



**Universidad**  
**Europea** CANARIAS

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

# DEPORTE EN EL PUEBLO A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE BASADO EN SERVICIOS

Javier Hernández Castro

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

Dirigido por Diego Acosta Siverio

Convocatoria de junio de 2025

## Índice

Resumen.....	3
Abstract .....	4
1. Introducción .....	5
2. Objetivos .....	7
3. Contextualización .....	8
3.1. Características del entorno escolar .....	9
3.2. Centro .....	10
3.3. Aula .....	11
3.4. Alumnado .....	12
4. Descripción curricular.....	14
4.1. Asignatura o ámbito .....	14
4.2. Relación con el currículo oficial .....	15
5. Diseño del proyecto de innovación docente .....	16
5.1. Enfoque metodológico .....	16
5.2. Descripción de las actividades.....	18
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios...	21
5.4. Materiales y recursos necesarios .....	22
5.5. Justificación de la innovación. ....	23
6. Atención a la diversidad .....	25
7. Evaluación del proyecto de innovación .....	27
8. Contribución del proyecto a los ODS .....	31
9. Conclusiones.....	32
10. Referencias.....	35
Anexos .....	36

## Resumen

Trabajo Fin de Máster desarrolla una propuesta de innovación educativa basada en la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS), dirigida al alumnado de 4.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en el área de Educación Física. Bajo el título “Deporte en el pueblo”, el proyecto pretende fomentar hábitos de vida saludables a través de la identificación y promoción de espacios públicos locales para la práctica de actividad física. El contexto de aplicación es un instituto del norte de Tenerife, caracterizado por su diversidad cultural, social y educativa, lo que hace especialmente relevante una intervención inclusiva, participativa y contextualizada. La propuesta se articula en seis sesiones distribuidas en tres semanas, en las que el alumnado trabaja de manera cooperativa en la exploración del entorno, la elaboración de fichas informativas, el diseño de materiales digitales y la difusión de los resultados. Además, el proyecto atiende a la diversidad mediante adaptaciones metodológicas y evaluativas que garantizan la equidad y la participación de todo el grupo. La evaluación es continua, formativa y variada, incluyendo autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, con instrumentos como rúbricas, cuestionarios, portafolios y observación directa. Se espera que el alumnado desarrolle competencias clave como la digital, la social y la cívica, al tiempo que incrementa su implicación con la comunidad y adquiere conciencia sobre la importancia del entorno para el bienestar colectivo. El proyecto, alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, representa una experiencia significativa de aprendizaje y transformación social, que puede ser replicada en otros contextos educativos como modelo de innovación pedagógica sostenible e inclusiva.

**Palabras clave:** Educación física; *metodologías activas; competencias; adolescencia; actividad física.*

## Abstract

This Master's Thesis presents an educational innovation proposal based on the Service-Learning (SL) methodology, aimed at students in the 4th year of Compulsory Secondary Education (ESO) in the subject of Physical Education. Under the title *"Sport in the Town"*, the project seeks to promote healthy lifestyle habits through the identification and promotion of local public spaces suitable for physical activity. The implementation context is a secondary school located in northern Tenerife, characterized by its cultural, social, and educational diversity, which makes an inclusive, participatory, and contextualized intervention especially relevant. The proposal is structured into six sessions distributed over three weeks, during which students work cooperatively to explore the local environment, create informational materials, design digital resources, and disseminate their findings. Additionally, the project addresses diversity through methodological and assessment adaptations that ensure equity and participation for all students. Assessment is continuous, formative, and varied, incorporating self-assessment, peer assessment, and teacher assessment using tools such as rubrics, questionnaires, portfolios, and direct observation. Students are expected to develop key competencies such as digital, social, and civic skills, while increasing their engagement with the community and becoming more aware of the importance of their surroundings for collective well-being. Aligned with the Sustainable Development Goals, the project represents a meaningful learning experience and a socially transformative practice that can be replicated in other educational settings as a model of sustainable and inclusive pedagogical innovation.

**Keywords:** Physical education; active methodologies; competencies; adolescence; physical activity.

## 1. Introducción

El Trabajo Fin de Máster (TFM) tiene como objetivo la implementación de una Situación de Aprendizaje (SA) titulada Deporte en el pueblo, dirigida al alumnado de 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Este proyecto se basa en la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS), integrando contenidos propios de la materia de Educación Física con la exploración activa del entorno local, en un enfoque que busca la mejora tanto del aprendizaje individual como del compromiso social.

La propuesta plantea que los estudiantes, organizados en grupos cooperativos, exploren su comunidad para identificar espacios públicos adecuados para la práctica de actividades físicas. A partir de esta investigación, elaborarán fichas informativas sobre dichos espacios, describiendo su accesibilidad, condiciones e idoneidad para diversas prácticas motrices. En una segunda fase, compartirán sus hallazgos con otros niveles educativos del centro, fomentando la difusión de estilos de vida activos y saludables.

La finalidad principal de este proyecto es ofrecer una experiencia educativa significativa, que permita al alumnado comprender el valor del entorno próximo como recurso para el bienestar y la salud, al tiempo que contribuyen activamente a mejorar su comunidad. Esta idea parte del convencimiento de que la escuela debe abrirse al entorno y utilizarlo como un espacio más de aprendizaje, especialmente en materias como la Educación Física, que tradicionalmente han estado limitadas al contexto del gimnasio o el patio escolar. En este sentido, el enfoque innovador del proyecto radica en su carácter abierto, contextualizado y socialmente comprometido.

La razón de ser de esta propuesta se enmarca en una necesidad educativa actual: la baja práctica de actividad física en adolescentes y la desconexión con su entorno próximo. La Organización Mundial de la Salud (2020) advierte que más del 80% de los adolescentes no alcanza los niveles mínimos recomendados de actividad física. Este fenómeno tiene efectos adversos sobre la salud física y mental del alumnado, aumentando el riesgo de enfermedades crónicas y afectando negativamente su bienestar emocional. La situación se agrava si se tienen en cuenta los cambios en los hábitos de ocio en la juventud, cada vez más ligados al sedentarismo y al uso pasivo de tecnologías digitales, lo que exige una respuesta educativa

que no solo promueva la actividad física en el aula, sino que genere conciencia y transformación del entorno.

La metodología del Aprendizaje-Servicio ofrece una vía para abordar esta problemática desde una perspectiva educativa. El ApS combina la adquisición de competencias curriculares con la realización de un servicio a la comunidad, promoviendo aprendizajes significativos, responsabilidad social, autonomía y trabajo en equipo (Mangas & Martínez-Odría, 2012) . Este enfoque se ajusta especialmente bien al perfil del alumnado de 4.º de ESO, que se encuentra en una etapa clave de su desarrollo personal y social, y que necesita experiencias educativas conectadas con la realidad para sentirse motivado y comprometido. Además, el ApS fomenta una cultura de participación y ciudadanía activa, alineada con los valores que la escuela del siglo XXI debe promover.

En este sentido, *Deporte en el pueblo* se orienta a que los estudiantes no solo aprendan sobre hábitos saludables, sino que también se conviertan en agentes de cambio en su entorno. La dimensión educativa del proyecto va más allá de la transmisión de contenidos, al proponerse como una intervención que mejora la autoestima, la empatía y el sentido de pertenencia al grupo y a la comunidad. Este enfoque contribuye también a la construcción de una escuela inclusiva, en la que cada estudiante puede participar, aportar y aprender desde sus propias capacidades, estilos y necesidades.

Otro elemento clave del proyecto es el uso de tecnologías digitales. El alumnado podrá emplear herramientas TIC para registrar información, elaborar materiales visuales, mapear los espacios identificados y difundir sus propuestas. Esta dimensión tecnológica no solo mejora la motivación y la calidad del producto final, sino que también fortalece la competencia digital, tan necesaria en el contexto educativo actual (Zabala & Arnau, 2008). De este modo, se favorece una integración real de las TIC, no como un añadido, sino como un recurso esencial que potencia la comunicación, la creatividad y el aprendizaje autónomo.

Además, el proyecto está diseñado para implementarse en un contexto educativo concreto, aunque sin mencionar directamente el nombre del centro, como indican las directrices académicas. Se trata de un entorno urbano con características diversas, en el que conviven alumnado de diferentes perfiles socioeconómicos y culturales. Esta diversidad representa tanto un reto como una oportunidad, ya que permite poner en práctica estrategias

inclusivas, adaptar las actividades a las distintas realidades del alumnado y generar una experiencia rica y plural de aprendizaje.

Desde el punto de vista metodológico, el proyecto se basa en el trabajo cooperativo, la indagación activa, la conexión con el entorno y el uso de recursos digitales. Estas estrategias se complementan con un enfoque evaluativo formativo y participativo, que valora no solo los resultados finales, sino también el proceso de aprendizaje y el crecimiento personal de cada estudiante. De esta forma, la propuesta se alinea con los principios de la educación competencial y con los planteamientos recogidos en el currículo actual de Educación Física.

Esta situación de aprendizaje no solo pretende mejorar los resultados en Educación Física, sino también fortalecer el vínculo del alumnado con su comunidad, fomentar la inclusión, desarrollar la empatía y promover el aprendizaje experiencial. Se trata, por tanto, de una intervención educativa con impacto real y transformador tanto en el alumnado como en su entorno más inmediato.

Los objetivos que se persiguen con esta propuesta se centran en cinco grandes ejes: (1) fomentar la participación activa del alumnado en la mejora de los hábitos de vida saludable de su comunidad, (2) identificar y valorar espacios públicos para la actividad física, (3) diseñar materiales informativos y de sensibilización, (4) desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación y pensamiento crítico, y (5) utilizar de manera competente las herramientas digitales. Estos objetivos están en coherencia con el perfil de salida del alumnado y con las competencias clave definidas por la normativa vigente, y se concretan en tareas y productos que tienen un sentido real y una utilidad social.

El TFM *Deporte en el pueblo* plantea una propuesta pedagógica innovadora, comprometida y contextualizada, que utiliza el cuerpo, el movimiento y la comunidad como recursos educativos esenciales. A través de la metodología del Aprendizaje-Servicio y con el apoyo de las TIC, el proyecto busca formar personas activas, responsables y solidarias, capaces de mejorar su entorno desde la acción y el conocimiento compartido.

## **2. Objetivos**

El Trabajo de Fin de Máster tiene como finalidad diseñar una situación de aprendizaje basada en la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS), titulada *Deporte en el pueblo*,

destinada a estudiantes de 4º de ESO. Esta iniciativa pretende no solo fomentar la práctica de actividad física, sino también establecer vínculos significativos entre el alumnado y su entorno, promoviendo el compromiso cívico y la participación activa en la mejora de su comunidad. En este sentido, los objetivos constituyen la guía estructural del proyecto y permiten concretar los resultados esperados. A continuación, se expone el objetivo general y los objetivos específicos que orientan el desarrollo de esta propuesta educativa.

### ***Objetivo general***

Fomentar la participación activa del alumnado en la mejora de los hábitos de vida saludable de su comunidad mediante la identificación y promoción de espacios públicos para la práctica de actividad física, integrando la metodología de Aprendizaje-Servicio.

### **Objetivos específicos**

1. Identificar los espacios públicos de la localidad aptos para la realización de actividades físicas, valorando su accesibilidad, funcionalidad y condiciones de uso.
2. Diseñar fichas informativas que describan las características de cada espacio deportivo identificado, así como las actividades físicas adecuadas para cada uno.
3. Promover la conciencia social del alumnado a través de la elaboración y presentación de propuestas dirigidas a fomentar la actividad física en la comunidad escolar y local.
4. Desarrollar habilidades de trabajo colaborativo, pensamiento crítico y comunicación mediante el trabajo en equipo y la exposición de resultados ante otros grupos del centro educativo.
5. Utilizar herramientas digitales para documentar, organizar y difundir la información recopilada sobre los espacios deportivos de la localidad, potenciando así la competencia digital del alumnado.

## **3. Contextualización**

En este apartado se proporcionará una descripción detallada del contexto en el que se llevará a cabo el proyecto de innovación docente en el instituto, el análisis de los factores socioeconómicos, las características del centro educativo, las particularidades del aula



seleccionada y las características del alumnado permitirán entender mejor las condiciones en las que se desarrollará el proyecto.

### **3.1. Características del entorno escolar**

El instituto se encuentra en un municipio que lleva el mismo nombre, al norte de la isla de Tenerife, dentro de la Comunidad Autónoma de Canarias. Se trata de un lugar que mezcla lo rural con lo urbano, y donde viven unas 37.000 personas, según datos del ISTAC (2023). En términos generales, se podría decir que predomina un nivel socioeconómico medio, con áreas que cuentan con buena infraestructura y acceso a servicios públicos. No obstante, también hay zonas donde se perciben ciertas situaciones de vulnerabilidad, ya sea económica o social.

El centro educativo está ubicado en un entorno urbano consolidado, con buenas conexiones y fácil acceso a los servicios básicos. Estas condiciones contribuyen a una rutina escolar bastante estable. La mayoría del alumnado proviene de familias con ingresos medios, lo que permite cubrir sin grandes dificultades sus necesidades educativas fundamentales, incluidos los recursos digitales como ordenadores, móviles o conexión a internet. Aun así, también hay estudiantes cuyas familias atraviesan dificultades económicas, lo que crea ciertas desigualdades, especialmente en lo que respecta al acceso y uso de las tecnologías en casa.

Aunque el instituto dispone de una dotación tecnológica adecuada en comparación con otros centros del entorno aulas con pizarras digitales, ordenadores y conexión a internet, no todos los estudiantes tienen en sus hogares las mismas posibilidades. Esta brecha puede afectar su participación en tareas digitales fuera del horario escolar. Es una situación que, si bien no es generalizada, preocupa al profesorado, que trabaja de forma activa en medidas de apoyo para garantizar que nadie se quede atrás.

Desde el punto de vista cultural, la mayoría de la población es de origen canario. Sin embargo, en los últimos años se ha producido un aumento de la diversidad con la llegada de familias procedentes de países europeos y latinoamericanos. Esta mezcla cultural enriquece el día a día en las aulas y contribuye al desarrollo de habilidades interculturales, aunque también implica el reto de atender a estudiantes con distintos niveles de dominio del español y trayectorias educativas variadas. En este sentido, es importante mencionar que hay en torno a 20 alumnos y alumnas inmigrantes procedentes de África, lo que suma un componente más

a tener en cuenta tanto desde lo lingüístico como desde lo cultural al momento de diseñar estrategias inclusivas.

En lo que respecta al clima escolar, el instituto se caracteriza por su apuesta por la innovación educativa, la implicación de la comunidad y la construcción de un ambiente basado en el respeto y la convivencia. El equipo docente y de dirección mantiene un enfoque centrado en la diversidad, la inclusión y el desarrollo integral del alumnado, aplicando metodologías activas y propuestas innovadoras adaptadas a la realidad concreta del centro.

En este contexto, impulsar un Proyecto de Innovación Docente que fomente la participación activa del alumnado, el trabajo en equipo y un uso significativo de las TIC resulta especialmente valioso. Es una herramienta clave para motivar, reducir desigualdades y mejorar los aprendizajes de forma equitativa y efectiva.

### **3.2. Centro**

El instituto es un centro público que depende directamente de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. Está situado en el norte de la isla de Tenerife y acoge a un alumnado diverso, tanto desde el punto de vista académico como sociocultural. En sus aulas se imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato en las modalidades de Ciencias, Humanidades y Ciencias Sociales y ciclos formativos de Formación Profesional, tanto de grado medio como superior. Esta oferta educativa variada permite responder a distintos intereses y trayectorias formativas del estudiantado.

En cuanto a las instalaciones, el centro cuenta con espacios amplios y bien equipados que facilitan tanto las actividades lectivas como las extracurriculares. Dispone de aulas convencionales, pero también de espacios específicos para materias como música, tecnología o educación plástica. Además, incluye laboratorios de ciencias, un aula de informática, biblioteca, sala polivalente y varias canchas al aire libre, que permiten integrar la educación física en el día a día escolar. Esta infraestructura da margen para aplicar metodologías activas y poner en marcha iniciativas pedagógicas que combinan el uso de tecnologías con experiencias prácticas.

El instituto complementa su labor docente con una serie de servicios orientados a ofrecer una atención integral al alumnado. Entre ellos destacan los programas de tutoría tanto individual como en grupo, el apoyo a estudiantes con necesidades educativas especiales, los

refuerzos académicos, así como los planes específicos de orientación y atención a la diversidad. Todo este entramado busca asegurar la igualdad de oportunidades, prevenir el abandono escolar y acompañar el desarrollo académico y personal de los estudiantes. La implicación de las familias, a través de la Asociación de Madres,Padres y Alumnos (AMPA), y las acciones de mediación y resolución de conflictos también forman parte esencial de la dinámica de convivencia del centro.

Además, el instituto participa de forma activa en redes y programas institucionales que refuerzan su compromiso con la mejora continua y la innovación educativa. Es parte de la Red Canaria-InnovAS, una iniciativa impulsada por el Gobierno autonómico para fomentar la colaboración entre centros y la actualización pedagógica. También lleva a cabo el Programa AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), que permite enseñar algunas materias en lengua extranjera, potenciando tanto las competencias lingüísticas como las académicas del alumnado. A esto se suman proyectos vinculados a la sostenibilidad, la igualdad de género y la promoción de hábitos de vida saludables, en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030.

Gracias a todo lo anterior, el instituto representa un espacio idóneo para poner en marcha propuestas de innovación docente como la que se plantea en este trabajo de fin de máster. La combinación de recursos adecuados, un equipo humano comprometido y una cultura institucional orientada hacia la inclusión y la mejora de la calidad educativa crea un escenario favorable para impulsar un aprendizaje significativo, con conciencia social y orientado al desarrollo de competencias clave.

### **3.3. Aula**

El grupo de referencia para el desarrollo del proyecto Deporte en el pueblo corresponde al alumnado de 4º de ESO. Esta propuesta se desarrollará en distintos espacios del centro, principalmente en instalaciones al aire libre como la cancha deportiva y el pabellón cubierto, así como en el aula de referencia ordinaria y en espacios TIC para la elaboración y difusión de los materiales digitales.

La cancha deportiva exterior es un entorno amplio, seguro y bien mantenido, que permite realizar actividades motrices como fútbol, baloncesto, voleibol o circuitos de actividad física. Su uso es esencial en la primera fase del proyecto, centrada en la práctica y exploración de

espacios físicos. La amplitud de esta instalación facilita la organización de actividades por grupos, respetando las medidas de seguridad y fomentando el trabajo colaborativo.

El pabellón cubierto representa una infraestructura clave dentro del centro, ya que garantiza la continuidad de las sesiones en condiciones meteorológicas adversas. Es un espacio polivalente y bien equipado, ideal para clases de Educación Física, reuniones grupales y simulaciones de exposición oral. Además, permite la organización de dinámicas de puesta en común y actividades prácticas como dramatizaciones o juegos cooperativos.

El gimnasio también es un espacio complementario utilizado en las clases de Educación Física. Está dotado con material adecuado para actividades de tonificación, estiramientos, deportes de interior y dinámicas grupales. Su disposición permite crear zonas de trabajo simultáneo, facilitando la rotación entre tareas según el diseño metodológico del proyecto.

En cuanto al aula de referencia, está equipada con pizarra digital, ordenador, proyector y conexión a internet. La distribución en forma de “U” o en grupos cooperativos facilita la interacción, el aprendizaje entre iguales y el desarrollo de sesiones teóricas orientadas a la reflexión y planificación. Además, se realizarán sesiones en el aula Medusa del centro, donde el alumnado podrá trabajar con ordenadores para elaborar fichas digitales, mapas interactivos y presentaciones multimedia como parte de la fase de difusión.

La flexibilidad y riqueza de estos espacios favorece un enfoque metodológico activo, participativo e inclusivo, en línea con los principios del Aprendizaje-Servicio. La diversidad de entornos educativos disponibles en el IES Los Realejos es un factor facilitador clave para la implementación efectiva de esta experiencia de innovación educativa.

### **3.4. Alumnado**

El alumnado del centro se caracteriza por su diversidad, tanto en el plano académico como sociocultural. En su mayoría, son jóvenes de entre 12 y 18 años que provienen del propio municipio o de localidades cercanas. La etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) está integrada por estudiantes que, en general, presentan una actitud positiva hacia el aprendizaje, aunque se evidencian diferencias en cuanto a motivación, intereses y rendimiento académico.

El grupo específico de referencia para el desarrollo de este proyecto de innovación es un grupo de 4.º de ESO compuesto por 26 estudiantes: 14 chicas y 12 chicos, cuyas edades oscilan entre los 15 y 16 años. Se encuentran en una etapa evolutiva clave, en la que comienzan a

consolidar su identidad personal y social, a la vez que desarrollan un mayor grado de autonomía, pensamiento crítico y capacidad reflexiva. Según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, los adolescentes de esta edad se sitúan en la etapa de operaciones formales, lo que implica que ya son capaces de razonar de forma lógica sobre conceptos abstractos, anticipar consecuencias y analizar situaciones hipotéticas.

Desde el punto de vista del clima grupal, se trata de un grupo cohesionado, con relaciones interpersonales mayoritariamente positivas. Predomina un ambiente de respeto mutuo y colaboración, lo que favorece la implementación de metodologías activas y cooperativas. Existen diferencias individuales en cuanto a intereses y formas de participar, pero estas se perciben como oportunidades para el enriquecimiento del grupo, más que como obstáculos. Además, la mayoría del alumnado muestra una disposición favorable hacia el trabajo en equipo y la participación en proyectos que impliquen contacto con el entorno y responsabilidad social.

En términos de necesidades específicas, el grupo incluye a tres estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Uno de ellos presenta un diagnóstico de TDAH, que requiere adaptaciones metodológicas en cuanto a la estructura de tareas y tiempos de atención. Otro estudiante presenta una condición de sobrepeso que condiciona su rendimiento en las clases de Educación Física, siendo necesario adaptar la intensidad y duración de algunas actividades. El tercer caso corresponde a una alumna con dificultades específicas de aprendizaje, particularmente en la organización y comprensión de instrucciones complejas, que se benefician de apoyos visuales y andamiajes personalizados.

En cuanto al contexto familiar, la mayoría de los estudiantes proviene de entornos socioeconómicos medios o medio-bajos. Algunos hogares presentan cierta vulnerabilidad económica, aunque el compromiso de las familias con el proceso educativo es, en general, positivo. Existe una buena comunicación entre las familias y el centro, especialmente a través del Plan de Acción Tutorial y la colaboración con el Departamento de Orientación. Este aspecto resulta esencial para el éxito del proyecto, ya que garantiza el acompañamiento del alumnado también desde el entorno familiar.

Este grupo de 4.º de ESO reúne características que lo convierten en un colectivo idóneo para el desarrollo del proyecto “Deporte en el pueblo”. Su madurez creciente, la convivencia positiva y la predisposición al trabajo cooperativo representan factores clave para que el

aprendizaje-servicio propuesto tenga un impacto real en su formación personal, académica y social.

## **4. Descripción curricular**

Este proyecto de innovación docente se desarrolla en el ámbito de la Educación Física en 4.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) dentro del currículo oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias, y se articula mediante la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS). Esta propuesta combina procesos de enseñanza-aprendizaje con un compromiso real con el entorno social, implicando al alumnado en la identificación de una necesidad comunitaria y en el diseño y desarrollo de un servicio solidario desde la práctica motriz.

El Aprendizaje-Servicio permite a los estudiantes conectar los saberes curriculares con acciones significativas para su entorno más próximo. A través del diseño y la implementación de actividades físicas, el alumnado actúa para mejorar el bienestar de su comunidad (por ejemplo, mediante campañas de sensibilización, sesiones de ejercicio físico para personas mayores, rutas activas por el entorno o iniciativas de movilidad segura), mientras desarrolla competencias personales, sociales, motrices y ciudadanas.

La propuesta mejora la enseñanza al hacerla más experiencial, contextualizada y comprometida, promoviendo una educación en valores, la toma de conciencia sobre el impacto de nuestras acciones y la participación activa en la transformación del entorno.

### **4.1. Asignatura o ámbito**

La Educación Física en 4.º de ESO proporciona un contexto ideal para desarrollar un proyecto basado en Aprendizaje-Servicio. Su carácter vivencial, experiencial y vinculado al desarrollo físico y emocional del alumnado la convierte en una asignatura con un gran potencial para generar acciones de impacto social. Además, en esta etapa se consolida la identidad personal y social del estudiante, por lo que ofrecer experiencias de participación activa, cooperación y servicio fortalece su desarrollo integral.

En el currículo de Canarias, la Educación Física incorpora bloques de saberes que abordan desde la salud y el acondicionamiento físico hasta la sostenibilidad y la ciudadanía activa. Esta estructura permite integrar fácilmente propuestas prácticas de ApS que conecten, por ejemplo, con la promoción de estilos de vida saludables en la comunidad, la movilidad

sostenible en el entorno escolar o el diseño de actividades físicas inclusivas para distintos grupos sociales.

La asignatura también favorece el uso de herramientas digitales, el trabajo cooperativo y la reflexión crítica, elementos clave en cualquier proyecto de Aprendizaje-Servicio. Esta metodología no solo permite alcanzar objetivos de aprendizaje académico, sino también potenciar habilidades de liderazgo, empatía, resolución de problemas, planificación y responsabilidad cívica.

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

La materia de Educación Física en 4.º de Educación Secundaria Obligatoria, según el currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias, tiene como finalidad promover un estilo de vida saludable y activo, facilitar el desarrollo físico, emocional y social del alumnado, y fomentar valores como la cooperación, la inclusión y la responsabilidad ciudadana. Esta asignatura ofrece un enfoque integral que combina el aprendizaje motriz con la reflexión crítica sobre los hábitos de vida, el entorno y la salud, convirtiéndola en un espacio idóneo para aplicar metodologías activas como el Aprendizaje-Servicio (ApS).

El proyecto “Deporte en el pueblo” se alinea estrechamente con estos principios, ya que no solo promueve la actividad física, sino que lo hace a través de una experiencia significativa que vincula el aprendizaje con la participación activa en la mejora del entorno local. La propuesta integra competencias clave del área y se articula con los elementos del currículo oficial de la siguiente forma:

**C1:** Promover la salud personal y colectiva a través de la actividad física, la autorregulación y el uso responsable de recursos digitales (CD4, CPSAA2, CCL3).

**C5:** Diseñar y aplicar situaciones motrices en entornos urbanos y naturales al servicio de la comunidad, incorporando normas de seguridad, sostenibilidad y conciencia cívica (CE1, CE3, STEM5).

### **Criterios de evaluación:**

**1.1:** Implementar proyectos de actividad física orientados a la salud, con un enfoque preventivo y con posibilidad de aplicar herramientas digitales.

**5.1:** Organizar y evaluar acciones motrices sostenibles y seguras en el entorno urbano o natural, integrando la participación ciudadana.

**Saberes básicos trabajados:**

**I. Vida saludable y gestión de la actividad física**

Diseño de propuestas de acondicionamiento físico saludable para sí mismo y para otras personas (por ejemplo, sesiones dirigidas a mayores, campañas escolares).

Prevención de riesgos y aplicación de pautas de seguridad en actividades motrices compartidas.

Uso de recursos digitales para planificar, comunicar o evaluar el servicio ofrecido.

Integración de prácticas introyectivas como medio de bienestar y autocuidado.

**VI. Desarrollo sostenible desde la motricidad en distintos entornos**

Diseño de actividades motrices con impacto positivo en la comunidad (p. ej., promoción de movilidad activa en el barrio o acciones de sensibilización).

Desarrollo de prácticas sostenibles y saludables en espacios urbanos y naturales.

Fomento de la ciudadanía activa y la corresponsabilidad social mediante la práctica física.

El proyecto permite desarrollar las competencias específicas del área en coherencia con los criterios de evaluación, mediante un enfoque competencial, inclusivo y comprometido con el entorno. Además, refuerza la dimensión social de la Educación Física, proyectándola más allá del aula como herramienta de transformación comunitaria.

## **5. Diseño del proyecto de innovación docente**

### **5.1. Enfoque metodológico**

El proyecto Deporte en el pueblo se basa fundamentalmente en el enfoque metodológico del Aprendizaje-Servicio (ApS), una propuesta activa que combina la adquisición de competencias curriculares con la implicación directa del alumnado en acciones que benefician a su comunidad. Este planteamiento se ve reforzado por el trabajo cooperativo y el uso de herramientas digitales, configurando un enfoque pedagógico completo y adaptado a las particularidades del centro.



El Aprendizaje-Servicio es una metodología que conecta el aprendizaje académico con el compromiso social, permitiendo que los estudiantes desarrollen conocimientos, habilidades y valores a través de experiencias prácticas con impacto real. Lejos de limitarse a la teoría, el alumnado aprende al identificar una necesidad en su entorno, diseñar una intervención concreta y, en ese proceso, integrar los contenidos del currículo desde una perspectiva significativa y comprometida.

Esta elección metodológica responde a la necesidad de ofrecer al alumnado una experiencia educativa que no solo estimule la práctica de actividad física, sino que además promueva su participación activa en la mejora del entorno. Este tipo de proyectos impulsa el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la conciencia ciudadana, el trabajo en equipo o la expresión oral. Además, al asumir un rol protagonista en su propio aprendizaje, el alumnado encuentra una motivación auténtica al sentir que lo que hace tiene un propósito más allá del aula.

En el ámbito de la Educación Física, el ApS ofrece una alternativa interesante a los enfoques tradicionales centrados exclusivamente en el rendimiento físico. Al integrar la actividad motriz con la acción social, el alumnado descubre nuevas formas de vivir el ejercicio físico: como herramienta de transformación social. Ya sea analizando espacios públicos, diseñando actividades físicas inclusivas o promoviendo hábitos saludables en su comunidad, el aprendizaje se vuelve útil, activo y conectado con la realidad que les rodea. Esta vivencia fomenta no solo el desarrollo de contenidos del área, sino también de actitudes responsables, solidarias y sostenibles.

El trabajo cooperativo se implementa como estrategia clave para fomentar la inclusión, la colaboración y la corresponsabilidad entre los miembros del grupo. Formar equipos diversos permite que cada estudiante contribuya desde sus capacidades y talentos, generando dinámicas de apoyo mutuo muy valiosas en contextos educativos heterogéneos. Además, esta forma de trabajar favorece la comunicación, la gestión de conflictos y la empatía, habilidades fundamentales para una formación integral y coherentes con los principios del currículo competencial.

El uso de herramientas digitales también juega un papel importante en el proyecto. No solo sirve para presentar los resultados, sino que se integra desde el inicio como parte del proceso de creación, reflexión y análisis. Aplicaciones como Canva, Genially o Google Maps

ayudan al alumnado a organizar su trabajo, comunicar sus ideas y desarrollar su competencia digital. Este componente tecnológico responde a las demandas actuales del marco europeo de competencias digitales, y prepara al estudiantado para utilizar las TIC de forma crítica, colaborativa y creativa.

Este enfoque metodológico resulta especialmente pertinente en un entorno educativo caracterizado por la diversidad del alumnado, la variedad en el acceso a recursos y un entorno físico rico en espacios públicos. El Aprendizaje-Servicio permite que los estudiantes reconozcan el valor de su comunidad, se involucren en su mejora y descubran el impacto que pueden tener a nivel local. Esta conexión con lo cercano no solo refuerza el valor del aprendizaje, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y la implicación personal.

Teniendo en cuenta la realidad del grupo-clase, un enfoque activo, flexible e inclusivo como el que se propone resulta particularmente adecuado. A través del ApS y el aprendizaje cooperativo, se pueden diseñar tareas personalizadas, distribuir responsabilidades y emplear recursos accesibles para todos y todas. Esto garantiza que el alumnado con dificultades motrices, de aprendizaje o con menor dominio del idioma también tenga la oportunidad de participar activamente en el proceso.

Desde la perspectiva didáctica, esta propuesta se alinea además con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), al ofrecer distintas vías de participación, expresión y representación del conocimiento. La variedad de formatos, el uso combinado de materiales digitales y físicos, y la posibilidad de adaptar las tareas aseguran una experiencia inclusiva y relevante para todo el alumnado.

Así, la combinación de Aprendizaje-Servicio, trabajo cooperativo y herramientas digitales construye un marco metodológico coherente con los objetivos del proyecto y con las características del contexto educativo. Este enfoque no solo permite trabajar los contenidos del área de Educación Física, sino que también impulsa el desarrollo de competencias sociales, la ciudadanía activa y el compromiso con la comunidad, consolidando una propuesta educativa transformadora, realista y con impacto tangible.

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

El proyecto se desarrollará a lo largo de 6 sesiones de 55 minutos cada una, distribuidas en tres semanas, con dos sesiones semanales. A continuación, se detallan las actividades.

### *Sesión 1: Diagnóstico activo del entorno*

**Descripción:** Se forma al alumnado en grupos cooperativos. Se introduce el proyecto y se reflexiona sobre la importancia de la actividad física y el uso de espacios comunitarios. Luego, el alumnado inicia un recorrido por los alrededores del centro para detectar posibles espacios para la práctica motriz.

**Duración:** 55 minutos

**Recursos:** Mapas del barrio, tablets o móviles, formularios digitales o en papel.

**Objetivos:** Objetivo 1 y 3 (identificar espacios y fomentar conciencia social).

### *Sesión 2: Registro y análisis de espacios*

**Descripción:** Los grupos organizan los datos recogidos y analizan los espacios seleccionados (accesibilidad, seguridad, tipo de actividades posibles). Se inicia el diseño de las fichas informativas.

**Duración:** 55 minutos

**Recursos:** Ordenadores, formularios, plantillas digitales para fichas.

**Objetivos:** Objetivo 1 y 2 (describir y analizar los espacios).

### *Sesión 3: Diseño y elaboración de productos digitales*

**Descripción:** Se desarrollan las fichas en formato digital. Cada grupo elige un formato de difusión: cartel, presentación o código QR. Se introducen herramientas de diseño como Canva o Genially.

**Duración:** 55 minutos

**Recursos:** Ordenadores, conexión a internet, herramientas digitales.

**Objetivos:** Objetivos 2 y 5 (usar TIC y diseñar materiales).

#### *Sesión 4: Acciones de difusión y sensibilización*

**Descripción:** El alumnado presenta sus fichas en el centro. Se organizan exposiciones en espacios comunes o charlas breves dirigidas a cursos inferiores.

**Duración:** 55 minutos

**Recursos:** Carteles, proyector, ordenadores.

**Objetivos:** Objetivo 3 y 4 (promover actividad física y comunicar).

#### *Sesión 5: Evaluación participativa*

**Descripción:** Se realiza una sesión de autoevaluación y coevaluación sobre el trabajo en equipo, el impacto del proyecto y la utilidad del servicio prestado.

**Duración:** 55 minutos

**Recursos:** Rúbricas de evaluación, cuestionarios de percepción.

**Objetivos:** Objetivos 3 y 4 (reflexionar sobre el aprendizaje y el servicio).

#### *Sesión 6: Cierre y celebración del proyecto*

**Descripción:** Se organiza una sesión de cierre para compartir aprendizajes, valorar la experiencia y entregar reconocimientos simbólicos. Se documenta la experiencia en un blog o mural digital.

**Duración:** 55 minutos

**Recursos:** Proyector, ordenador, diplomas, pósters, blog.

**Objetivos:** Objetivos 3, 4 y 5 (reforzar el compromiso social, valorar el trabajo realizado y consolidar competencias TIC).

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

El proyecto Deporte en el pueblo está diseñado para desarrollarse a lo largo de tres semanas dentro del horario lectivo de la asignatura de Educación Física, lo que garantiza su viabilidad sin interferir con otras áreas del currículo. La propuesta se organiza en seis sesiones de 55 minutos cada una, distribuidas en dos sesiones semanales, de forma que se mantiene una continuidad pedagógica sin sobrecargar al alumnado ni al profesorado implicado. Esta temporalización permite avanzar de manera progresiva por cada fase del proyecto: diagnóstico, investigación, diseño, difusión, evaluación y cierre, garantizando así el logro de los objetivos propuestos y el aprovechamiento de cada sesión.

La distribución temporal prevista se establece del siguiente modo: durante la primera semana se llevarán a cabo las sesiones 1 y 2, centradas en la presentación del proyecto y la exploración del entorno; en la segunda semana se realizarán las sesiones 3 y 4, dedicadas al diseño de los materiales digitales y las acciones de sensibilización; finalmente, en la tercera semana se desarrollarán las sesiones 5 y 6, enfocadas en la evaluación participativa y la celebración de los logros alcanzados. Esta secuenciación proporciona un marco de trabajo claro y equilibrado, que respeta el ritmo del alumnado y permite la aplicación gradual de los contenidos y competencias.

En cuanto a la organización de los espacios, se plantea una distribución flexible y adaptada a las necesidades de cada fase del proyecto. Las actividades de exploración activa se realizarán en la cancha deportiva y las zonas exteriores del centro, lo que facilitará el reconocimiento de espacios comunitarios para la práctica motriz. Estas áreas ofrecen un entorno real y accesible para el diagnóstico inicial y las simulaciones prácticas. Las sesiones orientadas al análisis de la información y el diseño de materiales se llevarán a cabo en el aula de referencia ordinaria, un espacio que permite el trabajo colaborativo y la reflexión en grupo. Para las tareas que requieren el uso intensivo de tecnologías digitales, se utilizará el aula Medusa o de informática, equipada con ordenadores y conexión a internet. Finalmente, las presentaciones públicas y actividades de difusión se desarrollarán en los espacios comunes del centro, como el hall o la biblioteca, de modo que el producto final tenga visibilidad y alcance real en la comunidad educativa.

La organización espacial del proyecto no solo responde a criterios funcionales, sino que también busca reforzar el carácter experiencial, inclusivo y socialmente relevante de la propuesta. Cada espacio se selecciona en función de su idoneidad para promover la participación activa, la colaboración y la conexión con el entorno. Además, se contempla la posibilidad de realizar ajustes según las condiciones meteorológicas o las particularidades del calendario escolar, lo que aporta flexibilidad al desarrollo del proyecto y favorece su implementación efectiva.

Desde el punto de vista logístico, el proyecto no requiere inversiones extraordinarias ni cambios estructurales en el centro, ya que se apoya en los recursos ya existentes: espacios polivalentes, equipamiento informático básico, conexión a internet y materiales comunes de aula. Esta característica facilita su viabilidad y sostenibilidad, tanto en la edición inicial como en posibles réplicas futuras. Además, se fomenta el uso responsable y compartido de los recursos disponibles, así como la autonomía del alumnado en su gestión, en coherencia con los valores de sostenibilidad y corresponsabilidad que impregnan todo el diseño metodológico.

La planificación temporal y espacial del proyecto *Deporte en el pueblo* ha sido cuidadosamente diseñada para garantizar una implementación ordenada, realista y significativa. La claridad en la secuenciación, la adecuación de los espacios y la previsión de recursos permiten demostrar que el proyecto es viable dentro del contexto educativo actual y que puede desarrollarse con éxito en el tiempo disponible.

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

Los materiales y recursos empleados en el desarrollo del proyecto “Deporte en el pueblo” están directamente vinculados a las actividades planteadas en cada sesión, y son fundamentales para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz, inclusivo y significativo. A continuación, se detallan los recursos utilizados, asociados a las fases y tareas concretas del proyecto:

- Materiales digitales:
  - Ordenadores con conexión a Internet: utilizados en las sesiones 2, 3 y 6 para la organización de datos, el diseño de fichas informativas digitales y la documentación del proyecto final.

- Herramientas digitales como Canva, Genially o Google Forms: aplicadas en la sesión 3 para la elaboración de productos visuales (fichas, carteles, mapas interactivos) y en las sesiones 1 y 5 para la recogida de datos mediante formularios digitales (diagnóstico inicial y evaluación).
- Recursos impresos:
  - Mapas del entorno y fichas en papel: empleados en la sesión 1 para la exploración activa del entorno, facilitando la identificación y el registro de espacios para la práctica motriz.
  - Plantillas impresas y murales: utilizadas en la sesión 4 para la presentación visual de resultados en los espacios comunes del centro.
- Material audiovisual:
  - Proyector y altavoz: necesarios en la sesión 4 para la exposición oral y visual del trabajo ante otros grupos del centro.
  - Dispositivos móviles o cámaras: empleados en las sesiones 1 y 6 para el registro fotográfico de los espacios identificados y para documentar la experiencia del alumnado.
- Recursos organizativos y de evaluación:
  - Rúbricas, cuadernos del docente e instrumentos de evaluación: aplicados especialmente en las sesiones 5 y 6 para realizar la evaluación formativa, coevaluación, autoevaluación y recogida de evidencias en el portafolio del alumnado.

En caso de que existan limitaciones técnicas o desigualdad en el acceso a dispositivos, el centro cuenta con recursos TIC disponibles en el aula Medusa. Asimismo, se contempla el trabajo en grupos mixtos para asegurar la equidad y se permite la elaboración manual de algunos productos (como carteles o fichas impresas), sin que ello suponga una pérdida en la calidad del aprendizaje.

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

Lo que hace innovadora esta propuesta es su capacidad para enlazar de manera auténtica los contenidos del currículo con un servicio útil y con sentido para la comunidad. No se trata

de una intervención puntual ni de una simple actividad académica, sino de una propuesta que integra el aprendizaje con la mejora del entorno local, dando un valor social real a lo que se aprende en clase. La metodología que la sustenta parte de un enfoque participativo, inclusivo y profundamente contextualizado.

El Aprendizaje-Servicio rompe con los enfoques clásicos de la Educación Física, muchas veces centrados únicamente en el desarrollo motor, para dar paso a una visión mucho más amplia, que conecta el movimiento con la salud, la conciencia ciudadana y el compromiso social. Esta forma de enseñar y aprender dota de sentido a la práctica física y permite al alumnado asumir un papel activo, tanto dentro como fuera del aula. En lugar de limitarse a recibir información, los estudiantes se implican en la creación y difusión de propuestas reales, adoptando un rol protagonista en su proceso de aprendizaje y actuando como agentes de cambio en su entorno más cercano.

El componente innovador también se percibe en la manera en que las herramientas digitales se integran en el proyecto. No se utilizan como un añadido decorativo, sino como parte del proceso de construcción, documentación y comunicación del trabajo realizado. Plataformas como Canva, Genially o Google Maps se convierten en instrumentos que no solo potencian la competencia digital, sino que además favorecen la creatividad, el trabajo autónomo y la colaboración. Esta dimensión tecnológica se alinea con las demandas educativas actuales y con la realidad social del alumnado, que necesita aprender a utilizar estos recursos de forma eficaz, crítica y significativa.

Otro aspecto clave de esta innovación está en cómo se aborda la diversidad dentro del grupo. La propuesta incorpora de forma natural medidas que aseguran la participación de todo el alumnado, sea cual sea su perfil, estilo de aprendizaje o necesidad específica. Las tareas están pensadas para adaptarse a distintas capacidades, y el trabajo en equipo, la flexibilidad metodológica y el uso de recursos visuales y digitales hacen posible un acceso equitativo al aprendizaje. Esta atención a la diversidad no se plantea como un añadido, sino como un eje vertebrador del proyecto, que refuerza una cultura escolar basada en la inclusión, el respeto mutuo y la justicia social.

*Deporte en el pueblo* no se limita a enseñar contenidos: busca dejar huella en el alumnado, en el centro y en la comunidad. Es una oportunidad para vivir la Educación Física desde una perspectiva transformadora, en la que el ejercicio se convierte en una herramienta



para el cambio, con una mirada abierta, solidaria y sostenible. La innovación que plantea es a la vez metodológica, pedagógica y ética, y se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y con los retos educativos actuales. Su verdadero valor está en cómo se enseña, en quién participa y en el impacto que genera.

## **6. Atención a la diversidad**

La atención a la diversidad es fundamental para construir entornos educativos inclusivos y equitativos. Reconocer y valorar las diferencias individuales, ya sean cognitivas, emocionales, culturales o de cualquier otra índole, no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también fomenta un ambiente de respeto y empatía que prepara a los alumnos para convivir en una sociedad igualitaria. Este enfoque inclusivo pretende que cada estudiante se sienta valorado y apoyado, garantizando el acceso a los aprendizajes y el desarrollo de competencias tanto físicas como cognitivas y emocionales. La atención a la diversidad es un pilar fundamental del proyecto "Deporte en el pueblo", ya que busca garantizar la equidad y la inclusión real de todo el alumnado. El grupo de 4.º de ESO seleccionado para el desarrollo del proyecto "Deporte en el pueblo" está formado por 26 estudiantes, con edades comprendidas entre 15 y 16 años, de los cuales 14 son chicas y 12 chicos. Se trata de un grupo heterogéneo, tanto en lo académico como en lo social, con niveles diversos de motivación, estilos de aprendizaje, intereses personales y rendimiento escolar.

La convivencia dentro del aula es positiva, con un clima cooperativo que facilita la implementación de metodologías activas. No obstante, se identifican distintos perfiles que requieren atención educativa específica para garantizar la participación plena y equitativa de todo el alumnado. El grupo incluye perfiles diversos que requieren medidas específicas de atención. Entre ellos, se encuentran estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), como un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) que presenta dificultades de concentración y requiere estructura y tiempos ajustados; una alumna con dificultades específicas de aprendizaje, especialmente en la comprensión lectora y la organización de tareas complejas; un estudiante con dislexia, cuyas dificultades en la lectura y escritura requieren apoyo visual, uso de tipografías accesibles y materiales adaptados; y una alumna con rasgos compatibles con un posible Trastorno del Espectro Autista (TEA), que necesita rutinas claras, apoyo en la interacción social y un entorno

sensorialmente estable. Además, hay alumnado con sobrepeso y baja autoestima vinculada a la práctica física, así como estudiantes repetidores o desmotivados, con bajo nivel de implicación en la dinámica escolar. El grupo también cuenta con alumnado extranjero, con un nivel limitado de competencia lingüística en español, lo cual exige apoyos multilingües y recursos visuales que favorezcan la comprensión.

Partiendo de esta diversidad, se han planificado medidas metodológicas, organizativas y evaluativas adaptadas que permiten la inclusión real y efectiva de todo el grupo, garantizando un acceso equitativo al aprendizaje, especialmente en una propuesta basada en la participación activa, el compromiso social y la cooperación.

Para el alumnado con sobrepeso y baja autoestima, se adaptarán las actividades físicas a sus capacidades, promoviendo un entorno seguro donde se refuercen sus logros y participación desde un enfoque emocional positivo. Se empleará una evaluación cualitativa basada en la mejora personal, el esfuerzo y la implicación.

La alumna con dificultades específicas de aprendizaje presenta problemas relacionados con la comprensión lectora, la organización secuencial de tareas y la interpretación de instrucciones complejas, lo que repercute en su capacidad para seguir el ritmo del grupo y completar actividades de manera autónoma. Para facilitar su participación activa en el proyecto, se emplearán materiales visuales de apoyo (esquemas, pictogramas, mapas mentales) y guías estructuradas paso a paso, que le ayuden a organizar su trabajo. Además, se ofrecerán explicaciones orales reforzadas con soporte escrito en un lenguaje claro y accesible. En cuanto a la evaluación, se priorizará el uso de portafolios de trabajo y producciones prácticas, como presentaciones visuales o grabaciones orales, en lugar de pruebas escritas tradicionales. Estas estrategias permitirán valorar sus progresos en función de sus capacidades y asegurar un enfoque inclusivo y adaptado a sus necesidades.

El estudiante con dislexia se beneficiará de recursos visuales, herramientas tecnológicas y el uso de tipografías amigables. Se facilitará la comprensión lectora mediante audio y vídeos, y se ofrecerán resúmenes visuales para reforzar el contenido. La evaluación se basará en tareas orales, trabajo en equipo y presentaciones prácticas.

En el caso del alumnado con TEA, se diseñarán rutinas claras, se estructurará el entorno para facilitar la anticipación de tareas, y se fomentará el trabajo en grupos reducidos para

mejorar su interacción social. Se establecerán espacios tranquilos para evitar sobrecarga sensorial. Su evaluación se llevará a cabo mediante observaciones cualitativas y seguimiento personalizado.

El alumnado extranjero contará con materiales visuales y multilingües, y se les asignará un compañero de apoyo para facilitar la comprensión. La evaluación se adaptará teniendo en cuenta su competencia lingüística, con especial énfasis en la expresión oral y visual, usando escalas de desarrollo del lenguaje.

Por último, para el alumnado con desmotivación o que repite curso, se buscará implicarlos activamente en el proceso de aprendizaje mediante tareas conectadas con la realidad local, autonomía para tomar decisiones y protagonismo en la difusión de los productos finales. Se valorará su evolución mediante evaluación formativa y coevaluación grupal, reforzando los aspectos positivos de su implicación.

Además, se contempla la coordinación con el departamento de orientación, la participación de las familias mediante tutorías individualizadas, y la flexibilidad metodológica como principios que aseguran una atención eficaz, personalizada y en consonancia con los principios de la educación inclusiva.

## **7. Evaluación del proyecto de innovación**

La evaluación del proyecto "Deporte en el pueblo" busca ser integral, formativa y coherente con los objetivos generales y específicos propuestos. Evaluar no solo permitirá valorar el impacto real del proyecto en el alumnado y la comunidad educativa, sino también identificar oportunidades de mejora para futuras implementaciones. Esta evaluación contempla una variedad de estrategias, tipos, herramientas e instrumentos que se conectan entre sí y con el enfoque metodológico del Aprendizaje-Servicio (ApS).

### **Estrategias de evaluación**

Se implementarán las siguientes estrategias, adaptadas al desarrollo y características del proyecto:

-Evaluación formativa y sumativa: Durante todo el proceso, se llevará a cabo una evaluación formativa continua a través de la observación directa, el análisis de las fichas informativas que el alumnado irá construyendo en las sesiones 2 y 3, así como mediante el

acompañamiento del trabajo cooperativo durante las dinámicas prácticas y de difusión. Esta evaluación permitirá ajustar las actividades según las necesidades reales del grupo, por ejemplo, reforzando el uso de herramientas digitales si se detectan dificultades o reorganizando los equipos si hay desequilibrios en la participación. Al finalizar, en la sesión 6, se aplicará una evaluación sumativa para valorar el grado de cumplimiento de los objetivos, tanto en relación con el aprendizaje académico como con el impacto social del proyecto en la comunidad escolar.

-Evaluación cualitativa y cuantitativa: Se combinarán evidencias cualitativas, como los diarios de campo del docente, las autoevaluaciones del alumnado y sus reflexiones recogidas en los portafolios digitales, con evidencias cuantitativas como el número de espacios públicos identificados, la asistencia a las sesiones, la participación en las exposiciones o las respuestas a los cuestionarios de percepción aplicados antes y después del proyecto. Esta triangulación permitirá obtener una visión rica del impacto educativo de la propuesta, tanto a nivel individual como colectivo.

-Según el agente: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación: El alumnado participará activamente en su propio proceso de evaluación a través de rúbricas de autoevaluación y coevaluación, aplicadas al trabajo en grupo y a los productos elaborados (fichas, presentaciones, exposiciones). Por ejemplo, tras la sesión 4, se pedirá al alumnado que valore la claridad de su comunicación y el grado de colaboración dentro del grupo. La heteroevaluación por parte del docente recogerá datos sobre el progreso individual en competencias como el uso de TIC, la iniciativa, el trabajo colaborativo y la implicación en la difusión del proyecto, siendo especialmente útil para detectar avances en alumnado con necesidades específicas o menor nivel de participación inicial.

Estas estrategias están directamente conectadas con los objetivos del proyecto. La competencia digital (Objetivo 5) se evaluará mediante el uso de herramientas como Canva o Genially; la conciencia social (Objetivo 3) se valorará en función del impacto del servicio ofrecido y la reflexión posterior; y el trabajo en equipo (Objetivo 4) se observará a través de dinámicas de grupo y coevaluaciones entre iguales. De esta forma, la evaluación se convierte en un proceso coherente, participativo y profundamente integrado en la experiencia del alumnado.

## **Tipos de evaluación**

Se emplearán dos tipos complementarios de evaluación:

-Evaluación continua (formativa): Durante cada sesión del proyecto, se realizará una recogida sistemática de información mediante rúbricas, observación directa y seguimiento del trabajo cooperativo. Esta modalidad permitirá adaptar las actividades a las necesidades del grupo, promover la inclusión y reforzar el proceso de aprendizaje significativo.

-Evaluación final (sumativa): Una vez finalizado el proyecto, se llevará a cabo una evaluación final que analizará los productos elaborados por el alumnado, el grado de participación en las diferentes actividades y las evidencias recogidas a lo largo del proceso. Esta evaluación permitirá valorar el impacto global del proyecto tanto a nivel educativo como social. En concreto, se espera verificar el cumplimiento de los siguientes objetivos clave: por un lado, el incremento de la conciencia del alumnado sobre los beneficios de la actividad física en su comunidad; por otro, la mejora de habilidades como la comunicación, el trabajo colaborativo y la planificación de tareas, fundamentales en el desarrollo del proyecto. Asimismo, se evaluará el nivel de implicación activa del alumnado en la promoción de estilos de vida saludables, evidenciado en sus acciones de difusión, propuestas motrices y aportaciones a la mejora del entorno escolar.

## **Instrumentos y herramientas de evaluación**

Para garantizar la validez de la evaluación y su conexión con los objetivos del proyecto, se emplearán diversos instrumentos y herramientas vinculados a tareas concretas:

-Rúbricas de evaluación: Se aplicarán al diseño de las fichas digitales, elaboradas por los grupos en la sesión 3, y a las presentaciones orales que realicen en la sesión 4. Estas rúbricas incluirán indicadores como creatividad, claridad comunicativa, uso adecuado de herramientas TIC, contenido técnico y trabajo en equipo. También se utilizarán para valorar la participación individual durante las dinámicas cooperativas, recogiendo el desarrollo de las competencias digital, social y de comunicación (Objetivos 2, 4 y 5).

-Listas de cotejo: Se utilizarán para hacer seguimiento de tareas específicas a lo largo del proyecto, como la identificación y descripción de los espacios públicos en la sesión 1, la recolección y organización de datos en la sesión 2, y la participación en las acciones de difusión

en la sesión 4. Permitirán comprobar el cumplimiento de los pasos de trabajo en relación con el Objetivo 1.

-Cuestionarios y encuestas (antes y después): Se administrarán al inicio (sesión 1) y al cierre del proyecto (sesión 6) para valorar la evolución en la percepción del alumnado sobre la actividad física, el entorno comunitario y su implicación social. También incluirán ítems sobre su satisfacción con la metodología, el trabajo cooperativo y el uso de herramientas digitales. Estos datos permitirán comprobar el impacto de la propuesta en los Objetivos 3 y 5.

-Diarios de campo del docente: Utilizados durante todas las sesiones, estos permitirán registrar observaciones cualitativas sobre la dinámica grupal, la participación del alumnado, las barreras detectadas (por ejemplo, en estudiantes con NEAE) y las estrategias de ajuste implementadas. Este instrumento es clave para valorar la inclusión real del alumnado y el impacto del proyecto en el contexto (Objetivos 3 y 6).

-Portafolios del alumnado: Incluirán fichas, mapas, capturas de pantalla, reflexiones personales y evidencias del proceso completo. Serán evaluados mediante rúbricas adaptadas, y permitirán valorar el progreso en competencias digitales, comunicativas y sociales, especialmente en tareas como la creación de materiales o la autoevaluación final (Objetivos 2, 4 y 5).

-Observación directa: Se aplicará en todas las sesiones prácticas y de difusión, con foco en el comportamiento del alumnado, su interacción grupal, implicación, y nivel de autonomía. Se combinará con anotaciones del docente para valorar competencias actitudinales y sociales.

-Instrumentos específicos para diversidad: Para alumnado con NEAE se emplearán versiones adaptadas de los instrumentos anteriores: rúbricas simplificadas, evaluaciones orales, materiales visuales, uso de pictogramas o tecnologías de apoyo según el perfil individual. Por ejemplo, los cuestionarios podrán ofrecerse en formato audio para estudiantes con dislexia o dificultades lectoras, y las fichas podrán adaptarse a través de plantillas guiadas.

En conjunto, este sistema de evaluación pretende proporcionar una visión completa del impacto del proyecto "Deporte en el pueblo", permitiendo una retroalimentación constante y una mejora continua. El uso combinado de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación refuerza la participación activa del alumnado y su corresponsabilidad en el proceso formativo.

Además, la conexión directa entre estrategias, instrumentos y objetivos asegura una evaluación coherente, rigurosa y significativa

## 8. Contribución del proyecto a los ODS

El proyecto "Deporte en el pueblo", enmarcado en el ámbito de la Educación Física y desarrollado mediante la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS), se alinea de manera significativa con varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) propuestos en la Agenda 2030 de Naciones Unidas. Su carácter educativo, comunitario e inclusivo permite abordar simultáneamente aspectos vinculados con la salud, la educación de calidad, la sostenibilidad urbana y la reducción de desigualdades.

Este proyecto contribuye específicamente a los siguientes ODS:

**ODS 3: Salud y bienestar:** El proyecto promueve la práctica regular de actividad física como medio para mejorar el bienestar físico y emocional del alumnado y de su comunidad. Al fomentar estilos de vida activos, sensibilizar sobre la importancia del ejercicio y explorar espacios públicos para su uso saludable, se contribuye directamente a los indicadores de salud recomendados por la OMS. También se abordan hábitos saludables desde una perspectiva inclusiva, atendiendo a alumnado con sobrepeso, baja autoestima o condiciones específicas, lo que refuerza el enfoque preventivo y equitativo de la salud.

**ODS 4: Educación de calidad.** "Deporte en el pueblo" ofrece una experiencia educativa innovadora, basada en metodologías activas, el uso de TIC y el aprendizaje significativo a través del servicio. Potencia competencias clave como la colaboración, la responsabilidad social, la comunicación y la competencia digital. Además, favorece la inclusión, personalización del aprendizaje y la equidad educativa, elementos fundamentales del ODS 4.

**ODS 10: Reducción de las desigualdades.** A través de la atención a la diversidad, el proyecto garantiza que todo el alumnado, independientemente de sus capacidades, origen o nivel socioeconómico, pueda participar activamente. Las adaptaciones metodológicas y evaluativas, así como el enfoque inclusivo, reducen las barreras de acceso al aprendizaje y favorecen la equidad y la participación de colectivos habitualmente en riesgo de exclusión.

**ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles.** La propuesta vincula la práctica de actividad física con la valoración y el uso responsable de espacios públicos locales. Al

identificar, mapear y promover lugares seguros y accesibles para la práctica motriz, el alumnado contribuye a una ciudadanía activa que cuida y revaloriza su entorno urbano. El proyecto también genera conciencia sobre la importancia de un urbanismo inclusivo, saludable y participativo.

El desarrollo del proyecto “Deporte en el pueblo” tiene como objetivo generar un impacto positivo tanto en el alumnado como en la comunidad educativa. A corto plazo, se espera que los estudiantes incrementen su nivel de práctica física, mejorando así no solo su condición física, sino también su percepción sobre la salud y el entorno local como espacios de oportunidad para una vida activa. Del mismo modo, se prevé un desarrollo significativo de competencias personales y sociales, tales como la empatía, la responsabilidad, la cooperación y la comunicación efectiva. Todo ello contribuirá a reforzar el sentido de pertenencia del alumnado a su comunidad, promoviendo una actitud proactiva en su transformación y mejora.

A medio y largo plazo, el proyecto aspira a consolidar prácticas escolares que integren de forma sistemática la actividad física, el bienestar y la ciudadanía activa, no como acciones puntuales, sino como parte de una cultura educativa permanente. Asimismo, se espera que la iniciativa sirva como modelo replicable, generando una red de experiencias inspiradoras tanto dentro del propio centro como en otros entornos educativos. En este sentido, la propuesta contribuirá a construir una cultura escolar fundamentada en la equidad, la sostenibilidad y el aprendizaje con impacto real, alineada con los principios de la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

## **9. Conclusiones**

La puesta en marcha del proyecto Deporte en el pueblo representa una ocasión para replantear la Educación Física como una asignatura que va más allá del movimiento corporal y se convierte en un espacio de aprendizaje auténtico, inclusivo y con impacto real en el entorno. Uno de los principales logros que se espera alcanzar es que el alumnado se involucre activamente en la promoción de hábitos de vida saludables, relacionando el ejercicio físico con la mejora de su propio entorno. Esta propuesta no solo apunta al desarrollo de habilidades digitales, sociales y ciudadanas, sino que también busca fortalecer capacidades como la expresión oral, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. A medida que se sienten parte activa de una experiencia útil y cercana, es previsible que su implicación y motivación hacia el



aprendizaje aumenten. En el plano institucional, el proyecto puede enriquecer el clima educativo del centro al impulsar metodologías más vivas, fomentar el aprendizaje por proyectos y contribuir a consolidar una visión de la escuela como agente social. Aunque el entorno no es bilingüe, el carácter comunicativo de las actividades y el empleo de herramientas digitales facilitan futuras adaptaciones en contextos multilingües, sobre todo si se incorporan recursos en otros idiomas o se plantean presentaciones en lengua extranjera.

Entre los aprendizajes más significativos que pueden derivarse de esta experiencia, destaca la capacidad del Aprendizaje-Servicio para unir los contenidos curriculares con una acción concreta que tiene sentido para el alumnado y su entorno. Esta metodología, combinada con dinámicas cooperativas y un uso relevante de las TIC, refuerza el sentido de grupo y favorece un aprendizaje profundo. El diseño abierto e inclusivo del proyecto permite que todo el alumnado, independientemente de sus características o necesidades, participe y aprenda en igualdad de condiciones. No obstante, es posible que surjan obstáculos en el camino: la desigual implicación del grupo, las limitaciones en el acceso a tecnología o la coordinación entre docentes pueden convertirse en retos a tener en cuenta. Para sortearlos será esencial una planificación flexible, disposición al ajuste constante y una fuerte colaboración entre los distintos miembros del equipo docente.

Pensando en futuras ediciones del proyecto, sería recomendable contar con un margen temporal más amplio. Esto permitiría desarrollar con mayor profundidad las fases de exploración del entorno, análisis de datos y evaluación de resultados. También podría enriquecerse el proyecto si se cuenta con el apoyo de agentes externos como asociaciones locales o instituciones públicas, lo que ampliaría su alcance y reforzaría su valor comunitario. Incluir actividades en otras lenguas, como elaborar materiales en formato bilingüe, puede ser una vía interesante para fortalecer las competencias lingüísticas del alumnado y acercar la propuesta a contextos de educación bilingüe. Asimismo, sería útil diseñar instrumentos de evaluación más específicos para recoger evidencias sobre habilidades transversales como la proactividad o la conciencia social.

Mirando hacia adelante, este proyecto abre la puerta a nuevas formas de entender la enseñanza de la Educación Física, dotándola de un carácter más transversal, crítico y conectado con la vida real. La experiencia también confirma que el aula no debe entenderse como un espacio cerrado, sino como parte de una red compleja de relaciones que atraviesan

lo social, lo cultural y lo local. Desde mi rol como futuro docente en entornos bilingües, veo en propuestas como esta una oportunidad sólida para integrar el aprendizaje de idiomas con los contenidos escolares y los valores de transformación social. Creo firmemente que el Aprendizaje-Servicio puede aplicarse con éxito en distintos contextos educativos y lingüísticos, promoviendo una escuela más comprometida, participativa y alineada con los desafíos que plantea el presente. Mi aspiración es continuar ideando experiencias que inspiren al alumnado, no solo desde el conocimiento, sino desde la acción consciente y compartida.

## 10. Referencias

(*Currículos de las materias y los ámbitos de la Educación Secundaria Obligatoria* | Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes | Gobierno de Canarias, s. f.).

<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/ordenacion-curriculo/curriculos-de-la-educacion-secundaria-obligatoria-eso/>

Mangas, S. L., & Martínez-Odría, A. (2012). La implantación y difusión del Aprendizaje-Servicio en el contexto educativo español. Retos de futuro de una metodología de enseñanza-aprendizaje para promover la innovación en la Educación Superior. *Revista del Congreso Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)*, 1(1).

<https://www.cidui.org/revistacidui/index.php/cidui/article/view/122/110>

Naciones Unidas. (2015). Transformar nuestro mundo: la agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. <https://sdgs.un.org/es>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2020). *Directrices sobre actividad física y hábitos sedentarios*. <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240014886>

Zabala, A., & Arnau, L. (2008). 11 Ideas clave: como aprender y enseñar competencias. *Graó, Barcelona*. [https://biblioteca.marco.edu.mx/files/Educacion Basada en Competencias/9-Evaluacion por Competencias/Evaluar competencias es evaluar procesos en la resolucion de situaciones problema.pdf](https://biblioteca.marco.edu.mx/files/Educacion_Basada_en_Competencias/9-Evaluacion_por_Competencias/Evaluar_competencias_es_evaluar_procesos_en_la_resolucion_de_situaciones_problema.pdf)

## Anexos

Transparencia sobre el uso de Inteligencia Artificial (IA).  
Conforme a los principios de honestidad académica y transparencia metodológica, se declara que en la elaboración de este Trabajo de Fin de Máster se ha hecho un uso complementario de herramientas de inteligencia artificial generativa (IA), específicamente en los siguientes aspectos:

1. Apoyo en la redacción: Se utilizó IA ChatGPT para reformular párrafos en lenguaje académico, revisar la cohesión textual y mejorar la claridad en algunas secciones del trabajo.
2. Generación de ideas de proyecto de innovación: Se empleó IA para obtener ejemplos orientativos sobre el diseño del proyecto innovador.
3. Revisión lingüística: Se recurrió a IA para sugerencias de corrección ortográfica y gramatical, cuidando en todo momento la autoría del contenido académico y garantizando la originalidad del análisis.
4. Traducción del abstract: Se utilizó IA para obtener una primera versión en inglés del resumen, que fue luego revisada manualmente.

Todas las decisiones metodológicas y el contenido académico han sido elaborados íntegramente por el autor de este trabajo. El uso de la inteligencia artificial ha sido complementario y supervisado, actuando como herramienta de apoyo, y no como sustituto del razonamiento crítico ni del trabajo académico personal.