, el liderazgo, la creatividad y la resolución de problemas reales, asegurando una vivencia educativa transformadora, inclusiva y con alto valor formativo.

## **5.2. Descripción de las actividades**

El presente proyecto de innovación educativa se articula en torno a la organización de una jornada deportiva tradicional en el centro educativo, liderada y gestionada íntegramente por el alumnado de 1.º de Bachillerato. Esta iniciativa se estructura en seis fases consecutivas que abarcan un periodo aproximado de seis semanas, desde su planteamiento inicial hasta su evaluación final. A través de estas fases, el alumnado se convierte en agente activo del proceso educativo, desarrollando múltiples competencias clave.

### **Fase 1: Lanzamiento del proyecto (Semana 1)**

La fase inicial tiene como finalidad presentar el reto a los estudiantes, motivarlos e implicarlos desde el primer momento. El docente introduce el proyecto explicando su finalidad: organizar una jornada deportiva que combine actividades físicas con elementos tradicionales del patrimonio cultural catalán. Se enfatiza el valor pedagógico del proyecto, subrayando las competencias a desarrollar como el liderazgo, el trabajo en equipo, la creatividad o la capacidad de organización.

A continuación, el alumnado se organiza en equipos de trabajo heterogéneos, cuidando la distribución equitativa en términos de género, habilidades y actitudes. Cada grupo inicia una lluvia de ideas para proponer posibles pruebas a incluir en la jornada: juegos tradicionales, deportes adaptados, danzas, exhibiciones o pruebas físicas. Se fomenta la creatividad y el respeto por la diversidad cultural, recogiendo propuestas modernas y tradicionales.

El objetivo pedagógico de esta fase es doble: implicar activamente al alumnado en la génesis del proyecto y fomentar un clima de corresponsabilidad. Al finalizar esta semana, cada equipo dispone de una primera lista de ideas y una distribución inicial de roles y tareas.

### **Fase 2: Selección y diseño preliminar (Semana 2)**

Una vez generadas las ideas, la segunda semana se destina a evaluar la viabilidad de las propuestas y a iniciar el diseño de las actividades. Los grupos eligen una prueba concreta sobre la que investigan a fondo, documentando sus orígenes, reglas, materiales necesarios y valores asociados. Se proporciona acceso a bibliotecas o salas de informática.

Cada equipo elabora un esquema preliminar sobre cómo funcionará su actividad en la jornada: número de jugadores, duración, turnos, puntuación y materiales. En una puesta en común, todos los grupos exponen sus ideas, y colectivamente se analiza la coherencia y diversidad del conjunto. Se identifican solapamientos, lagunas o posibles mejoras.

El docente adopta aquí un rol de guía, orientando la toma de decisiones y garantizando que las propuestas cumplan requisitos de seguridad, inclusión y viabilidad logística. Al final de esta fase, cada grupo tiene claramente asignada una prueba y su funcionamiento básico, y se empieza a definir un posible cronograma general del evento.

### **Fase 3: Planificación detallada y coordinación (Semana 3)**

Durante la tercera semana, el alumnado profundiza en la planificación organizativa del evento. Cada equipo finaliza el diseño de su prueba, elaborando una presentación para compartir con los compañeros. Tras estas exposiciones, se consensúa entre todos el programa definitivo de la jornada: fecha, duración de cada prueba, orden de rotación, distribución de espacios y tiempos.

Además, se definen y distribuyen los roles operativos que cada estudiante desempeñará durante la jornada: responsables de estación, anotadores, cronometradores, dinamizadores, fotógrafos, etc. Esta asignación se basa en las habilidades e intereses de cada alumno, fomentando la responsabilidad individual y colectiva.

En paralelo, se gestiona la coordinación con el centro. Los estudiantes redactan comunicaciones formales para solicitar permiso a la dirección, reservar espacios (patios, gimnasio), acceder al material deportivo y obtener apoyo del personal docente. También

preparan una breve presentación para el claustro de profesores, solicitando su colaboración y explicando los objetivos educativos del proyecto.

Esta fase potencia habilidades de organización, liderazgo, comunicación formal y trabajo en equipo. Los alumnos viven en primera persona la planificación de un evento real, con todos sus componentes logísticos y humanos. Al término de esta semana, el proyecto queda estructurado y aprobado por todos los agentes implicados.

#### **Fase 4: Preparación de materiales y ensayo general (Semana 4)**

Con la planificación cerrada, la cuarta semana se dedica a preparar todos los materiales necesarios y a realizar un simulacro general. En una primera sesión práctica, cada grupo verifica el material requerido, asegurándose de que esté disponible y en condiciones. Se revisa el almacén del centro y se recurre a soluciones creativas si faltan recursos, como fabricar elementos reciclados o pedir préstamos a otros departamentos.

Además del equipamiento, se elaboran recursos gráficos y logísticos: carteles señalizadores de estaciones, hojas de puntuación, listas de control, cronogramas visuales y paneles de seguimiento. También se diseña la cartelería promocional del evento, que será expuesta en zonas visibles del instituto, y se redacta una circular informativa para todo el profesorado implicado.

En la segunda sesión de esta semana, se realiza un ensayo general. Cada equipo monta su estación en el espacio previsto y simula la actividad con el resto de los compañeros actuando como participantes. Se evalúa el funcionamiento de las pruebas, el tiempo de ejecución, la claridad de las instrucciones, la seguridad y el orden en las rotaciones.

Esta simulación permite corregir errores, ajustar tiempos o rediseñar dinámicas que no funcionen como se esperaba. A nivel pedagógico, esta fase fortalece la autonomía del alumnado, desarrolla su capacidad de previsión y refuerza la seguridad y confianza en su propio trabajo.

#### **Fase 5: Difusión final y celebración de la jornada (Semana 5)**

La quinta semana representa el momento culminante del proyecto: la realización de la jornada deportiva. En los días previos, el alumnado se encarga de recordar el evento a todos

los cursos invitados, coloca los carteles informativos y promociona la jornada en canales internos del centro (pantallas, redes sociales, boletines).

La jornada se desarrolla a lo largo de una mañana lectiva. Los cursos participantes rotan por las distintas estaciones de juego según lo previsto, acompañados por el profesorado tutor. El alumnado organizador asume sus funciones con rigor: explican normas, supervisan la actividad, registran resultados, dinamizan la rotación entre pruebas y velan por un clima de respeto, inclusión y juego limpio.

El ambiente festivo se potencia con detalles adicionales, como música ambiente, disfraces opcionales o premios simbólicos. Al final del evento, se realiza una breve ceremonia de clausura con entrega de diplomas, agradecimientos y mensajes de valoración positiva para todos los implicados.

Esta fase permite al alumnado aplicar de forma práctica los aprendizajes adquiridos, asumir responsabilidades reales y experimentar la satisfacción del trabajo colaborativo bien hecho. El éxito del evento repercute positivamente en la autoestima del grupo, el clima escolar y la percepción social de la asignatura de Educación Física.

#### **Fase 6: Evaluación y cierre del proyecto (Semana 6)**

La última fase se centra en la evaluación formativa y la reflexión final. En una sesión conjunta, el grupo organizador comparte sus vivencias, identificando logros, dificultades, aprendizajes y propuestas de mejora. Se emplean instrumentos diversos: rúbricas, autoevaluaciones, coevaluaciones y exposiciones breves por equipos.

Se analiza no solo el resultado final, sino todo el proceso: la implicación individual, la calidad del trabajo en grupo, la capacidad para resolver imprevistos, la creatividad y la capacidad de adaptación. Se fomenta un clima de escucha activa y retroalimentación constructiva.

El docente, por su parte, conecta esta experiencia con el currículo oficial, identificando las competencias específicas trabajadas: planificación y gestión de la actividad física, liderazgo, cooperación, toma de decisiones, etc. Esta conexión ayuda al alumnado a tomar conciencia del valor pedagógico de su participación.

Como cierre, se reconoce públicamente la labor del alumnado y se documenta el proyecto para su difusión interna o externa (memorias, vídeos, exposiciones fotográficas). Esta última fase consolida el aprendizaje, afianza la identidad de grupo y siembra la semilla para futuras ediciones o proyectos similares.

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

Desde el punto de vista organizativo, el proyecto está diseñado para desarrollarse en un período de seis semanas, con un mínimo de 8 sesiones lectivas de Educación Física dedicadas íntegramente a las tareas del proyecto (algunas semanas con una sesión semanal y otras con dos, según las necesidades de cada fase). A esto se añade la propia jornada deportiva (realizada en horario de mañana, equivalente a unas 4 sesiones continuas) y ciertas acciones fuera del horario de clase, como reuniones breves de coordinación o actividades de difusión en los recreos. La siguiente tabla resume la secuenciación de sesiones y actividades del proyecto, indicando la duración, los objetivos didácticos principales y los recursos implicados en cada una:

Sesión	Actividades clave	Objetivos didácticos	Recursos y espacios
Sesión 1	Presentación del proyecto a la clase. Formación de equipos. Lluvia de ideas iniciales sobre juegos y pruebas para la jornada.	Motivar e implicar al alumnado desde el inicio.	Aula ordinaria con proyector (para mostrar ejemplos de otras jornadas o videos breves de juegos tradicionales. Pizarra para anotar ideas y fichas de registro de propuestas.
		Fomentar la participación activa y la generación de ideas creativas sobre actividades físicas y tradicionales.	
		Establecer los primeros acuerdos	
Sesión 2	Investigación y selección de actividades. Cada equipo escoge una prueba/ juego y diseña un boceto de reglas y formato. Puesta en común de los diseños.	Desarrollar habilidades de investigación y análisis de viabilidad (indagar en reglamentos de juegos, adaptación al contexto del centro).	Biblioteca o aula informática (consultar a internet juegos tradicionales, reglamentos deportivos, etc.) Aula con mesas de trabajo en equipo. Hojas de planificación, ordenador para presentar los bocetos.
		Potenciar la toma de decisiones en grupo al seleccionar las pruebas definitivas.	
		Iniciar la planificación coordinada del evento.	
Sesión 3	Planificación detallada (parte 1). Cada equipo presenta su plan de actividad final al resto.	Concretar la planificación global integrando aportes de todos los grupos.	Aula ordinaria con proyector para construir el cronograma. Ordenador

	<p>Elaboración colaborativa del programa definitivo de la jornada: horario, orden de pruebas, rotaciones... Asignación de roles individuales el día del evento.</p>	<p>Desarrollar la organización colectiva: establecer un programa coherente y distribuir responsabilidades específicas.</p> <p>Tomar conciencia de la interdependencia: cada decisión afecta al conjunto del proyecto.</p>	para redactar el programa. Asignación de roles en una lista de control.
Sesión 4	<p>Planificación detallada (parte 2). Coordinación con la institución: preparación de comunicaciones oficiales. Ajustes finales al plan tras el "feedback" del profesorado.</p>	<p>Desarrollar competencias comunicativas formales.</p> <p>Asegurar la viabilidad logística: coordinación con Dirección y profesores, reserva de espacios e instalaciones.</p> <p>Culminar el plan con todos los detalles operativos confirmados.</p>	Ordenador e impresora (para cartas o comunicados). Acceso a internet para difundir la información. Aula de clase para ultimar todos los documentos.
Sesión 5	<p>Preparación de materiales. Cada equipo reúne el material deportivo necesario y elabora materiales adicionales (p.ej. carteles señalizadores, hojas de registro, marcador general). El equipo de comunicación diseña carteles publicitarios finales y la circular informativa para profesores. <i>(Sesión práctica)</i></p>	<p>Planificar y gestionar recursos materiales: lista de equipamiento, inventario, solución de carencias mediante creatividad.</p> <p>Fomentar la creatividad en la elaboración de materiales visuales de apoyo.</p> <p>Reforzar la colaboración del equipo distribuyendo tareas manuales y asegurando de que todo esté listo.</p>	Gimnasio/patio (acceso al almacén de material deportivo: conos, balones, cuerdas...). Materiales de papelería (cartulinas, rotuladores...). Ordenador para diseñar posters e impresora.
Sesión 6	<p>Ensayo general. Simulación completa de la jornada: montaje de cada estación por su equipo, rotación de los alumnos organizadores actuando como participantes de las pruebas. Detección de errores y correcciones de último momento. <i>(Sesión práctica)</i></p>	<p>Evaluar y mejorar el diseño mediante la práctica: identificar problemas de tiempo, seguridad o comprensión de reglas.</p> <p>Desarrollar habilidades de arbitraje y explicación: cada alumno ensaya cómo presentar su juego y gestionar participantes.</p> <p>Aumentar la confianza del grupo y el control sobre el evento antes de la ejecución real.</p>	Patio/gimnasio (montaje real de las estaciones utilizando el material). Silbatos para indicar el inicio y final de las pruebas. Hojas de observación y tablas de puntuaje.
Sesión 7	<p>Ejecución de la jornada deportiva (4 horas). Desarrollo real de todas las pruebas. Los organizadores cumplen los roles pre establecidos. Finaliza con entrega de premios, reconocimientos y clausura.</p>	<p>Poner en práctica todas las competencias trabajadas en una situación real.</p> <p>Fomentar la convivencia y la participación de toda la comunidad educativa en torno la actividad física y la cultura tradicional.</p> <p>Obtener un producto final exitoso fruto del trabajo colectivo del alumnado.</p>	Patio, gimnasio y otras instalaciones del centro reservadas para el evento. Material deportivo desplegado en cada estación. Sistema de audio/megafonía. Personal de apoyo (profesorado) para la supervisión. Diplomas y premios simbólicos. Cámara de fotos.

Sesión 8	Evaluación y cierre. Puesta en común posterior al evento: debate y reflexión guiada sobre logros y dificultades. Rúbrica de evaluación del proyecto, autoevaluación y coevaluación de los alumnos. Conclusiones finales y reconocimiento del trabajo realizado.	Reflexionar críticamente sobre la experiencia, identificando aprendizajes adquiridos y aspectos de mejora.	Aula en disposición de círculo o asamblea para facilitar el diálogo. Rúbricas impresas para cada alumno. Cuestionario breve de autoevaluación. Ordenador y proyector para mostrar fotos y vídeos del evento.
	Consolidar la autoevaluación y la coevaluación como parte del aprendizaje.		
	Vincular la experiencia práctica con los criterios de evaluación curriculares, evidenciando el progreso en las competencias específicas.		

## Recursos y espacios

El desarrollo del proyecto de organización de una jornada deportiva tradicional por parte del alumnado de 1.º de Bachillerato requiere de una planificación cuidada de los espacios y recursos disponibles en el centro educativo. Esta planificación es esencial para garantizar que cada fase del proyecto se pueda llevar a cabo con las condiciones óptimas, favoreciendo tanto el aprendizaje como el éxito del evento final.

En las fases iniciales del proyecto (idea del proyecto, diseño y planificación), se utilizan principalmente espacios como el aula ordinaria, equipada con proyector y pizarra. Este entorno permite proyectar ejemplos de jornadas deportivas previas, visualizar vídeos de juegos tradicionales y registrar ideas colectivas en fichas o rotafolios. Para las tareas de investigación y desarrollo de propuestas concretas, también se puede usar la biblioteca y el aula de informática, donde los estudiantes pueden consultar reglamentos, buscar inspiración y elaborar presentaciones o bocetos con ordenadores. Las aulas con mesas de trabajo en grupo facilitan el trabajo colaborativo y el desarrollo de documentos como cronogramas, listas de materiales y asignación de funciones.

A medida que el proyecto avanza, se requieren de recursos técnicos adicionales como ordenadores con software de edición básica, impresoras para producir carteles o documentos, y la red interna del centro (email o intranet) para compartir comunicados con el profesorado y la dirección. Estas herramientas son fundamentales para asegurar una comunicación eficaz, tanto dentro del grupo de alumnos como con el resto de la comunidad educativa. También se pueden preparar formatos específicos como hojas de control por estación, listas de roles o formularios de evaluación.

En las fases más prácticas del proyecto (ensayo general y jornada deportiva), se utilizan las instalaciones deportivas del centro: el patio exterior, el gimnasio cubierto y las pistas polideportivas. Estos espacios son imprescindibles para montar las estaciones de juego con el material preparado (balones, conos, cuerdas, etc.) y para realizar la simulación de la jornada en condiciones reales. Durante el ensayo se emplean recursos como silbatos para coordinar inicios y finales de pruebas, y hojas de observación para registrar ajustes o mejoras necesarias. En la jornada definitiva se despliega todo el material deportivo y se utilizan sistemas de megafonía. Se contará con la colaboración de otros docentes para supervisar. También se distribuirán diplomas o premios simbólicos y se documentará el evento con cámaras.

Para la fase final de evaluación, se vuelve a emplear el aula ordinaria, esta vez dispuesta en formato de círculo o asamblea para favorecer el diálogo. Se distribuyen rúbricas impresas, se proyectan imágenes del evento y se aplica un cuestionario de autoevaluación. Esta disposición del espacio facilita la reflexión crítica y el reconocimiento de los logros alcanzados.

En cuanto a la organización del alumnado, este se divide en equipos heterogéneos de 4 a 5 miembros. Cada equipo asume la responsabilidad de una estación de juego específica, incluyendo la planificación, dinamización y evaluación de la misma. Además, un equipo adicional se encarga de la coordinación general y de la comunicación, asegurando el buen funcionamiento de la jornada. Dentro de cada grupo, se repartirán otros roles (monitor, encargado de material, anotador, etc.) y se promueve la rotación durante los ensayos, para garantizar una experiencia variada e inclusiva para todos los alumnos.

Por último, la temporalización del proyecto tiene que ser lo suficientemente flexible como para ajustarse al calendario escolar, respetando puentes, exámenes u otros eventos. Se garantiza una duración mínima de un mes, asegurando tiempo suficiente para planificar, ejecutar y evaluar con profundidad. La coordinación con el centro es constante, y el docente de Educación Física actúa como supervisor y enlace institucional. Esta organización rigurosa y adaptable permite un desarrollo fluido y significativo del proyecto en todas sus fases.

#### **5.4. Materiales y recursos necesarios**

La implementación del proyecto requiere una planificación cuidadosa de materiales y recursos, tanto físicos como humanos, que permitan su desarrollo completo de forma realista

y sostenible dentro del contexto del centro educativo. La propuesta se ha diseñado con el objetivo de aprovechar al máximo los recursos ya disponibles, minimizando los costes adicionales y favoreciendo el compromiso del alumnado en la creación y gestión de parte del material. Esta estrategia permite garantizar la viabilidad y continuidad del proyecto sin depender de inversiones externas.

En primer lugar, se contempla el uso de equipamiento deportivo básico, en su mayoría ya presente en el almacén del departamento de Educación Física del centro. Se incluyen balones de distintos tipos, cuerdas, conos de señalización, aros, sacos resistentes, colchonetas o esterillas, y pelotas pequeñas o volantes para pruebas de puntería. Estos materiales permiten organizar una amplia gama de circuitos y juegos deportivos sin necesidad de adquirir nuevos elementos. Los alumnos se responsabilizan de verificar el estado y cantidad del material durante la fase de preparación. En caso de falta, se contempla el préstamo entre grupos o la fabricación casera de elementos.

En segundo lugar, para reforzar el componente cultural del proyecto, se incluyen materiales específicos para juegos tradicionales, como implementos para actividades propias del folclore local. En este caso, se adaptan con elementos sencillos, como botellas rellenas para simular bolos en el juego de “bitlles catalanas” o elementos musicales y accesorios para danzas tradicionales. Estos recursos ayudan a conectar la actividad física con el patrimonio cultural, aumentando el valor pedagógico de la jornada.

A nivel organizativo, se requieren materiales de señalización y control, como cartulinas grandes, rotuladores, carteles informativos para las estaciones, hojas de puntuación, bolígrafos y una tabla de registro visible. Este conjunto de materiales permite a los alumnos estructurar el espacio del evento y facilitar el desarrollo autónomo de cada prueba. También se utilizan conos extra y cinta adhesiva de colores para marcar zonas de seguridad o circuitos específicos en el patio del centro, garantizando un entorno claro y ordenado.

Los recursos tecnológicos utilizados son básicos pero efectivos. Se dispone de ordenadores con conexión a internet y software ofimático para la creación de documentos, búsqueda de información sobre juegos tradicionales, diseño de posters o elaboración de cronogramas. Además, el uso del proyector en el aula facilita las presentaciones grupales y puede servir para proyectar el marcador digital durante la jornada. Equipos de sonido del

centro, como altavoces o micrófonos, permiten coordinar mejor las instrucciones generales y animar el ambiente con música. Finalmente, se contempla el uso de cámaras de fotos o vídeo —o teléfonos móviles supervisados— para documentar la actividad, lo que permite usar posteriormente ese material visual como herramienta de evaluación y difusión.

En cuanto a los recursos humanos, el papel del docente de Educación Física es clave como guía y coordinador del proyecto. Asimismo, durante la jornada deportiva, se cuenta con el apoyo de otros profesores, especialmente tutores, que acompañan a los grupos y colaboran en aspectos logísticos y de seguridad. El respaldo del equipo directivo también es fundamental, al permitir el desarrollo de la actividad dentro del horario lectivo y facilitar medios como instalaciones y posibles fondos para materiales fungibles. Incluso las familias pueden representar un apoyo indirecto, ya sea motivando a los estudiantes desde casa o asistiendo como público si el evento se abre a la comunidad escolar.

### **5.5. Justificación de la innovación.**

La propuesta desarrollada en este trabajo representa una innovación docente relevante dentro del área de Educación Física en el contexto del Bachillerato, por múltiples motivos relacionados con el enfoque metodológico, la alineación curricular competencial, la integración sociocultural, el impacto en el aprendizaje del alumnado y su efecto transformador en la vida del centro educativo.

En primer lugar, el proyecto constituye una clara ruptura con la enseñanza tradicional de la Educación Física en Bachillerato, que suele estar centrada en la instrucción directa, el rendimiento físico individual o la práctica de deportes de forma guiada. En contraste, esta propuesta desplaza el foco de la acción pedagógica hacia el alumnado, que asume el papel de organizador y ejecutor de una jornada deportiva tradicional, un evento real con implicaciones logísticas, sociales y educativas. Este cambio de rol supone un salto metodológico hacia un enfoque de aprendizaje activo y experiencial, que se fundamenta en la pedagogía del “aprender haciendo”. El alumnado no se limita a recibir conocimientos o practicar habilidades motrices, sino que las pone en práctica en una situación auténtica, enfrentándose a retos reales como la planificación de actividades, la gestión de grupos, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la evaluación de resultados. Se trata, por tanto, de una experiencia educativa integral en la que se movilizan no solo contenidos disciplinares, sino también habilidades transversales, valores personales y capacidades sociales.

Este planteamiento responde a las exigencias del enfoque competencial que promueve el actual currículo de Bachillerato. En muchas ocasiones, las competencias clave y específicas quedan recogidas en los documentos oficiales, pero no encuentran un desarrollo real y coherente en la práctica educativa. Este proyecto, sin embargo, integra de forma explícita y efectiva las competencias del área de EF. Así, la competencia relativa a la organización de actividades se materializa en la planificación completa del evento por parte de los estudiantes; la autonomía y el liderazgo se desarrollan cuando los alumnos asumen responsabilidades concretas, lideran grupos o negocian decisiones con sus compañeros; la resolución de situaciones motrices se practica en la adaptación de juegos tradicionales a públicos diversos y espacios concretos; y el fomento de una vida activa se articula a través de la reflexión sobre la importancia del ejercicio físico como parte de una cultura escolar saludable. La innovación radica, por tanto, en hacer operativas estas competencias en tareas reales, tangibles, significativas y evaluables, logrando una conexión directa entre el currículo y la acción educativa.

Asimismo, esta innovación introduce una dimensión sociocultural especialmente relevante al vincular el proyecto con las tradiciones locales y los juegos populares catalanes. Esta orientación no solo permite explorar la diversidad del patrimonio deportivo, sino que convierte la jornada en un espacio de recuperación, difusión y valorización de la cultura propia. A través de actividades como las “bitlles catalanes” o danzas tradicionales, el alumnado entra en contacto con sus raíces culturales y comprende que el deporte es también un fenómeno cultural e identitario. En un centro con diversidad cultural, esta mirada adquiere una dimensión integradora, ya que se abre la posibilidad de compartir juegos tradicionales de otras culturas presentes en la comunidad educativa, favoreciendo el reconocimiento mutuo, la curiosidad intercultural y el sentimiento de pertenencia. Esta apuesta por la educación patrimonial desde la EF supone una novedad metodológica poco frecuente en el aula, y permite ampliar los horizontes pedagógicos de la asignatura más allá de la práctica motriz.

Otro elemento innovador del proyecto es su capacidad para transformar el ecosistema escolar a través del trabajo entre etapas y la colaboración docente. La jornada deportiva promueve la interacción entre distintos cursos (alumnos de 1.º de ESO hasta 2.º de Bachillerato), generando experiencias de convivencia y mentoría entre estudiantes de diferentes edades. Esta colaboración, infrecuente en la organización curricular estándar,

fortalece el sentimiento de comunidad educativa, rompe el aislamiento habitual entre grupos y crea dinámicas de solidaridad, ayuda y empatía que contribuyen a mejorar el clima escolar. Del mismo modo, el proyecto fomenta la colaboración entre docentes de distintas áreas (Educación Física, Música, Tutoría, Jefatura de Estudios) en torno a un objetivo pedagógico compartido, algo fundamental para construir una cultura profesional colaborativa. La implicación del equipo directivo, la posibilidad de abrir el evento a las familias y la visibilidad pública de la jornada (ya sea a través de la web del centro, redes sociales o prensa local) refuerzan aún más este sentido comunitario del proyecto, que no se queda en el aula, sino que aspira a ser un referente.

Desde el punto de vista del aprendizaje del alumnado, el impacto del proyecto es notable. Para los estudiantes de 1.º de Bachillerato que asumen la organización, la experiencia supone un verdadero desafío que estimula competencias poco trabajadas mediante metodologías tradicionales. Desarrollan la responsabilidad, al ser conscientes de que su compromiso repercute directamente en el éxito del evento; experimentan la autonomía, al tener que gestionar tiempos, tareas y decisiones; ejercitan el liderazgo y la gestión emocional en contextos reales, aprendiendo a mantener la calma ante imprevistos o a motivar a compañeros con distintos grados de implicación. Además, aprenden a aprender, evaluando su propio desempeño, detectando errores y proponiendo mejoras para futuras ediciones. Esta vivencia los prepara no solo académicamente, sino también para su vida adulta y profesional.

En el plano estrictamente académico, la jornada permite integrar y aplicar contenidos curriculares de forma interdisciplinar. Desde la comunicación oral (al presentar juegos o dar instrucciones a grupos) hasta la estadística básica (al gestionar resultados y clasificaciones), pasando por el diseño gráfico (creación de carteles) o la historia de la cultura popular (contextualización de los juegos tradicionales), el proyecto ofrece un aprendizaje globalizador que conecta múltiples saberes. Esta integración de conocimientos en un producto final colectivo refuerza el sentido del aprendizaje, dotándolo de propósito y relevancia.

En cuanto al centro, el proyecto tiene potencial para convertirse en una tradición anual, reforzando la identidad institucional (“en este centro los alumnos mayores organizan una jornada para todos”) y proyectando una imagen innovadora y cohesionadora. Además, el

modelo puede servir de inspiración para otras asignaturas, promoviendo metodologías activas, interdisciplinares y centradas en el alumnado.

La innovación que representa esta propuesta se fundamenta en cinco grandes pilares: (1) el protagonismo real del alumnado en su aprendizaje mediante metodologías activas; (2) la aplicación coherente del enfoque competencial del currículo; (3) la revalorización del patrimonio cultural a través de la EF; (4) la mejora de la convivencia escolar mediante experiencias entre etapas; y (5) la integración de saberes y actores en un proyecto educativo colectivo. No se trata simplemente de organizar un evento deportivo, sino de diseñar una intervención pedagógica rica en aprendizajes, coherente con los principios de la educación moderna y con capacidad transformadora.

## 6. Atención a la diversidad

Este proyecto de innovación docente se fundamenta en el principio de equidad educativa recogido en el Decreto 171/2022, ofreciendo una propuesta metodológica y organizativa adaptada a la diversidad del alumnado. El grupo de 1.º de Bachillerato participante es heterogéneo, con diferencias en intereses, condición física, motivación y ritmo de aprendizaje. Sin embargo, muestra una actitud positiva hacia el trabajo cooperativo, lo cual favorece una dinámica inclusiva que permite desarrollar un proyecto transversal como el planteado.

Desde el inicio se han previsto medidas específicas para garantizar la participación plena de todo el alumnado. A nivel académico, algunos estudiantes presentan dificultades de aprendizaje en materias instrumentales. Aunque estas no afectan directamente a la Educación Física, se tiene en cuenta su motivación y autoestima, asignándoles roles accesibles y significativos, como tareas logísticas o de comunicación. Estas funciones permiten que cada alumno aporte desde sus fortalezas, reforzando su implicación.

En el plano físico y de salud, también se contemplan necesidades concretas. Por ejemplo, un alumno con asma contará con descansos y acceso a su medicación, una alumna con escoliosis será orientada para evitar ejercicios que sobrecarguen la espalda, un estudiante con sobrepeso tendrá funciones adaptadas, y una alumna con diabetes tipo 1 controlará su glucemia con el apoyo docente y sus compañeros, incluyendo pausas y acceso a alimentos. Ninguna de estas situaciones supone una barrera, siempre que se actúe con previsión, coordinación y sensibilidad pedagógica.

Durante las fases previas y el desarrollo de la jornada, tanto el docente como el personal sanitario estarán al corriente de las necesidades individuales. Se refuerza, además, la colaboración entre compañeros, fomentando grupos de trabajo heterogéneos en los que se priorice la ayuda mutua, el respeto y la complementariedad de roles.

Metodológicamente, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el trabajo cooperativo permiten ofrecer múltiples vías de participación, acomodándose a distintos estilos de aprendizaje. Algunos estudiantes contribuyen desde lo físico, liderando ensayos o demostraciones. Otros destacan en tareas de investigación, diseño gráfico, organización o

comunicación. Esta flexibilidad permite que cada perfil de alumno encuentre su espacio dentro del proyecto, lo que fomenta la implicación y reduce situaciones de exclusión.

El aprendizaje cooperativo también facilita la tutoría entre iguales. Estudiantes con habilidades más desarrolladas ayudan a quienes presentan más dificultades, ya sea explicando normas, traduciendo instrucciones o modelando actitudes proactivas. En particular, aquellos que dominan el catalán apoyan a compañeros que hace poco se han incorporado al sistema. Esta red de apoyo interno refuerza la cohesión del grupo y mejora el clima de aula.

Un criterio organizativo clave ha sido la creación de grupos mixtos y equilibrados, evitando la formación de subgrupos homogéneos por nivel o motivación. De esta manera, un estudiante deportista puede convivir con uno menos activo, un alumno migrante encuentra un entorno lingüísticamente integrador, y un repetidor puede ejercer un liderazgo positivo, recuperando confianza.

Desde la fase de diseño de las actividades, se han previsto adaptaciones inclusivas. En el tira-soga, se equilibran los equipos para evitar desequilibrios físicos. Y en las “bitlles catalanes”, se ajustan las distancias de lanzamiento y el peso de la “bitlla” según la capacidad motriz y edad de los participantes. Estos cambios no solo garantizan la seguridad, sino que refuerzan el sentimiento de pertenencia y éxito entre los estudiantes.

Asimismo, los materiales utilizados han sido seleccionados con criterios de accesibilidad: pelotas de diferentes tamaños, aros, conos, elementos de espuma y carteles con pictogramas aseguran la comprensión de las normas por parte de todo el alumnado. Además, se contempla la colaboración de voluntarios o profesores de apoyo en caso de que algún participante requiera asistencia adicional durante el evento.

La dimensión emocional también ha sido prioritaria. Muchos estudiantes pueden experimentar desmotivación, ansiedad o dificultades en el entorno familiar. Por eso, el docente realiza un seguimiento cercano, proponiendo tareas visibles y motivadoras para reforzar el compromiso del alumnado menos implicado. También se promueve una comunicación fluida con las familias, especialmente aquellas de origen migrante o en situación socioeconómica vulnerable, facilitando la información en varios idiomas y canales accesibles.

Las familias son invitadas a involucrarse en el proyecto, ya sea compartiendo tradiciones lúdicas o animando la participación de sus hijos. Esta colaboración hogar-escuela refuerza el mensaje inclusivo del proyecto y mejora la percepción de la Educación Física como espacio integrador y formativo.

A nivel de aula, se implementan dinámicas de cohesión y se trabajan valores como el respeto, la empatía y el trabajo en equipo. Ante cualquier conflicto o conducta excluyente, se interviene de forma inmediata. Esta atención al clima socioemocional es fundamental para que cada alumno se sienta seguro y valorado.

Por último, la evaluación también será inclusiva, como se desarrollará en el apartado 7. Se valorará el progreso individual en relación con el punto de partida de cada estudiante, poniendo el énfasis en el esfuerzo, la implicación y la capacidad de trabajo cooperativo, en lugar de en resultados estandarizados.

## 7. Evaluación del proyecto de innovación

La evaluación del presente proyecto de innovación docente constituye un elemento clave para valorar su impacto real en el alumnado y determinar si se han alcanzado los objetivos generales y específicos planteados. La estrategia evaluativa adoptada combina distintos tipos, momentos y herramientas, con el objetivo de captar no solo los resultados finales, sino todo el proceso formativo vivido por el alumnado durante el desarrollo del proyecto. Esta evaluación se articula desde un enfoque competencial, coherente con los principios del aprendizaje activo, el trabajo cooperativo y la metodología basada en proyectos (ABP).

### Estrategias de evaluación

Las estrategias de evaluación están directamente alineadas con los objetivos del proyecto y se centran tanto en el desarrollo de competencias individuales como en el producto final colectivo (la jornada deportiva). Se aplicará una combinación de evaluación inicial, continua y final, entendida como un proceso dinámico, formativo y participativo. En este sentido, se emplearán herramientas diversas que permitirán obtener información desde múltiples fuentes: el propio alumnado (auto y coevaluación), el profesorado (observación y listas de cotejo) y los productos generados (portafolios, rúbricas).

### Tipos de evaluación

- Evaluación inicial: permite conocer las competencias previas del alumnado, su actitud frente a la materia y su nivel de conocimiento sobre el patrimonio lúdico y cultural. Esta información sirve de base para organizar los grupos, asignar roles y adaptar los apoyos pedagógicos necesarios.
- Evaluación continua: se desarrolla a lo largo de todas las fases del proyecto (planificación, preparación, ejecución y reflexión). Mediante la observación directa, el análisis del trabajo en equipo y el uso de listas de control, se obtiene información que permite ajustar dinámicas, reforzar apoyos o redistribuir tareas.
- Evaluación final: se centra en valorar el grado de consecución de los objetivos, el resultado del evento organizado por el alumnado y la reflexión crítica sobre el proceso. Esta fase integra el análisis de productos, portafolios, cuestionarios de autoevaluación y la coevaluación entre iguales.

## Instrumentos y herramientas de evaluación

Para asegurar una evaluación coherente y completa, se emplearán los siguientes instrumentos, presentados de forma esquemática y con justificación:

- Rúbricas de evaluación competencial: se diseñarán rúbricas específicas para cada una de las competencias clave y específicas trabajadas (liderazgo, trabajo cooperativo, planificación, creatividad, responsabilidad, comunicación, etc.). Estas rúbricas permiten valorar tanto el trabajo individual como grupal, mediante criterios claros y observables en contextos reales. Su uso se centrará especialmente en sesiones prácticas, coordinación del grupo y desempeño en la jornada.
- Portafolio de grupo: cada equipo entregará un dossier donde se recopilen los materiales elaborados durante el proyecto (fichas de juegos, cronograma, carteles, hojas de puntuación, documentos de coordinación, evidencias gráficas, etc.). Este portafolio será una prueba tangible de la organización, la calidad del trabajo, la coherencia de la planificación y la conexión con los valores culturales.
- Listas de cotejo: utilizadas por el docente para hacer un seguimiento sistemático del cumplimiento de tareas, la gestión del tiempo, el uso de materiales, la distribución de roles y el ambiente de cooperación en el grupo. Se aplicarán durante la preparación de la jornada y en el propio evento.
- Cuestionario de autoevaluación: aplicado individualmente al finalizar el proyecto, permitirá que el alumnado reflexione sobre su implicación, aprendizajes, actitudes y áreas de mejora. Se recogerán datos sobre su percepción del rol asumido, los retos enfrentados y el valor personal y académico de la experiencia.
- Coevaluación grupal: cada grupo analizará su funcionamiento interno, la colaboración entre los miembros, la distribución equitativa de tareas y el nivel de compromiso individual. Este instrumento fomenta la autorregulación, la mejora continua y la conciencia del trabajo colectivo.
- Observación directa y notas del docente: herramienta fundamental para registrar aspectos no verbalizados como la actitud, la empatía, la iniciativa espontánea o la gestión emocional. Aporta información cualitativa valiosa y complementa el resto de instrumentos.

## **Vinculación entre instrumentos y objetivos específicos**

Todos los instrumentos anteriores están diseñados para evaluar específicamente los objetivos del proyecto. A continuación, se presenta la correspondencia detallada entre ellos:

### **1. Fomentar la participación activa del alumnado en actividades físicas y culturales**

- Instrumentos: observación directa, rúbricas de implicación, cuestionarios de autoevaluación.
- Evidencias: nivel de participación en todas las fases; actitud proactiva en la organización de juegos tradicionales; calidad del compromiso asumido.
- Evaluación: se valorará la motivación, la constancia en la asistencia, la implicación voluntaria en tareas y la apreciación del alumnado sobre la dimensión cultural del proyecto.

### **2. Desarrollar habilidades sociales, organizativas y de liderazgo**

- Instrumentos: rúbricas de liderazgo y cooperación, coevaluación grupal, observaciones del docente, portafolio.
- Evidencias: capacidad para planificar, distribuir tareas, liderar grupos, resolver conflictos y coordinar acciones con autonomía.
- Evaluación: se analizará la eficacia organizativa del grupo, la asunción de roles de liderazgo, la comunicación asertiva y la resolución colaborativa de dificultades.

### **3. Favorecer la integración entre estudiantes de diferentes niveles educativos**

- Instrumentos: listas de cotejo durante la jornada, rúbricas de inclusión, observación directa.
- Evidencias: actitud del alumnado organizador hacia los cursos invitados, claridad en las explicaciones, trato respetuoso e inclusivo, gestión adecuada de la diversidad.
- Evaluación: se valorará la capacidad para generar un clima cooperativo e integrador durante la jornada, así como la sensibilidad intercultural mostrada.

### **4. Valorar el progreso en implicación, compromiso, autogestión y reflexión crítica**

- Instrumentos: cuestionarios de autoevaluación, rúbricas individuales, observaciones del docente.
- Evidencias: grado de reflexión sobre el propio aprendizaje, capacidad para reconocer fortalezas y debilidades, propuestas de mejora realistas.
- Evaluación: se priorizará la autorreflexión crítica, la honestidad en la autoevaluación y el compromiso con el desarrollo personal y académico.

#### **5. Integrar hábitos saludables y sostenibles en las actividades propuestas**

- Instrumentos: observación directa, cuestionario final, portafolio de grupo.
- Evidencias: diseño de juegos que promuevan la actividad física responsable, actitudes de cuidado del entorno, selección de materiales sostenibles.
- Evaluación: se valorará la conciencia sobre la importancia del ejercicio físico en la salud, el respeto por los espacios y recursos utilizados, y la integración de hábitos sostenibles en la práctica motriz.

## 8. Contribución del proyecto a los ODS

El proyecto de jornada deportiva tradicional contribuye de manera directa a varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. Concretamente, se alinea con el ODS 3 (Salud y Bienestar), el ODS 4 (Educación de Calidad), el ODS 10 (Reducción de las Desigualdades) y el ODS 11 (Ciudades y Comunidades Sostenibles), promoviendo una educación integral y comprometida con el entorno social y cultural.

En relación con el ODS 3, el proyecto fomenta hábitos de vida saludables mediante la participación del alumnado en actividades físicas al aire libre. Se combate el sedentarismo, se favorece la salud mental gracias a la interacción lúdica y cooperativa, y se promueve el bienestar emocional. Además, los estudiantes organizadores desarrollan competencias socioemocionales que inciden directamente en su equilibrio personal y autoestima, reforzando la dimensión integral del bienestar.

En cuanto al ODS 4, la iniciativa apuesta por una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Se implementa una metodología activa y significativa basada en proyectos, donde el alumnado “aprende haciendo” en un contexto real. Se integran valores como la cooperación, el respeto y la apreciación cultural, con estrategias de atención a la diversidad. Así, se genera un entorno de aprendizaje motivador que desarrolla competencias clave, prepara al alumnado para la vida adulta y contribuye a “no dejar a nadie atrás”.

Respecto al ODS 10, el proyecto promueve la igualdad de oportunidades y la cohesión entre estudiantes de diferentes perfiles culturales, físicos y socioeconómicos. Todos los participantes tienen un rol significativo, y se adapta el diseño de las actividades para garantizar la participación equitativa. Además, se visibilizan tradiciones culturales diversas, fortaleciendo el respeto por la diferencia y reduciendo prejuicios.

Por último, el ODS 11 se refleja en la recuperación y difusión de juegos tradicionales catalanes, contribuyendo a la preservación del patrimonio cultural. La escuela actúa como agente implicando a las familias y la comunidad local. Esto fortalece el sentido de pertenencia y cohesión social, fomentando comunidades sostenibles y culturalmente conscientes.

## 9. Conclusiones

La implementación del presente proyecto de innovación docente —la organización de una jornada deportiva tradicional por parte del alumnado de 1.º de Bachillerato— se plantea como una propuesta educativa con alto valor pedagógico y transformador. Más allá de la realización de un evento lúdico, se espera que el alumnado desarrolle competencias clave relacionadas con la autonomía, el liderazgo, la planificación, la cooperación, la resolución de conflictos y la gestión del tiempo, todo ello en un entorno participativo y significativo. Esta experiencia contribuye directamente al desarrollo de las competencias específicas del currículo de Educación Física y refuerza las competencias transversales recogidas en el Decreto 171/2022. También se prevé un impacto positivo en el clima escolar, fortaleciendo el sentido de pertenencia del alumnado, generando vínculos entre niveles educativos y mejorando la percepción del área de Educación Física dentro del centro.

Aunque el proyecto no se articula como una propuesta explícitamente bilingüe, incorpora oportunidades comunicativas reales que favorecen el uso funcional del lenguaje en contextos auténticos: comunicados, exposiciones orales, carteles e instrucciones fomentan una comunicación clara, cooperativa y transversal. En futuras ediciones, podría reforzarse esta dimensión multilingüe mediante la integración sistemática del catalán, el castellano e incluso el inglés en la elaboración de materiales, cartelería y presentaciones, alineando así el proyecto con enfoques AICLE y fortaleciendo la competencia comunicativa multilingüe del alumnado.

Entre las principales lecciones aprendidas, destaca el valor del aprendizaje activo: cuando el alumnado lidera procesos reales, aumenta su implicación, su sentido de responsabilidad y su motivación. La planificación y ejecución de la jornada deportiva les enfrenta a retos logísticos, toma de decisiones colectivas, resolución de conflictos y adaptación a imprevistos, generando experiencias formativas de gran valor. Además, el proyecto fomenta la conciencia social y cultural, al poner en valor el patrimonio lúdico catalán y favorecer el reconocimiento de la diversidad como fuente de riqueza.

No obstante, el proyecto también presenta desafíos. Requiere un equipo docente comprometido, coordinación eficaz con el centro y una gestión flexible del calendario. Entre las principales dificultades detectadas se encuentran la desigual implicación del alumnado, la

necesidad de ajustar tiempos y la dependencia de recursos e infraestructuras del centro. Para prevenir estos obstáculos, se recomienda iniciar la planificación con más antelación, establecer criterios claros para la asignación de roles, incorporar dinámicas de coevaluación desde el inicio y fomentar el acompañamiento docente más sistemático.

Como líneas de mejora, también se sugiere incorporar recursos digitales que optimicen la comunicación interna, la difusión del evento y la gestión del cronograma. Asimismo, sería enriquecedor integrar más actividades de origen intercultural —juegos tradicionales de otras culturas presentes en el aula— y abrir el proyecto a la participación activa de las familias, fomentando así una dimensión comunitaria aún más sólida.

Desde una perspectiva profesional, esta experiencia confirma que la Educación Física puede ser un potente motor educativo que trasciende la mejora de la condición física. A través del movimiento, la cooperación, la expresión y la cultura, se puede educar en valores, habilidades y actitudes esenciales para la vida en comunidad. En conclusión, este proyecto representa una innovación educativa viable, coherente con los principios pedagógicos actuales, y con capacidad para transformar tanto la práctica docente como la experiencia del alumnado. Su replicabilidad, su enfoque inclusivo y su potencial formativo lo convierten en una base sólida para futuras iniciativas centradas en el compromiso, la participación y el aprendizaje vivencial.

## 10. Referencias

- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI: Alternativas para la innovación educativa*. Octaedro.
- Colomer, J., & Andreu, J. (2013). *Patrimonio cultural inmaterial y escuela: Una relación necesaria*. Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales, (27), 91–102.
- Devís-Devís, J., & Peiró-Velert, C. (2014). *La Educación Física, deporte y salud en la escuela del siglo XXI*. INDE.
- Díaz-González, L. (2010). *El aprendizaje cooperativo en la Educación Física escolar*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 10(38), 301–320.
- Generalitat de Catalunya. (2022). *Decret 171/2022, de 20 de setembre, pel qual s'estableix l'ordenació dels ensenyaments de batxillerat*. Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya (DOGC) núm. 8759. <https://portaldogc.gencat.cat/utilsEADOP/PDF/8759/1938193.pdf>
- Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació. (2022). *Curriculum de batxillerat: orientacions i competències*. Barcelona: Departament d'Educació. <https://educacio.gencat.cat/ca/serveis-tramits/temes/ensenyaments/batxillerat>
- Gutiérrez, M., & López-Pastor, V. M. (2012). *Evaluación formativa y compartida en Educación Física: Modelos y aplicaciones prácticas*. Graó.
- López-Pastor, V. M. (2009). *La innovación educativa en Educación Física: Análisis de experiencias prácticas*. Tándem: Didáctica de la Educación Física.
- Riera i Carrera, J. (2020). *L'esbart dansaire: preservació i difusió de la dansa tradicional catalana*. Revista de Cultura Tradicional Catalana, 15(2), 45–58.
- UNESCO. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. París: UNESCO. <https://ich.unesco.org/es/convention>
- Vives, M. (2018). *Jocs tradicionals catalans: Recuperació i aplicació didàctica*. Publicacions de l'Abadia de Montserrat.