



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

DEPORTE, ACTIVIDAD FÍSICA Y CREATIVIDAD DESDE UNA PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN

Alumno/a: Expósito Salas, Alberto

Tutor/a: Prof. D. Gema Torres Luque

**Dpto: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal**

Junio, 2016

Índice.

CAPÍTULO I. LA CREATIVIDAD Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

1. Resumen y palabras clave.	4
2. Abstract.	4
3. Introducción y Justificación.	5
4. Fundamentación teórica.	5

CAPÍTULO II. APLICACIÓN PRÁCTICA

5. Contextualización.	11
5.1 Centro.	12
5.2 Grupo de trabajo.	12
5.3 Ubicación del proyecto dentro de la programación anual.	12
6. Legislación de referencia.	15
7. Objetivos.	16
8. Contenidos.	19
9. Metodología.	20
10. Temporalización.	21
11. Tareas del Proyecto.	22
11.1 <u>Tarea nº1: Deportes, deportes paralímpicos y juegos predeportivos. Una nueva perspectiva.</u>	32
11.1.1 Actividades:	32
11.1.1.1. Presentación del proyecto al alumnado.	32
11.1.1.2. Practicamos los deportes y juegos predeportivos menos conocidos.	27
11.1.1.3. La creación del profesor para el proyecto. Balón cuba. Explicación y puesta en práctica.	29
11.2 <u>Tarea nº2: ¡De la búsqueda a la práctica! Investigamos sobre deportes y juegos predeportivos.</u>	31
11.2.1 Actividades:	31
11.2.1.1. Realizamos una búsqueda sobre deportes y juegos predeportivos.	31
11.2.1.2. Continuamos con la investigación y preparamos su puesta en práctica.	35
11.2.1.3. Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 1 y 2	37

11.2.1.4. Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 3 y 4	39
11.3 <u>Tarea nº3: ¡Hagamos actividad física juntos! Creamos un deporte, deporte paralímpico, juego predeportivo o fusión original.</u>	41
11.3.1 Actividades.....	41
11.3.1.1. Propuesta creativa. Una mesa redonda para sentirnos en nuestro elemento.	41
11.3.1.2. ¡Manos a la obra! Creamos actividades físicas originales.	43
11.3.1.3. ¡Hora de actuar! Practicamos y disfrutamos nuestras propuestas. .	46
11.3.1.4. ¡Hora de enseñar! Practicamos y mostramos nuestras propuestas a los demás compañeros y compañeras del centro.	48
12. Evaluación.	51

CAPÍTULO III: FINALIZACIÓN DEL PROYECTO

13. Conclusiones.	57
14. Bibliografía.	57
15. Anexos.	58

1. Resumen y palabras clave.

Este proyecto está basado en una propuestas de trabajo con metodología de trabajo por proyectos, en la que se pretende que el alumnado adquiera habilidades de investigación, recopilación crítica y diseño de actividades físicas originales, desarrollando así su capacidad creativa. Se desea crear una conciencia en valores a través del conocimiento y la práctica de deportes, juegos y actividades físicas no convencionales que ayuden a ver una perspectiva más amplia de contenidos en la materia de educación física. Para ello el alumnado a lo largo de este proyecto será tanto espectador como actor en su aprendizaje, un aprendizaje significativo y formador en valores en el que conocerán, crearan y disfrutaran de las creaciones de los demás compañeros y del profesor, además de enseñar las suyas propias.

Un proyecto basado en la idea de que lo que ya está creado no tiene por qué ser lo único que conozcamos, sino que de ahí nacerán otras muchas ideas con las cuales podemos crear y continuar avanzando en nuestro propio desarrollo, en este caso en la manera de practicar actividad física y comprender su importancia en la vida.

Palabras clave: Educación física, deporte, actividad física, juego predeportivo, creatividad, proyecto.

Key words: Physical education, sport, physical activity, pre-sport game, creativity, project.

2. Abstract.

This project is based on a work proposals based on the methodology of project work, in which it is intended that students acquire research skills, critical collection and original design of physical activities, developing their creative abilities. You want to create an awareness in values through knowledge and practice of sports, games and unconventional physical activities that help to see a broader perspective of content in physical education. For this the students throughout this project will be both spectator and actor in his learning, meaningful learning and trainer in values in which they will learn, create and enjoy the creations of other classmates and teacher, besides teaching theirs own.

A project based on the idea that what is already created does not have to be all that we know, but there will be born many other ideas with which we can create and continue to advance our own development, in this case in the way to practice physical activity and understand its importance in life.

CAPÍTULO I. LA CREATIVIDAD Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

3. Introducción y Justificación.

Situándonos en pleno siglo XXI una serie de cuestiones se nos plantean en el ámbito de la educación como docentes o futuros docentes, en concreto en la asignatura de educación física en la cual estará centrado este trabajo. Por un lado la necesidad de innovar en la enseñanza tanto para mejorar la propia práctica, nuestra labor docente, así como también para adaptarse a los cambios sociales y necesidades del alumnado, sus motivaciones y realidades más cercanas. Y por otro la dificultades que se nos presentan tanto por las posibles particularidades del contexto como por las posibilidad de aplicar dichos cambios o mejoras.

La educación física desde que somos niños y niñas nos forma física y mentalmente para el reto que es la vida. Desarrollamos nuestra psicomotricidad y perfeccionamos nuestra técnica de movimiento con una gran variedad de actividades físicas, juegos y deportes, así como también desarrollamos nuestras habilidades expresivas mediante el bloque de contenidos de expresión corporal.

Sin lugar a dudas es un trabajo excepcional el que tenemos los docentes de educación física, los cuales transmitimos esta materia. Esta materia requiere que sus contenidos sean vivenciado, estos contenidos evolucionan y se adaptan dependiendo de muchos factores como el contexto, el momento o la cultura. Aún son muchos los centros que trabajan utilizando conocimientos de la materia solamente convencionales, es decir, dejando a un lado las nuevas formas de actividad física, nuevos deportes, excluyendo o ignorando los de épocas anteriores o culturas diferentes a la nuestra, los cuales podrían ser muy útiles. De esta manera no se fomenta el desarrollo de nuestra capacidad creativa, tanto la del alumnado como la del propio docente, además de la capacidad de ampliar la conciencia sobre la materia y la capacidad de ser críticos sobre la actividad física, sus beneficios, sus límites, sus posibilidades, etcétera. Este es uno de los motivos por lo que se requiere la introducción de contenidos no convencionales, actividades físicas, juegos y deportes que no son tan conocidos en nuestro centro, región, país o época. Si logramos ampliar la perspectiva e introducir estos contenidos no convencionales en educación física, estaremos logrando que nuestro alumnado adquiera un conocimiento más profundo sobre la propia materia, alejándolo de los convencionalismos que reducen las posibilidades de nuestro desarrollo potencial.

4. Fundamentación teórica.

Partiendo de la idea de que en educación hay que lograr un cambio que nos guíe hacia una mejor práctica docente y aprendizaje por parte del discente, este trabajo se basará y aplicará la metodología de trabajo por proyectos para lograr este objetivo.

El trabajo por proyectos tiene muchos beneficios tanto para el docente como para su alumnado. Como bien nos dice la Ley orgánica de mejora de la calidad educativa, LOMCE, en su Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, el trabajo por proyectos tiene gran relevancia para el aprendizaje y para trabajar con las competencias clave. Esta metodología ayudará al alumnado a desarrollar un pensamiento crítico, reflexivo y organizado que favorezca la labor investigadora y la elaboración de hipótesis, haciendo responsable al estudiante de su aprendizaje y capacitándolo para aplicar sus conocimientos a proyectos reales. La LOMCE nos dice:

Los métodos docentes deberán favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas y, a tal fin, los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. (*Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, p.7002*).

Gracias a la aplicación de trabajos por proyectos en los centros educativos los docentes tendrán la oportunidad de realizar una labor tanto educativa como de aprendizaje, ya que deberán de dedicar más tiempo a la elaboración y al perfeccionamiento de su trabajo. Pero esto sin lugar a dudas llenará a cualquier profesor o profesora de satisfacción al ver los resultados que brinda esta metodología y lo que con ella se puede llegar a conseguir.

Aunque un trabajo de este tipo pueda parecer complicado o demasiado trabajoso, los beneficios que aporta supera con creces cualquier tipo de duda sobre la aplicación del mismo. Trabajar por proyectos fomenta la motivación, el trabajo cooperativo, clima de aceptación y compromiso compartido, facilitan la participación, es un trabajo que se desarrolla para ser una propuesta real y adaptada a las necesidades del alumnado y para que este use conocimientos próximos a su realidad del día a día.

Con una buena idea se puede lograr captar la atención y motivación del alumnado. Una vez que tengamos su atención y estén motivados y motivadas hacia la propuesta, los resultados positivos vendrán solos y en grado ascendente para futuras propuestas. La forma de trabajar los contenidos de manera diferente, como es el caso del trabajo por proyectos, nos brinda oportunidades únicas de aprender y enseñar al mismo tiempo. Además gracias a las nuevas tecnologías y su incorporación a este tipo de propuestas, hacen que sea más fácil su aplicación y que el propio alumnado desarrolle las competencias de una manera más natural y real a sus motivaciones y situaciones.

En palabras de un referente en el trabajo por proyectos como lo es Francisco J. Pozuelos Entrada. Para Pozuelos (2007) lo importante es:

A fin de que un proyecto resulte verdaderamente educativo deberá de ser interesante para el alumnado, es decir, que lo atraiga e involucre activamente, pero además las actividades que se emprendan es preciso que posean un valor intrínseco y no se consideren simples ocupaciones rutinarias. (p.15)

La implicación del profesorado que usa este tipo de metodología es transmitida a sus alumnos y alumnas, pues este tipo de trabajos requiere de una elaborada y meditada forma de trabajar y de realizar la propuesta. Esta implicación envía un poderoso mensaje al alumnado: esfuerzo del profesor o profesora, originalidad, entusiasmo por crear y transmitir algo nuevo, motivación, desarrollo afectivo, etcétera. Además de esto, son muchos los valores que están implícitos durante el proceso de un trabajo por proyectos, que sin duda es un manera acertada de aplicar el cambio que se necesita en nuestro sistema educativo.

Siguiendo a Pozuelos Entrada, podemos distinguir dos formas de poner en práctica un trabajo por proyectos. Pozuelos (2007) Distingue:

El primero, consiste en proporcionar inicialmente las nociones y habilidades necesarias y luego se aplican en un proyecto concertado. En el segundo acercamiento no hay instrucción previa, el proceso consiste en elegir una idea y abordar, en consecuencia, los conocimientos que hacen falta para resolver el problema. En ambas modalidades la reflexión se integra en todas las fases de manera que se observe el progreso de forma colegiada y participativa. (p.14)

En esta propuesta aquí planteada nos centraríamos en la primera forma de poner en práctica el trabajo por proyectos según nos dice Pozuelos (2007). En este proyecto se proporcionarán los contenidos y experiencias necesarias en las actividades iniciales, logrando con ello que el alumnado reflexione, tome contacto con la idea del proyecto y para que posteriormente ponga en práctica todo lo aprendido y que pueda con ello lograr los objetivos que se les plantean en las actividades finales.

Para lograr estos objetivos los contenidos tratados servirán de línea argumental para la secuencia de aprendizaje programada. Con ello se pretende despertar la curiosidad del alumnado y que este demande información al respecto.

Ya que la motivación es uno de los factores que todo especialista en educación tiene en cuenta, que como docente estudia e investiga para lograr fomentarla y captar la atención de su alumnado, exprimiendo todas sus habilidades en pro del aprendizaje de este, el trabajar con una metodología de trabajo por proyectos es ideal para conseguir un alto grado motivacional. Además el trabajo por proyectos rompe con la

pasividad que otros modelos traen consigo, con contenidos sin conexión real entre ellos y el alumnado.

Según Pozuelos (2007): "Participación, interés, motivación e implicación intelectual son descriptores que se le suele asignar al alumnado que trabaja en el aula con proyectos." (p.22).

Además de todo lo expuesto trabajar por proyectos nos abre un camino muy amplio en cuanto a la riqueza de recursos con los que podemos trabajar, tanto material como online procedentes de programas, páginas web, internet, etcétera.

Trabajar con una metodología por proyectos requiere que el/la docente sea innovador, que rompa con la rigidez de un trabajo tradicional y que ponga en práctica todo su potencial creativo para la elaboración de su propuesta.

La creatividad puede resultar un término abstracto de entender ya que son muchas las ideas aportadas sobre esta. Algunas de las preguntas que nos hacemos cuando queremos entender que es la creatividad suelen ser ¿qué es la creatividad? ¿cómo surge la creatividad? o ¿cuándo puede surgir esta creatividad?.

Siguiendo a Expósito (2015):

Solemos relacionar la creatividad con el ámbito del arte o la ciencia, pero poco a poco estamos ampliando la perspectiva de lo que esta significa para nuestras vidas. Estamos acostumbrados a ver la palabra creatividad en muchos medios de comunicación, ya que resulta ser una buena estrategia en distintos campos de trabajo para encontrar a los individuos más creativos y mejor preparados. Esto nos da una pista acerca de la importancia que se le da en el ámbito laboral el tener un individuo creativo, capaz de desenvolverse ante cualquier situación y resolver cualquier problema.

En la actualidad, sabemos que es muy importante que los niños desde su nacimiento sean correctamente estimulados para que desarrolle su potencial creativo, buscando que vivan buenas experiencias y fomentando su autonomía para que aprendan a desenvolverse y resolver cualquier problema libremente, en un mundo que está en continua evolución.

La creatividad sabemos que es fundamental para innovar en educación, mejorar la práctica docente, el aprendizaje del alumnado y transformar el futuro. Por ello en este proyecto se impulsará el desarrollo de la creatividad del alumnado en el área de la educación física, al mismo tiempo que se fomenta la formación docente en lo que al desarrollo creativo de propuestas se refiere, facilitando un progreso continuo gracias al trabajo por proyectos.

El educador y escritor Ken Robinson nos habla en su libro "El elemento" sobre como encontrarnos en el, en nuestro elemento, lo puede cambiar todo en nuestras vidas. El autor nos explica como sentirnos en nuestro elemento es la consecuencia de estar en un punto de encuentro entre nuestras inclinaciones personales y las aptitudes naturales que poseemos. Un equilibrio entre ambas. Robinson (2009) afirma: "Estar en nuestro Elemento depende de que descubramos cuáles son nuestras habilidades y pasiones personales" (p.28). Lograr permanecer en él, nos hará ver quiénes somos realmente y que debemos hacer en nuestras vidas. Además estar en él supondrá que nuestro verdadero potencial tenga la capacidad de desarrollarse completamente. Según el autor, el elemento no es algo que tenga una fórmula rígida para ser encontrado, ya que dependerá de cada persona, siendo este distinto en cada uno de nosotros o nosotras. Cada persona puede tener inclinaciones diferentes, mientras que algunas pueden optar por multitud y diferentes tipos de actividades que puedan desarrollar a la perfección igualmente, otras se sentirán más cómodas realizando una o dos solamente. Por ello el autor nos dice que no estamos limitados a un solo elemento. Para poder estar en nuestro elemento hay dos características y dos condiciones a tener. Las características son la capacidad y la vocación, mientras que las condiciones son la actitud y la oportunidad. Al tener todas estas, desarrollar nuestro potencial creativo no será ningún problema, aunque no resultará fácil pues no dependerá solamente del individuo. (Robinson, 2009).

Es importante entender el hecho de que sentirnos cómodos con nosotros mismos y desenvolvernó gratamente en nuestro "elemento", nos proporciona la motivación, la confianza y la satisfacción de realizar las actividades para las que estamos mejor preparados. En educación esto es una necesidad a trabajar en las propuestas y proyectos tanto para el alumnado como para los propios docentes. Por ello este proyecto aboga por el uso de una metodología de trabajo por proyectos, en la que las tareas propuestas estén enfocadas a que sea el propio alumnado quien desde el descubrimiento de nuevas actividades y tipos prácticas, en cuanto a lo que a actividad física se refiere, sea quien investigue, organice y cree un producto con el que él o ella se sientan identificados, cómodos y les resulte gratificante a la vez que útil para sus vidas. Con este proyecto se espera que el alumnado desarrolle su lado más creativo, descubriendo lo que es más afín a él o ella y le haga sentirse en su elemento.

Uno de los factores que están ligados a la creatividad, es la inteligencia. Han sido muchos los estudios sobre la inteligencia aportados a la comunidad educativa para su renovación y mejora. Uno de los referentes es sin duda Howard Gardner, profesor de psicología e investigador en la Universidad de Harvard.

Gardner entiende la inteligencia como una capacidad que nos ayuda a que podamos resolver los problemas que se nos plantean cada día y a la elaboración de los elementos que resultan de gran valor para la cultura social. En su obra la estructura de

la mente: la teoría de las inteligencias múltiples de 1983, nos habla de que el ser humano no posee un solo tipo de inteligencia sino que poseemos una pluralidad de ellas, que marcan nuestro potencial y nuestras características únicas (Gardner, 1983). En concreto Gardner identificó siete inteligencias:

1. Inteligencia lingüística.
2. Inteligencia Lógica-matemática.
3. Inteligencia Corporal y Cinética.
4. Inteligencia Visual y espacial.
5. Inteligencia Musical.
6. Inteligencia Interpersonal (inteligencia social).
7. Inteligencia Intrapersonal.

Posteriormente Gardner añadió la octava inteligencia, a la que llamo inteligencia naturalista.

Sabiendo esto, podíamos haber estado haciéndonos la pregunta incorrecta en cuanto a lo que significa ser inteligente. ¿Cómo soy de inteligente? esta no sería la pregunta correcta sino más bien ¿Qué tipo de inteligencia poseo? En educación es fundamental que en nuestras clases tengamos en cuenta que nuestro alumnado posee una pluralidad de inteligencias. Debemos proporcionar a nuestros alumnos y alumnas una educación en la que se fomente un conocimiento amplio y ayude a desarrollar el potencial único y característico que cada uno tiene en su interior. Tenemos que comprender que esa inteligencia que se posee o esas inteligencias que se poseen, son las que nos hacen como verdaderamente somos y con las que tenemos que trabajar para que el alumnado las potencie. Basándonos en esta idea, el proyecto que aquí se plantea, busca que el alumnado desarrolle esas inteligencias que los hacen únicos, mediante la investigación y la práctica. Para ello se han diseñado las tareas y actividades, para que se logre este objetivo.

El fomentar la motivación del alumnado en cualquier estilo de enseñanza es fundamental para que este logre verdaderamente un aprendizaje significativo y acorde a su realidad próxima. Este proyecto busca captar la atención del alumnado y lograr motivarle a realizar las propuestas. Para ello se estudiará la teoría del psicólogo Kurt Lewin, sobre la motivación intrínseca y extrínseca para entender mejor como guiar la motivación del alumnado en las clases de educación física de este proyecto.

Siguiendo a Expósito (2015), hablando sobre la teoría de Kurt Lewin:

Para entender mejor qué es y cómo funciona la motivación estudiaremos la teoría de **Kurt Lewin** (1988). Para comprender su obra pensaremos en el individuo como un ser en busca de metas, de objetivos. Según Lewin las necesidades físicas y psicológicas crean intenciones que producen tensión, que a su vez otorgan metas al organismo, siendo la conducta una acción consumatoria dirigida hacia una meta para liberar esta tensión. Kurt Lewin usaba la valencia como constructo cognitivo, dando grados de valor positivos o negativos a los objetos alrededor del sujeto, en su entorno. Esto era usado por Lewin para explicar cómo el atractivo de un objeto o la satisfacción de una necesidad que este puede dar al sujeto poseía un cierto grado de valencia positiva, mientras que por el contrario, los objetos que hacen sentir amenazado al sujeto tienen una valencia negativa, ya que pueden interponerse en la satisfacción de sus necesidades. Por esta razón argumentaba Lewin, que los sujetos en su entorno buscaban los objetos, metas que satisficieran la intención y redujeran la tensión. Lewin entendía la conducta humana como un continuo equilibrio, tensión y conducta dirigida hacia una meta y alivio. Para Lewin, los individuos se guían a través de un espacio psicológico impulsado por las valencias del entorno, eran organismos, cuerpos en continuo movimiento, limitados en ciertas direcciones debido a estas fuerzas que actuaban sobre los mismos. Llegando a la conclusión acerca de las influencias del aquí y ahora en las motivaciones y sus respectivas conductas manifiestas.

En base a esta teoría, el proyecto toma como pilar fundamental la idea de que el alumnado sea quien investigue, tras la presentación inicial que enmarca el proyecto, sobre unas pautas dadas por el profesor pero que dan libertad al alumno y alumna a buscar en relación a sus ideales, gustos, vocaciones, intereses, motivaciones, etcétera, en relación a la actividad física.

CAPÍTULO II. APLICACIÓN PRÁCTICA: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA MEDIANTE LA INVESTIGACIÓN DEL DEPORTE Y ACTIVIDAD FÍSICA.

5. Contextualización.

5.1 Centro.

El centro en el que se realizará este proyecto será el Madre del Divino Pastor. Se trata de un centro que tiene Educación infantil, Educación primaria y Educación secundaria con dos líneas cada una, grupos A y B. Es un centro religioso, dirigido por monjas, las franciscanas misioneras de la madre del divino pastor, en el que el habiente de convivencia es muy respetuoso y educado, cuyo lema es "Caridad verdadera, amor y sacrificio".

Cuenta con amplias instalaciones: un edificio más antiguo de cuatro plantas, con amplios pasillos, ventanales y servicios donde se encuentran las aulas ordinarias de E. Primaria y ESO, así como las aulas específicas de Tecnología, Informática, Pastoral, aulas de apoyo, de optativas y laboratorio. Además de las distintas salas de reuniones del profesorado, los departamentos y los despachos de dirección, orientadora, secretaría, portería y biblioteca, contamos con la Capilla y el salón de actos. Las instalaciones de la Escuela Hogar están también en el edificio antiguo, así como los comedores, la cocina y las dependencias de la Comunidad Religiosa.

El nuevo edificio se inauguró en el curso 2005-06. Consta de 20 aulas destinadas en su mayoría a la Ed. Infantil, aulas específicas de Música, Informática, Audiovisuales, Psicomotricidad, pequeña capilla, salas de tutoría y reuniones, sala de profesores y del AMPA. Asimismo dispone de un espacio diáfano en la parte inferior del edificio, que todavía no tiene una aplicación definida.

En cuanto a los espacios exteriores, los cuales para este proyecto tendrán especial relevancia: unas espaciosas instalaciones deportivas: gimnasio, dos campos polideportivos (Fútbol sala y baloncesto), amplia zona verde, servicios y otros espacios de juego y recreo.

5.2 Grupo de trabajo.

El grupo que pondrá en práctica este proyecto es un curso de 4º de la E.S.O, y consta de doce chicos y trece chicas de 15 y 16 años, 25 alumnos/as en total. En el centro en el que se pretende desarrollar este proyecto, tiene como objetivo proporcionar a su alumnado una educación integral, que favorezca un despliegue armónico y continuo de todas las dimensiones que configura a una persona: dimensión intelectual, física, afectiva, social, estética, ética y trascendente. Estas son las características del grupo de clase con el que se va a trabajar. Son alumnos y alumnas con un profundo sentido de los valores, del esfuerzo y la superación.

5.3 Ubicación del proyecto dentro de la programación anual.

La programación anual estará compuesta por las diferentes unidades formativas acordes a los bloques de contenidos de la etapa, además del proyecto educativo propuesto.

El proyecto se llevará a cabo al inicio del mes de enero de 2017, al terminar el bloque de contenidos de condición física y salud e iniciando y conectando con el bloque de contenidos de Juegos y Deportes. Este proyecto tendrá una duración de dos meses, finalizando en febrero y dará comienzo al bloque de contenidos de expresión corporal, seguido de actividades en el medio natural con el que se finalizará el curso.

El proyecto contará con tres tareas diseñadas y enfocadas a lograr que el alumnado desarrolle todo su potencial creativo, así como la curiosidad, la investigación y fomentar la práctica de actividad física tanto convencional como no convencional. La primera tarea contiene tres actividades, la segunda cuatro, y la tercera tarea cuatro actividades. El proyecto contará con diez actividades en total, divididas en tres tareas con sus respectivos objetivos, contenidos, metodologías y evaluaciones.

El hecho de que el proyecto se realice en este período de tiempo en concreto tiene su justificación. Lo que se busca es que alumnado tenga asimilados los contenidos del bloque de condición física y salud, que son imprescindibles para un correcto desarrollo del proyecto. Una vez interiorizados estos contenidos referentes al conocimiento de la forma física, su mantenimiento y mejora en pro de la salud propia y la de los demás, el alumnado estará preparado para cumplir con los objetivos del proyecto.

Tras la realización del proyecto los siguientes bloques de contenidos, expresión corporal y actividades en el medio natural, se verán fortalecidos a la hora de ponerlos en práctica debido a la nueva visión que el proyecto quiere transmitir al alumnado sobre la actividad física y sus posibilidades.

Todo este hilo va encaminado hacia el aprendizaje significativo del alumnado, un aprendizaje vivenciado sus contenidos desde el inicio del año. Concienciar de los beneficios de la actividad física y comprender que no debemos encasillarla a un estilo o forma. No se puede desarrollar un proyecto sobre actividad física si no se conoce el cuerpo, sus capacidades y límites para la salud, etcétera, así como no se puede desarrollar una idea original sin antes investigar sobre el tema. Como tampoco se puede cambiar el convencionalismo si no somos conscientes de lo primordial de la actividad física, la apertura mental es necesaria para dar un cambio a nuestra realidad.

La programación anual quedaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 1. Programación Anual. 2017

PROGRAMACIÓN ANUAL. 2017	
4º EDUCACIÓN SECUNDARIA	EDUCACIÓN FÍSICA

SEPT	OCT	NOV	DIC	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
BLOQUE DE CONTENIDOS									
CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD		JUEGOS Y DEPORTES: INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN		EXPRESIÓN CORPORAL		ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL			
1. Calentamientos autónomos previos a la actividad física que se realiza. Calentamiento como medio para evitar lesiones. 2. Entrenamiento de las cualidades físicas y la salud: resistencia aeróbica, flexibilidad y fuerza resistencia. 3. Efectos sobre el estado de la salud: efectos beneficiosos, riesgos y prevención. 4. Aplicación de entrenamiento de la resistencia aeróbica, de la flexibilidad y de la fuerza resistencia. 5. Realización y práctica de trabajo sobre las cualidades físicas relacionadas con la salud. 6. Conciencia de la propia condición física y actitud de mejora.		PROYECTO: TAREA Nº 1 ➤ Presentación del proyecto al alumnado. ➤ Practicamos los deportes y juegos predeportivos menos conocidos. ➤ La creación del profesor para el proyecto. Explicación y puesta en práctica. TAREA Nº2 ➤ Realizamos una búsqueda sobre deportes y juegos predeportivos. ➤ Continuamos con la investigación y preparamos su puesta en práctica. ➤ Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 1 y 2. ➤ Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 3 y 4.		1. Adquisición de directrices para el diseño de composiciones coreográficas. 2. Creación de composiciones coreográficas colectivas con apoyo de una estructura musical incluyendo los diferentes elementos: espacio, tiempo e intensidad. 3. Participación y aportación al trabajo en grupo en las actividades rítmicas.		1. La actividad física y la salud en el medio natural. 2. Participación en la organización de actividades en el medio natural. 3. Práctica de las actividades preparadas en el medio natural. 4. Conciencia sobre el impacto que tienen algunas actividades físico-deportivas en el medio natural.			

7. Relajación y respiración. Aplicación de técnicas. 8. Conciencia sobre los efectos negativos de hábitos como fumar, sedentarismo, etc., sobre la condición física y la salud. 9. Actuaciones ante las lesiones más comunes en la práctica de actividad física.	TAREA Nº 3 ➔ Propuesta creativa. Una mesa redonda para sentirnos en nuestro elemento. ➔ ¡Manos a la obra! Creamos actividades físicas originales. ➔ ¡Hora de actuar! Practicamos y disfrutamos nuestras propuestas. ➔ ¡Hora de enseñar! Practicamos y mostramos nuestras propuestas a los demás compañeros y compañeras del centro.		
---	---	--	--

6. Legislación de referencia.

La legislación tomada como referencia para el desarrollo de este trabajo ha sido la Ley orgánica de mejora de la calidad educativa, LOMCE.

Aunque son muchas las críticas que esta ley está recibiendo, no se pueden tratar ni mucho menos a todas sus propuestas como malas. La lomce la podemos definir como una ley realista que intenta dar solución a los problemas de nuestro actual sistema educativo. Debido a que la situación económica actual es delicada y a que la estructura de nuestro sistema es mejorable, la lomce intenta aportar luz a los problemas que actualmente tenemos. Uno de estos problemas es que nuestro alumnado carece del estímulo de esfuerzo en el aprendizaje y esto los lleva a la desmotivación y a nublar sus expectativas de futuro. Por este motivo la lomce intenta mejorar este problema con la incorporación de las evaluaciones externas al final de la ESO, FP y del Bachillerato. Dichas evaluaciones han de ser superadas para acceder a la siguiente etapa. Estas evaluaciones servirán para que los centros y las comunidades Autónomas sepan que están trabajando bien y que debe ser mejorado para cumplir con un correcto sistema educativo.

Además la diversificación a partir de la edad de 15 años puede tratarse de un gran acierto. Esto permitirá que muchos de los alumnos y alumnas consigan su título

de la ESO, ya que solo se les pedirá a cada uno de ellos y ellas conocimientos adecuados a sus intereses y a sus capacidades.

Esta ley apoya la idea de que trabajar con la metodología por proyectos impulsará el cambio hacia un mejor sistema educativo, rompiendo con la pasividad, la rigidez y la falta de creatividad que se dan actualmente en muchas aulas del país.

En definitiva, la lomce es una ley que intenta y busca aportar luz al mismo tiempo que soluciones a los problemas de actuales en educación.

Más allá de la ley, son los profesores los que deben dar este salto hacia la mejora en la educación, aún teniendo que adaptarse a los cambios que los gobiernos realizan en el sistema educativo, está en las manos de todos los docentes crear una enseñanza distinta, motivante, atractiva, rica en conocimientos que nutra al alumnado de experiencias tanto teóricas como prácticas, que les ayude en su desarrollo como personas independientes y sociales, que les forme para la vida ética, moral y social, una educación en valores por encima de los egos, las ideas políticas, la economía y sus sutiles caminos que enturbian el pleno desarrollo del ser humano.

La ley es una herramienta que el docente debe utilizar y ceñirse a ella. Pero todo docente dispone de una mente y un espíritu crítico, y con ello la posibilidad de crear ideas innovadoras que traigan todos los cambios positivos al sistema educativo, comenzando desde su aula e intentando dar ejemplo a la gran esfera. Por ello con este proyecto se hace un esfuerzo y se intenta conseguir un cambio y mejora en la calidad educativa del alumnado al que va dirigido, por medio del trabajo por proyectos y apoyado en una ley que lo avala.

7. Objetivos.

Los objetivos que se quieren conseguir con este proyecto están orientados a desarrollar las siete competencias claves que dicta la LOMCE:

Tabla 2. Competencias clave

COMPETENCIAS CLAVE	
1	Comunicación lingüística
2	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
3	Competencia digital
4	Aprender a aprender
5	Competencias sociales y cívicas
6	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
7	Conciencia y expresiones culturales

Así pues los objetivos anuales generales del área de educación física, pretendidos para la etapa del alumnado de 4º de la E.S.O, incluyendo su relación con las competencias clave serán los siguientes:

Tabla 3. Objetivos generales. 4º E.S.O

Objetivos generales	Competencias clave						
	1	2	3	4	5	6	7
1. Solucionar situaciones motrices haciendo uso de los fundamentos técnicos en las actividades físicas propuestas.	X	X		X	X		
2. Reconocer y realizar acciones motrices artístico-expresivas, utilizando habilidades de expresión corporal.	X	X		X	X	X	X
3. Dar solución a situaciones motrices de colaboración, oposición u oposición colaboración haciendo uso de la estrategia correcta según los estímulos mostrados.	X	X		X	X		
4. Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud.	X	X		X	X		
5. Mantener o mejorar la condición física identificando el nivel adecuado en la práctica de actividad física.	X	X		X		X	
6. Crear/diseñar y aplicar las distintas fases de activación y recuperación en actividad física y su práctica.	X	X	X	X	X	X	
7. Planificar y colaborar en la organización de campeonatos.	X	X	X	X	X	X	X
8. Analizar de manera crítica todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como violencia, competitividad, discriminación.	X	X	X	X	X	X	X
9. Comprender la fuerza, el impacto que tiene la economía, el ambiente y lo social en las actividades físicas y concienciar de ello.	X	X	X	X	X	X	X
10. Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad	X	X		X	X		

física, sobre nosotros mismos y sobre los demás.							
11. Trabajar en equipo dejándonos apoyar y apoyando a los demás para superar cualquier situación desconocida.	X	X	X	X	X	X	X
12. Saber utilizar los recursos tecnológicos para conseguir información, aprender y comunicarse en el proceso de aprendizaje. Siendo selectivos, valorando la información relevante y lograr los resultados adecuados según los contenidos a trabajar.	X	X	X	X	X	X	X

Los objetivos que se pretenden alcanzar con el proyecto son los siguientes:

Tabla 4. Objetivos del proyecto

Objetivos del proyecto	Competencias clave						
	1	2	3	4	5	6	7
1. Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físico deportivas.	X	X	X	X	X	X	X
2. Fomentar la motivación en la investigación y la práctica de actividades físicas. por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado.	X	X	X	X	X	X	X
3. Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales.	X	X	X	X	X	X	X
4. Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos.	X	X	X	X	X	X	X
5. Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.	X	X		X	X	X	
6. Planificar y colaborar individualmente así como en grupo para realizar las actividades propuestas de cada una de las tareas.	X	X	X	X	X	X	X
7. Crear/diseñar y aplicar actividades de actividad física y salud, deporte, deporte paralímpico o juegos populares originales.	X	X	X	X	X	X	X
8. Concienciar sobre la importancia de valores como la honestidad, amistad, colaboración, justicia, respeto, igualdad, etcétera.	X	X	X	X	X	X	X

9. Analizar de manera crítica todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como violencia, competitividad, discriminación.	X	X	X	X	X	X	X
10. Comprender la fuerza, el impacto que tiene la economía, el ambiente y lo social en las actividades físicas y concienciar de ello.	X	X	X	X	X	X	X
11. Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás.	X	X		X	X	X	
12. Ser críticos y selectivos, sabiendo valorar la información relevante y lograr con ello los resultados adecuados según los contenidos a trabajar.	X	X	X	X	X	X	X
13. Utilizar los recursos tecnológicos de manera adecuada para conseguir información, aprender y comunicarse.	X	X	X	X	X	X	X

8. Contenidos.

A lo largo de todo el curso se trabajarán los cuatro bloques de contenidos correspondientes a la etapa de 4º de E.S.O y área de educación física. El bloque de contenidos número dos es el que se trabajará durante el período de desarrollo de este proyecto. Los contenidos trabajados en el proyecto están dirigidos a fomentar en el alumnado habilidades físicas, valores, conciencia y apertura a nuevas posibilidades sobre la actividad física, creatividad, entre otros factores.

Los contenidos del proyecto serán los siguientes:

Tabla 5. Contenidos del proyecto

4º EDUCACIÓN SECUNDARIA		EDUCACIÓN FÍSICA	
BLOQUE DE CONTENIDOS			
BLOQUE I	BLOQUE II CONTEDIDOS TRABAJADOS EN EL PROYECTO:	BLOQUE III	BLOQUE IV

CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD	1. Conocimientos de técnica, táctica y reglamento de deportes convencionales y no convencionales colectivos. 2. Conocimientos de técnica, táctica y reglamento de deportes paralímpicos colectivos. 3. Fundamentos sobre juegos populares y tradicionales, deportes convencionales y no convencionales y actividades físicas originales. 4. Diseño y realización de deportes, deportes paralímpicos y juegos tanto individuales como colectivos de ocio y recreación. 5. Práctica de los conocimientos tácticos, técnicos y de reglamento de deportes y juegos individuales y colectivos. 6. Aceptación de las normas sociales y los valores democráticos para realizar trabajo en equipo o en deportes y juegos con adversario. 7. Valoración de los juegos y deportes convencionales y no convencionales como actividad física de ocio y tiempo libre y la diferencia de estos con el deporte profesional. 8. Uso de las tecnologías como medio para la investigación. 9. Conciencia de los aspectos fundamentales de ser una persona con valores.	EXPRESIÓN CORPORAL	ACTIVIDADES EN EL MEDIO NATURAL
--------------------------	--	--------------------	---------------------------------

9. Metodología.

La metodología empleada para este trabajo será una metodología de trabajo por proyectos. Al tratarse de un proyecto aplicado a la educación física, el conocimiento vivenciado de los contenidos será imprescindible. Por ello se realizarán una serie de tareas guiadas a dar igual protagonismo tanto al profesor como al alumnado, propiciando un aprendizaje significativo y orientado a que los alumnos y alumnas sean protagonistas de su aprendizaje.

Para ello estudiando a Pozuelos Entrada, autor referente en este tipo de trabajos, que nos explica dos formas de poner en práctica un trabajo por proyectos,

esta propuesta se basará en una de las maneras en la que puede ser realizado, en concreto la primera que nos dice el autor. Pozuelos (2007) Distingue como la primera:

Proporcionar inicialmente las nociones y habilidades necesarias y luego aplicarlas en un proyecto concertado.

Siguiendo a Expósito (2015), continuando con la explicación de qué tipo de metodología se empleará en este proyecto:

Se utilizarán dos clases de métodos durante las prácticas, dos de ellos comentados por autores especialistas, como Delgado Noguera (1991) y Sánchez Bañuelos (1989). Delgado noguera (1991) diferencia por un lado la "instrucción directa" y por otro "la enseñanza mediante búsqueda". Sánchez Bañuelos también realiza esta división pero las denomina técnicas, y las agrupa en:

- ▶ Instrucción Directa. En la que el profesor/a proporciona a el alumno/a información directa sobre cómo solucionar, superar el problema, obstáculo, concretando la acción.
- ▶ Mediante Búsqueda, investigación. En la que el profesor/a proporciona una situación problema al alumno/a, y este activamente busca la solución, respuesta más adecuada.

Así pues la metodología utilizada en este proyecto estará centrada por un lado en mostrar al alumnado previamente información sobre el tema a trabajar en el proyecto en cuestión. Dando una serie de premisas, ideas y fundamentos, sobre deportes, deportes paralímpicos, juegos y actividades físicas tanto convencionales como no convencionales. Con ello se pretende que el alumnado amplie su visión respecto a lo que verdaderamente es la actividad física y cómo podemos mejorarla. Dejando atrás posibles condicionantes que nos inducen habitualmente en nuestra vida cotidiana a practicar una modalidad deportiva o actividad física, ya sea por la presión social o por convencionalismos.

Despertar interés, curiosidad y fomentar la reflexión interior es la prioridad de esta fase metodológica. Para ello las nuevas tecnologías permitirán a transmitir este poderoso mensaje al alumnado, mediante el uso de vídeos y páginas web.

Una vez mostrado esto al alumnado, se continuará con la segunda fase de la metodología empleada, la investigación. En esta se le propondrá al alumnado la búsqueda de conocimiento que le ayude a completar las actividades planteadas. Con ello se pretende en el alumnado fomentar el aprendizaje significativo, el trabajo autónomo y cooperativo.

10. Temporalización.

La clase que realizará este proyecto será 4º de la E.S.O. Su horario de prácticas en educación física es: Lunes de 10 a 11 y miércoles de 11:30 a 12:30 de la mañana. El proyecto tendrá inicio el día 2 de enero de 2017 y finalizará el día 27 de febrero de ese mismo año.

El cronograma del proyecto será el siguiente:

Tabla 6. Cronograma del proyecto.

EDUCACIÓN FÍSICA		PROYECTO: DEPORTE, ACTIVIDAD FÍSICA Y CREATIVIDAD DESDE UNA PERSPECTIVA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN									
2017	ENERO					2017	FEBRERO				
TAREAS	L	M	X	J	V	TAREAS	L	M	X	J	V
T1. ACT 1	2	3	4	5	6	T2. ACT 3 (Grupo 3 y 4)			1	2	3
T1. ACT 2	9	10	11	12	13	T3. ACT 1 Y 2	6	7	8	9	10
T1. ACT 3 Y T2. ACT 1	16	17	18	19	20	T3. ACT 2 Y 3	13	14	15	16	17
T2. ACT 2	23	24	25	26	27	T3. ACT 3 Y 4	20	21	22	23	24
T2. ACT 3 (Grupo 1 y 2)	30	31				T3. ACT 4	27	28			
LEYENDA	TAREA 1	TAREA 2	TAREA 3	FESTIVO	CRONOGRAMA E.F 4º E.S.O						

11. Tareas del Proyecto.

El proyecto constará de tres tareas, cada una con sus correspondientes actividades en las que se trabajará el bloque de contenidos de juegos y deportes:

Tabla 7. Tareas del proyecto.

TAREA 1	TAREA 2	TAREA 3
ACTIVIDADES		
1. Presentación del proyecto al alumnado.	1. Realizamos una búsqueda sobre deportes y juegos predeportivos.	1. Propuesta creativa. Una mesa redonda para sentirnos en nuestro elemento.
2. Practicamos los deportes y juegos predeportivos	2. Continuamos con la investigación	2. Manos a la obra. Creamos actividades

menos conocidos.	preparamos su puesta en práctica.	físicas originales.
3. La creación del profesor para el proyecto. Explicación y puesta en práctica.	3. Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 1 y 2.	3. ¡Hora de actuar! Practicamos y disfrutamos nuestras propuestas.
	4. Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 3 y 4.	4. ¡Hora de enseñar! Practicamos y mostramos nuestras propuestas a los demás compañeros y compañeras del centro.

El proyecto y sus tres tareas diseñadas, tienen como pilares fundamentales formar al alumnado en el área de educación física desde una perspectiva más amplia, que le permita ver las posibilidades que la actividad física le ofrece como actor y como posible creador de la misma. Busca formar a las alumnas y alumnos en valores que son intrínsecos a la propia realización de la actividad física, deportes, juegos tradicionales, etcétera. Valores como el respeto, justicia, solidaridad, compañerismo, paz, tolerancia, humildad, laboriosidad, entre muchos otros. El proyecto quiere lograr un desarrollo de la conciencia en cuanto a lo que significa comprender la actividad física como un vehículo de salud, vehículo para relación social, de felicidad, la paz, de nuestro desarrollo creativo y plenitud de nuestro propio desarrollo como personas. Para ello están diseñadas estas tres tareas.

En la primera tarea nos centraremos en el conocimiento de nuevas experiencias deportivas y predeportivas. Trataremos de nutrir al alumnado con deportes no tan conocidos o no convencionales como es el caso de Kin Ball o el Tchoukball, así como con juegos predeportivos que amplíen la visión de la actividad física y aporten un enfoque novedoso y atractivo para los alumnos y alumnas. La idea de esta primera tarea es mostrar a nuestro alumnado nuevas formas de ver el deporte y de practicarlo, hacerlos conscientes de que no todo está escrito y que la realidad de la actividad física es tan amplia como la propia creatividad del ser humano. Esta primera tarea tendrá una parte teórica (de visualización de deportes y juegos predeportivos) y otra más centrada en la puesta en práctica (experimentación de los mismos).

En la segunda tarea se buscará que el alumnado indague e investigue sobre los deportes novedosos o nuevas prácticas deportivas por su zona, región, país, etc. Así como deportes paralímpicos, o deportes de la antigüedad que amplíen la perspectiva sobre la actividad física. Posteriormente se seleccionarán las actividades y se pondrán en práctica. Esta tarea se centra en que sea el propio alumnado quien indague, según sus motivaciones y aspiraciones, sobre cualquier actividad física que le sea de interés.

El alumnado durante esta tarea estará trabajando con la libertad suficiente además de contar con la guía del profesor para adquirir un aprendizaje significativo y constructivo. Que le conducirá hacia los objetivos propuestos en la siguiente tarea.

En la tercera tarea serán los alumnos y alumnas, ya con la experiencia adquirida de las anteriores actividades, quienes desarrollarán un nuevo deporte, deporte paralímpico, juego predeportivo o fusión de estos original. En esta tarea se fomentará la creatividad del alumnado mediante los contenidos adquiridos ya previamente. El profesor como guía, dará pautas para que el trabajo se desarrolle de la mejor manera posible. Aquí la alumna y el alumno, junto a su grupo, tendrá que dar rienda suelta a su imaginación, apoyándose en sus motivaciones y actividades más afines, comunicarlas a los demás miembros del grupo y llegar a un acuerdo para crear el contenido propuesto entre todos. Esta tarea es la que más demanda en cuanto a su laboriosidad, tanto al alumnado como al profesor. Todos los grupos trabajarán para conseguir un producto original, divertido y en el que se desarrollen todos los objetivos que se han propuesto tanto por parte del profesor como los de los propios alumnos y alumnas en su actividad física.

La clase será dividida en grupos de 5 alumnos y alumnas, para así tener varias ideas sobre deportes y juegos predeportivos. Cuatro grupos de trabajo.

11.1 Tarea nº1: Deportes, deportes paralímpicos y juegos predeportivos. Una nueva perspectiva.

11.1.1 Actividades:

11.1.1.1. Presentación del proyecto al alumnado.

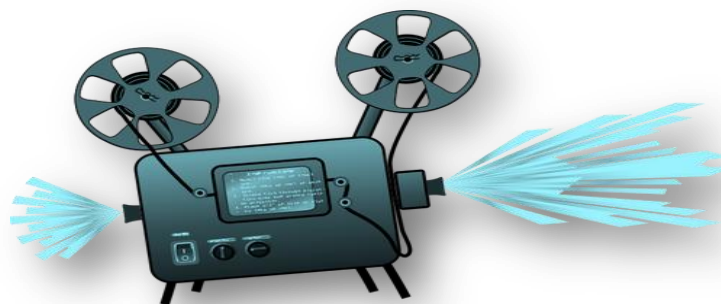


Ilustración 1.Tarea 1, actividad 1. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta primera sesión de la tarea número uno, el profesor realizará una presentación a su alumnado sobre el proyecto y en la que les mostrará los deportes menos conocidos, no convencionales y los juegos predeportivos más originales, además del deporte paralímpico.

Se expondrán los objetivos del proyecto, conocer y vivenciar la actividad física desde nuevas prácticas no convencionales, menos conocidas e igualmente satisfactorias. Concienciar de la importancia del no encasillamiento en un estilo y fomentar la práctica plural de actividades como medio para el desarrollo integro de la persona, así como del desarrollo de nuestra creatividad como seres humanos en lo referente a toda actividad física.

La actividad será dividida en dos partes: la primera parte correspondiente a la visualización mediante presentación en prezi (el proyecto y finalidad) y vídeos de estos deportes no convencionales. Seguido de una breve puesta en práctica a modo de ejemplo de algunas de las partes del deporte o juego predeportivo en cuestión, para que el alumnado vivencie parte de la actividad y no desconecte.

Los deportes que se mostrarán:

- ▶ Kin-Ball
- ▶ Tchoukball
- ▶ Korfbal

Los juegos predeportivos que se mostrarán:

- ▶ Cono-gol (Balón mano)
- ▶ Kickball (beisbol con pie)

Los deportes paralímpicos que se mostrarán:

- ▶ Voleibol paralímpico

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 8. Tarea nº 1, actividad 1. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	LUGAR DE PRÁCTICA	
Parte 1: visualización mediante presentación en prezi y vídeos de estos deportes	60 minutos	Gimnasio
(Pausas entre vídeos para breves demostración práctica)		
Parte 2: Breve puesta en práctica a modo de ejemplo de algunas de las		

partes del deporte o juego predeportivo		
TOTAL: 60 minutos de sesión.		

Tabla 9. Tarea nº 1, actividad 1. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia digital. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Conseguir que el alumnado tenga una primera toma de contacto con las prácticas deportivas menos conocidas, no convencionales. ✓ Despertar en el alumnado una actitud de curiosidad y motivación, tanto por realizar su práctica como por conocer nuevas actividades y deportes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar los valores. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.
Contenidos	✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Los valores.
Metodología	✓ Instrucción Directa. En la que el profesor/a proporciona a el alumno/a información directa sobre cómo es el contenido, como solucionar, superar el problema, obstáculo, concretando la acción. Sobre deportes y actividades físicas. ✓ Breve vivencia de los contenidos a través de la práctica. ✓ Uso de material informático para la enseñanza: Portátil, proyector. Programa prezi y webs como Youtube para la

	visualización del contenido.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor. ✓ Valoración de actitud, motivación y atención del alumnado durante la parte teórica y práctica. ✓ Trato correcto del material del centro. ✓ Participación.

11.1.1.2. Practicamos los deportes y juegos predeportivos menos conocidos.



Ilustración 2. Tarea 1, actividad 2. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta segunda sesión de la tarea número uno, se realizará la puesta en práctica completa de los deportes no convencionales, juegos predeportivos y deporte paralímpico expuestos en la clase anterior.

Esta sesión está centrada en la práctica total de lo visualizado y aprendido por el alumnado en la actividad anterior. Realizarán un circuito en el que irán rotando, practicando así todas las actividades.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 10. Tarea nº 1, actividad 2. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
DEPORTES		
KIN-BALL	10 minutos	Gimnasio
TCHOUKBALL	10 minutos	
KORFBALL	10 minutos	
JUEGOS PREDEPORTIVOS		
CONO-GOL	10 minutos	Pista de fútbol sala
KICKBALL	10 minutos	
VOLEIBOL PARALÍMPICO	10 minutos	Gimnasio
TOTAL: 60 minutos de sesión.		

Tabla 11. Tarea nº 1, actividad 2. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar la motivación y el gusto por realizar la práctica de actividad física no convencional. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.
Contenidos	✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Los valores
Metodología	✓ Profesor como guía durante la práctica. ✓ Vivencia completa de los contenidos a través de la práctica. ✓ Uso de material no convencional: Balón de Kin Ball, etcétera.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la parte práctica. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la práctica. ✓ Trato correcto del material del centro. ✓ Participación.

11.1.1.3. La creación del profesor para el proyecto. Balón cuba. Explicación y puesta en práctica.



Ilustración 3. Tarea 1, actividad 3. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta tercera sesión de la tarea número uno, el profesor explicará un juego predeportivo creado por él mismo para que el alumnado tenga un ejemplo y apoyo para las clases posteriores.

La sesión está diseñada para que el alumnado pueda tener una base a la hora de desarrollar las siguientes sesiones. Además, se busca mantener al alumno y alumna en constante atención sobre el proyecto, mostrándole de primera mano una actividad física creada por su propio profesor. El potente mensaje de esfuerzo, trabajo, creatividad y disfrute de lo creado que se lanza al alumnado con esta actividad es una semilla que se espera que de sus frutos en las clases posteriores.

► Balón cuba. El juego predeportivo del profesor ¿En qué consiste el juego?

Este juego combina el deporte de fútbol sala con el juego popular de cuba libre.

Es un juego predeportivo creado para trabajar la perfección en el deporte de fútbol sala y de la técnica del alumnado. Un número de alumnos/as, dos por ejemplo, serán los encargados de pillar al resto. Deberán hacerlo llevando en todo momento un balón de fútbol sala en conducción, haciendo uso de la técnica de balón pisado, tanto para conducir el balón como para controlarlo. Cada pareja de 2 encargada de pillar dispondrá de 40 segundos para atrapar tantos alumnos/as como pueda y deberá ser consciente de sus objetivos principales:

1. Que el balón que controla no salga de la zona delimitada ya que si sale se elimina el jugador.
2. No perder el control del balón haciendo uso de la técnica necesaria.
3. Pillar el número máximo posible de alumnos/as dentro del tiempo establecido.
4. Evitar que estos se salven entre sí.
5. Tan solo será válido pillar si se mantiene el balón cerca del pie.

El resto de alumnos/as que deben huir de la pareja o parejas que pillan, deberán ser conscientes de la zona delimitada, de la cual no pueden salir ya que si lo hicieran se descalificarían. Si los alumnos/as son pillados, estos se quedarán inmóviles en el sitio y con las piernas abiertas a la espera de ser salvados por otro compañero/a. Si algún compañero/a es pillado se le podrá salvar haciendo uso de los 5 balones colocados dentro de la zona, los cuales solo se pueden golpear en esta situación, es decir, si un compañero/a es pillado podremos salvarlo haciendo uso del golpeo de balón, e intentar pasarlo por debajo de sus piernas. Si se logra meter el balón entre las piernas del compañero/a pillado, automáticamente quedará salvado y podrá volver a moverse y a huir de la pareja que pilla.

El grupo de alumnos/as encargados de huir dispondrá de 40 segundos para evitar ser atrapados y deberá ser consciente de sus objetivos principales:

1. No se pueden golpear los 5 balones colocados dentro de la zona hasta que algún compañero/a esté pillado e inmóvil
2. Los balones no deben salir de la zona delimitada, de ser así no se salvará al compañero/a en cuestión, es decir, para salvar a un compañero/a es necesaria la colaboración entre dos alumnos/as para salvar. Un alumno/a que golpee el balón y otro colocado detrás del compañero/a pillado que pisará el balón y lo detendrá para dejarlo inmóvil justo al pasar entre las piernas del compañero/a.
3. Si algún balón sale de la zona delimitada no se podrá recuperar, se eliminará de la ronda de juego.
4. Sin todos los balones salen de la zona delimitada, automáticamente ganará la pareja encargada de pillar.
5. Estarás pillado si los que se la quedan para pillar te tocan con la mano.

Material:

Los balones del equipo encargado de pillar deberán ser de un color (Amarillo) y los cinco balones salvavidas de los que huyen de otro (Azul) para diferenciarlos y evitar confusiones.

➤ VARIANTES:

- Uso del pie dominante y no dominante.
- Atar los cordones por parejas de un pie y modificar la conducción de balón de los que pillan a balones pisados.
- El que es pillado pasa a conducir el balón.
- Ampliación del tiempo.

- Reducción o ampliación del espacio según las características del grupo y de la situación.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 12. Tarea nº 1, actividad 3. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
Parte 1: Explicación de juego predeportivo	15 minutos	Gimnasio
Parte 2: Puesta en práctica del juego predeportivo por el alumando	45 minutos	
TOTAL: 60 minutos de sesión, más trabajo autónomo del alumnado.		

Tabla 13. Tarea nº 1, actividad 3. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar la motivación y el gusto por realizar la práctica de actividad física no convencional. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento y la práctica de actividades físico deportivas. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.

Contenidos	✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física.
Metodología	✓ Instrucción directa. Explicación del juego. ✓ Profesor como guía durante la práctica. Dando pautas de mejora de rendimiento y colaboración dentro del juego. ✓ Vivencia completa de los contenidos a través de la práctica.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la parte teórica y práctica. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la práctica. ✓ Trato correcto del material del centro. ✓ Participación.

11.2 Tarea nº2: ¡De la búsqueda a la práctica! Investigamos sobre deportes y juegos predeportivos.

11.2.1 Actividades:

11.2.1.1. Realizamos una búsqueda sobre deportes y juegos predeportivos.



Ilustración 4. Tarea 2, actividad 1. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta primera sesión de la tarea número dos, el profesor llevará al alumnado al aula de informática. En el caso de que todos los alumnos y alumnas, o al menos la mayoría, tengan portátiles con posibilidad de traerlos a clase la actividad sería realizada en el gimnasio o terreno de prácticas. La idea es plantear al alumnado una búsqueda, una investigación sobre los deportes (convencionales o no convencionales), juegos predeportivos que más se acerquen a sus gustos e intereses, realizar una búsqueda de juegos populares y actividades físicas adaptadas a personas con cualquier tipo de discapacidad. Y

otra búsqueda acerca de juegos predeportivos y actividades físicas realizadas en el pasado de su contexto familiar, barrio, localidad o en épocas antiguas. Tras la búsqueda y selección de estos contenidos por parte del alumnado, serán preparadas para practicarlas en las siguientes clases.

Distribuiremos la clase en grupos de 5 alumnos y alumnas para realizar esta sesión que estaría distribuida de la siguiente manera:

1. El profesor explicará en qué consistirá esta actividad. Distribuirá los grupos de 5. Comunicará al alumnado en qué orden expondrán la actividad propuesta los grupos en las siguientes clases. Y comentará que se podrá seguir completando la actividad en casa, para obtener más información sobre los puntos que queden menos trabajados.
2. Investigación sobre los deportes y juegos predeportivos (convencionales y no convencionales).
3. Búsqueda de juegos y actividades físicas adaptadas a personas con discapacidad.
4. Investigación juegos predeportivos y actividades físicas realizadas en el pasado de su contexto familiar, barrio, localidad o en la antigüedad.

Durante esta sesión el alumnado trabajará para desarrollar estos puntos de la actividad. Cada grupo deberá trabajar los cuatro puntos teniendo en cuenta los intereses, las ideas, la indagación y contextos de cada uno de ellos y ellas. Seguidamente deberán unirlos y así obtener una amplia perspectiva en cada punto, que en posteriores clases nos servirá para progresar más aun en el tema.

La sesión quedaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 14. Tarea nº 2, actividad 1. Distribución.

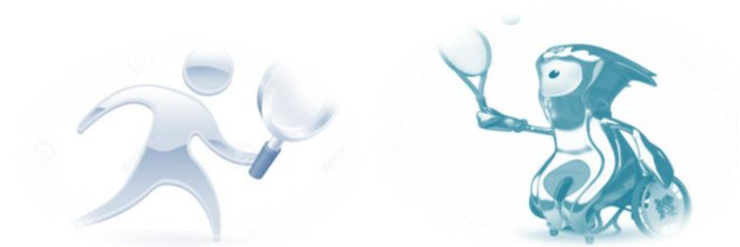
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
1: 15 minutos	2: } 3: } 45 minutos 4: }	Aula de informática o gimnasio (con portátiles)
TOTAL: 60 minutos de sesión, más trabajo autónomo del alumnado. (Se aconsejará al alumnado continuar trabajando en casa sobre la sesión)		

Tabla 15. Tarea nº 2, actividad 1. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Competencia digital ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar la motivación y el gusto por realizar investigación sobre actividades físicas no convencionales. ✓ Desarrollar habilidades de uso de las TIC. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento y la investigación. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.
Contenidos	✓ La investigación como vehículo para adquirir conocimiento y aprendizaje autónomo. ✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Uso de las tecnología de la información.
Metodología	✓ Profesor como guía durante la investigación del alumnado. Dando pautas sobre los puntos a buscar, recomendaciones de uso, sitios web, etcétera. ✓ El uso de las TIC como herramienta de

	aprendizaje.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la investigación realizada por el alumnado. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la investigación. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Uso correcto de las TIC. ✓ Precisión en la búsqueda según las ideas planteadas y acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Participación.

11.2.1.2. Continuamos con la investigación y preparamos su puesta en práctica.



Ilustraciones 5 y 6. Tarea 2, actividad 2. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta segunda sesión de la tarea número dos, el alumnado finalizará su investigación y comenzará a preparar su puesta en práctica para las siguientes clases.

El profesor recordará el orden de exposición de cada grupo, que será el siguiente: Grupo 1 y 2 presentarán su trabajo en primer lugar la siguiente clase a la actual, y el grupo 3 y 4 la siguiente a la de los otros grupos.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 16. Tarea nº 2, actividad 2. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
Recomendación del profesor		
Parte 1: Continuación de la búsqueda de información	20-25 minutos	Aula de informática o gimnasio (con portátiles)
Parte 2: Preparación práctica de las actividades	35-40 minutos	Gimnasio

Tabla 17. Tarea nº 2, actividad 2. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Competencia digital ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar la motivación y el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas no convencionales. ✓ Desarrollar habilidades de uso de las TIC. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento y la investigación. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.
Contenidos	✓ La investigación como vehículo para adquirir conocimiento y aprendizaje autónomo. ✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Uso de las tecnologías de la información.
Metodología	✓ Profesor como guía durante la investigación del alumnado y preparación de la práctica. Dando pautas sobre los posibles puntos a buscar, recomendaciones de uso, sitios web, uso de material del centro o creación del mismo, etcétera.

	✓ El uso de las TIC como herramienta de aprendizaje.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la investigación realizada por el alumnado. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la investigación. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Uso correcto de las TIC. ✓ Precisión en la búsqueda según las ideas planteadas y acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Trato correcto del material del centro. ✓ Participación.

11.2.1.3. Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 1 y 2



Ilustración 7. Tarea 2, actividad 3. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta tercera sesión de la tarea número dos, tras haber preparado los puntos anteriores, pasaremos a la práctica de los deportes, juegos adaptados, actividades físicas o juegos predeportivos elegidos por cada grupo para ponerlos en práctica.

Esta sesión y la siguiente están dirigidas a que el alumnado vivencie los contenidos de su propia búsqueda de información, pasar del campo teórico al práctico, logrando una mayor afinidad con sus trabajos. Para tomar conciencia del esfuerzo y la satisfacción que nos da el hecho de buscar, investigar, ser curiosos y curiosas y comprobar con la experiencia práctica los beneficios que nos aportan todas estas actividades tanto a nivel de salud, a nivel social así como también a nivel de aprendizaje.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 18. Tarea nº 2, actividad 3. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
PREPARACIÓN DE LA	5 minutos	

ACTIVIDAD		Gimnasio o pistas
Grupo 1	25 minutos	
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD	5 minutos	
Grupo 2	25 minutos	
TOTAL: 60 minutos de sesión.		

Tabla 19. Tarea nº 2, actividad 3. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas no convencionales. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físicas y/o deportivas. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.
Contenidos	✓ La investigación como vehículo para adquirir conocimiento y aprendizaje autónomo. ✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física.

Metodología	✓ Profesor como guía durante la puesta en práctica de las actividades del alumnado. Dando pautas sobre las posibles mejoras en la actividad, adaptaciones, uso de material del centro o creación del mismo para la actividad, etcétera.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la práctica realizada por el alumnado. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la práctica. ✓ Valoración del trabajo propuesto. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Valoración de las actividades planteadas acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Trato correcto del material del centro. ✓ Participación.

11.2.1.4. Ponemos en práctica lo trabajado. Grupo 3 y 4



Ilustración 8. Tarea 2, actividad 4. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta cuarta sesión de la tarea número dos, seguimos con la práctica de los deportes, juegos adaptados, o juegos predeportivos elegidos por cada grupo para ponerlos en práctica. Continuarán los grupos 3 y 4.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 20. Tarea nº 2, actividad 4. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD	5 minutos	Gimnasio o pistas
Grupo 2	25 minutos	
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD	5 minutos	
Grupo 3	25 minutos	

Tabla 21. Tarea nº 2, actividad 4. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas no convencionales. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físicas y/o deportivas. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable.
Contenidos	✓ La investigación como vehículo para adquirir conocimiento y aprendizaje autónomo. ✓ Los deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ La actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física.
Metodología	✓ Profesor como guía durante la puesta en práctica de las actividades del alumnado. Dando pautas sobre las posibles mejoras en la actividad, adaptaciones, uso de material del centro o creación del mismo para la actividad, etcétera.

Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la práctica realizada por el alumnado. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la práctica. ✓ Valoración del trabajo propuesto. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Valoración de las actividades planteadas acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Trato correcto del material del centro. ✓ Participación.
----------------------------	---

11.3 Tarea nº3: ¡Hagamos actividad física juntos! Creamos un deporte, deporte paralímpico, juego predeportivo o fusión original.

11.3.1 Actividades

11.3.1.1. Propuesta creativa. Una mesa redonda para sentirnos en nuestro elemento.



Ilustración 9. Tarea 3, actividad 1. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta primera sesión de la tarea número tres, el profesor propondrá al alumnado una propuesta creativa. Esta propuesta consistirá en la invención de un nuevo deporte, juego predeportivo, deporte paralímpico o una fusión entre estos, cuya elección será libre. El profesor comunicará al alumnado que para desarrollar esta idea lo recomendable es unirse con los compañeros y compañeras más afines. El porqué de esto es que teniendo en cuenta las sesiones anteriores y tras haber investigado y puesto en práctica numerosas actividades físicas, el alumnado se habrá sentido más cercano, identificado o con más motivado hacia unas actividades que hacia otras. Por ello el profesor dará un tiempo en el inicio de la sesión para establecer una mesa redonda, en la que las ideas se pondrán de manifiesto y el alumnado se agrupará según su afinidad hacia las mismas. Los grupos podrán ser variados, es decir, podrá haber grupos de dos miembros o incluso la clase entera. Pero el alumnado deberá tener en cuenta que a mayor número de alumnos y alumnas mayor será las exigencias de la propuesta a plantear. El profesor aconsejará la unión de grupos afines de cuatro a seis miembros para un trabajo equilibrado. El trabajo

deberá alcanzar los objetivos que se pretenden en el proyecto, serán objetivos sencillos, los cuales el alumnado ha ido adquiriendo durante el transcurso de las tareas. En la sesión posterior el profesor comentará los objetivos que se busca que logren los trabajos.

Con esta sesión se pretende que los alumnos y alumnas sea más autónomos en la toma de decisiones. Se fomentará el ser críticos con lo que les motiva y lo que no, sus gustos y preferencias, seleccionando así un grupo con el que sus ideas sean semejantes entre sí y con ello puedan expresarse en la misma frecuencia, sintiéndose en su elemento. También el diálogo como medio de comunicación, respeto e intercambio de ideas fomentará la manifestación de los valores que se quieren adquirir desde el inicio del proyecto. Además se busca desarrollar el potencial creativo de la mejor manera posible y para ello nada mejor que sentirse cómodo con lo que uno siente y piensa que es afín a él o ella.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 22. Tarea nº 3, actividad 1. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
EXPLICACIÓN DE PROPUESTA CREATIVA	15 minutos	Gimnasio
MESA REDONDA	30 minutos	
FORMACIÓN DE GRUPOS DE AFINIDAD	15 minutos	
TOTAL: 60 minutos de sesión.		

Tabla 23. Tarea nº 3, actividad 1. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
	✓ Fomentar el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas convencionales y no convencionales. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas

Objetivos	deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físicas y/o deportivas. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable. ✓ Crear/diseñar y aplicar actividades de actividad física y salud, deporte, deporte paralímpico o juegos populares originales. ✓ Analizar de manera crítica todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como violencia, competitividad, discriminación.
Contenidos	✓ Investigación como vehículo para adquirir conocimiento y aprendizaje autónomo. ✓ Deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ Actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Creación de actividades físicas originales.
Metodología	✓ Profesor como guía durante la sesión. Aconsejando sobre las ideas propuestas, aportando ayudas y posibles soluciones, aconsejando sobre la unión de los posibles grupos de afinidad y actuando como mediador de los posibles debates sin quitar protagonismo al alumnado.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la mesa redonda. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la sesión. ✓ Valoración del trabajo propuesto, ideas y debates. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Valoración de las actividades planteadas acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Participación.

11.3.1.2. ¡Manos a la obra! Creamos actividades físicas originales.



Ilustración 10. Tarea 3, actividad 2. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta segunda sesión de la tarea número tres, el alumnado ya colocado en sus grupos de afinidad y con la orientación del profesor comenzarán a realizar la propuesta creativa elegida. El profesor actuando como guía y apoyo, dará ciertas pautas y recomendaciones, como por ejemplo: la distribución de tareas entre los miembros del grupo así como la distribución del tiempo, tanto para comprobar o diseñar el material a utilizar como para planificar la zona de práctica. Además de objetivos imprescindibles para el desarrollo de las propuestas creativas a diseñar. Los objetivos que deberán trabajar los grupos para desarrollar sus propuestas son los siguientes:

Tabla 24. Objetivos a desarrollar por el alumnado en sus propuestas.

Objetivos a trabajar por cada grupo de alumnos y alumnas en sus propuestas
1. Trabajar la propuesta para que fomente la manifestación de los valores.
2. Trabajar la actividad desde un enfoque que fomente el valor de la justicia.
3. Trabajar la propuesta de modo que las reglas favorezcan la honestidad.
4. Trabajar la propuesta para que fomente la integración.
5. Trabajar la propuesta para que esta cuente con la suficiente seguridad como para evitar posibles lesiones.
6. Trabajar la propuesta para que la actividad fomente un estilo de vida saludable.
7. Trabajar la propuesta de manera que se trabajen aspecto de rendimiento.
8. Trabajar la propuesta desde un enfoque que fomente la competencia contra uno mismo y la cooperación por encima de la competitividad.
9. Trabajar la propuesta para que se logre una actividad no convencional, lo más original posible.
10. Trabajar la propuesta para que las reglas creadas sean novedosas así como los materiales empleados.
11. Trabajar la propuesta para que sea motivante y atractiva de ser practicada.

Con esta sesión se pretende que el alumnado logre ser más eficiente en su trabajo y tome consciencia de lo que se le está pidiendo y que a su vez

reflexione sobre los beneficios de los mismos objetivos aquí propuestos, inculcándoles valores fundamentales, que en ocasiones se pierden en determinados deportes.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 25. Tarea nº 3, actividad 2. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
EXPLICACIÓN DEL PROFESOR SOBRE LOS OBJETIVOS A CONSEGUIR	5-10 minutos	Aula de informática, gimnasio o pistas
REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA CREATIVA ELEGIDA	50 minutos	
TOTAL: 60 minutos de sesión, más trabajo autónomo del alumnado. (Se aconsejará al alumnado continuar trabajando en casa sobre la sesión)		

Tabla 26. Tarea nº 3, actividad 2. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Competencia digital. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
Objetivos	✓ Fomentar el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas convencionales y no convencionales. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físicas y/o deportivas.

	✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable. ✓ Crear/diseñar y aplicar actividades de actividad física y salud, deporte, deporte paralímpico o juegos populares originales. ✓ Utilizar los recursos tecnológicos de manera adecuada para conseguir información, aprender, diseñar y comunicarse. ✓ Analizar de manera crítica todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como violencia, competitividad, discriminación.
Contenidos	✓ Investigación como vehículo para adquirir conocimiento y aprendizaje autónomo. ✓ Deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ Actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Creación de actividades físicas originales.
Metodología	✓ Profesor como guía durante la sesión. Aconsejando sobre las ideas propuestas, aportando ayudas y posibles soluciones a obstáculos.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la sesión. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la sesión. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Valoración de las actividades planteadas acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Participación.

11.3.1.3. ¡Hora de actuar! Practicamos y disfrutamos nuestras propuestas.



Ilustración 11. Tarea 3, actividad 3. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta tercera sesión de la tarea número tres, ya con las propuestas terminadas de los grupos de alumnos y alumnas de este proyecto, se comenzará su puesta en práctica. Además de ser practicados por los propios alumnos y alumnas de la clase, para experimentar y disfrutar con las creaciones de sus compañeros y compañeras, en la siguiente sesión será el propio alumnado quién haga de profesor/a. Explicarán y realizarán las actividades físicas propuestas a otros cursos del centro.

Esta sesión busca que el alumnado vivencie sus propias obras y que con ello adquiera un conocimiento más profundo de su aprendizaje.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 27. Tarea nº 3, actividad 3. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD		LUGAR DE PRÁCTICA
GRUPOS DE AFINIDAD: PUESTA EN PRÁCTICA DE CADA PROPUESTA	60 minutos distribuidos entre los grupos	Gimnasio o pistas
TOTAL: 60 minutos de sesión.		

Tabla 28. Tarea nº 3, actividad 3. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Competencia digital. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
	✓ Fomentar el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas convencionales y no convencionales. ✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por

Objetivos	medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físicas y/o deportivas. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable. ✓ Crear/diseñar y aplicar actividades de actividad física y salud, deporte, deporte paralímpico o juegos populares originales. ✓ Utilizar los recursos tecnológicos de manera adecuada para conseguir información, aprender, diseñar y comunicarse. ✓ Analizar de manera crítica todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como violencia, competitividad, discriminación. ✓ Compartir la propia creación con los demás.
Contenidos	✓ Deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ Actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Valoración y disfrute del trabajo realizado por los demás. ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Creación de actividades físicas originales.
Metodología	✓ Profesor como guía, observador y participante durante las sesiones del alumnado.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la sesión. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la sesión. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Valoración de las actividades planteadas acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Valoración sobre las explicaciones dadas a los participantes de la actividades propuestas. ✓ Participación.

11.3.1.4. ¡Hora de enseñar! Practicamos y mostramos nuestras propuestas a los demás compañeros y compañeras del centro.



Ilustración 11. Tarea 3, actividad 4. Recuperado de Google imágenes, 2016.

En esta cuarta sesión de la tarea número tres será el alumnado quien se ponga en el papel del profesor, enseñará y explicará sus propuestas al resto de cursos del centro. La organización de esta sesión se realizará en forma de gymkana, en la que los cursos irán rotando por las propuestas de cada grupo de afinidad y realizarán su propuesta creativa de deporte, deporte paralímpico, juego predeportivo o fusión de estos.

Esta sesión pretende que el alumnado tome el rol de docente y con ello adquiera una perspectiva diferente sobre su propio trabajo, para así enriquecer aún más la vivencia de este proyecto.

La sesión estaría distribuida de la siguiente manera:

Tabla 29. Tarea nº 3, actividad 4. Distribución.

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD			LUGAR DE PRÁCTICA
CURSOS DEL CENTRO QUE REALIZARÁN LA PRÁCTICA DE LAS PROPUESTAS	Propuestas	Tiempo establecido por propuesta (10-15 minutos)	Gimnasio o pistas
TOTAL: 60 minutos de sesión.			

Tabla 30. Tarea nº 3, actividad 4. Lo que se trabajará.

Lo que se trabajará en esta actividad	
Competencias clave	✓ Comunicación lingüística. ✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ Competencia digital. ✓ Aprender a aprender. ✓ Competencias sociales y cívicas. ✓ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ Conciencia y expresiones culturales.
	✓ Fomentar el gusto por realizar investigaciones sobre actividades físicas convencionales y no convencionales.

Objetivos	✓ Despertar la curiosidad por conocer nuevos tipos de prácticas y actividades físicas diferentes. ✓ Conocer y valorar una amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales. ✓ Fomentar los valores. ✓ Tener conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás. ✓ Fomentar la motivación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas para el alumnado. ✓ Desarrollar las habilidades creativas por medio del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físicas y/o deportivas. ✓ Trabajar en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para superar cualquier problema dando solución a los mismos. ✓ Concienciar sobre los buenos hábitos de vida y sus beneficios en la salud. La actividad física como vehículo para el desarrollo social y saludable. ✓ Crear/diseñar y aplicar actividades de actividad física y salud, deporte, deporte paralímpico o juegos populares originales. ✓ Utilizar los recursos tecnológicos de manera adecuada para conseguir información, aprender, diseñar y comunicarse. ✓ Analizar de manera crítica todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como violencia, competitividad, discriminación. ✓ Compartir la propia creación con los demás.
Contenidos	✓ Deportes dentro de la sociedad actual: aspectos sociológicos, culturales y económicos. ✓ Actividad física, el juego y el deporte en el tiempo de ocio. ✓ Actividad física, deportes y juegos no convencionales. ✓ Valoración del juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socioafectivas. ✓ Los valores ✓ Valoración y disfrute del trabajo realizado por los demás. ✓ Conciencia de hábitos de vida saludable con la práctica de actividad física. ✓ Creación de actividades físicas originales.
Metodología	✓ Profesor como guía, observador y participante durante las sesiones del alumnado.
Evaluación de la actividad	✓ Observación directa del profesor durante la sesión. ✓ Valoración de la actitud, motivación y atención del alumnado durante la sesión. ✓ Apreciación de los valores asumidos y manifestados por el alumnado durante la actividad. ✓ Valoración de las actividades planteadas acordes con los objetivos pretendidos. ✓ Valoración sobre las explicaciones dadas a los participantes de la actividades propuestas. ✓ Participación.

12. Evaluación.

Evaluar siempre es una tarea difícil, pues son muchos los apuntes y matices a tener en cuenta, sobre todo si se trata de evaluar la educación física, y más aun si queremos evaluar un proceso y trabajo creativo. En este proyecto lo que se busca es que el alumnado adquiera conocimientos amplios sobre los diferentes estilos y prácticas deportivas que existen en el mundo, y las continuas modificaciones y cambios que sufren a lo largo del tiempo. También que ellos mismos pueden ser los que cambien y modifiquen esos deportes y actividades predeportivas, desarrollando así sus habilidades creativas. Se pretende despertar en el alumnado la motivación y la creatividad interior de cada uno y enfocarla a la creación de una actividad física original y divertida. La justicia, la honestidad, la seguridad, el rendimiento y la competencia contra uno mismo, son los valores que se quieren lograr con esta propuesta de innovación en el área de educación física. El deporte se adapta, nacen nuevas ideas y formas de llevarlas a cabo, y esa es la esencia que se quiere transmitir al alumnado con este proyecto.

En lo referente a como evaluar el trabajo creativo y original del alumnado durante este proyecto, para realizar la rúbrica y siguiendo a Expósito (2015):

Estudiamos a los autores Ricardo Marín y Saturnino de la Torre (2000) que describen una serie de factores como indicadores de la creatividad que servirán para obtener información sobre el estilo y el potencial creativo de los alumnos/as. Los indicadores básicos que describen suponen una valoración y comprensión del propio proceso creador. Los autores distinguen los siguientes indicadores: Originalidad, flexibilidad, productividad o fluidez, elaboración, análisis, síntesis, apertura mental, comunicación, sensibilidad para los problemas, redefinición y nivel de inventiva.

La evaluación empleada será cualitativa, alejándose así de los valores cuantitativos que aún siendo válidos irían en contra de la propia esencia del proyecto y de los valores que desea transmitir a los alumnos y alumnas. Ya que no se busca lograr una nota final para superar los contenidos, sino lograr una experiencia positiva y educativa alejada de encasillamientos numéricos, que brinden una nueva perspectiva del trabajo al alumnado además de que sean ellos mismo quienes valoren su trabajo. Por estos motivos se han diseñado tres tipos de evaluaciones, una evaluación del alumnado, una evaluación del proyecto y una autoevaluación para los alumnos y alumnas.

Las evaluaciones se rellenaran cada una ellas en un momento específico. Con ello se pretende que la evaluación fluya en paralelo con el desarrollo del proyecto y el aprendizaje que con él se pretende.

La evaluación del alumnado comenzará desde el primer día de inicio del proyecto y se irán anotando en las observaciones todos los datos importantes sobre comportamientos, aprendizajes, conductas, valores, etcétera, que tenga el alumnado y al final de cada actividad se irán rellenando las casillas correspondientes a dicha evaluación.

La evaluación del proyecto se realizará al finalizar el mismo para tener una perspectiva global y completa de este, que es fundamental para argumentar bien los puntos positivos y los negativos que haya podido tener durante su desarrollo. En observaciones se irán añadiendo las anotaciones necesarias sobre el trabajo diario, para así tener una referencia más fundamentada sobre la propuesta a la hora de evaluarla.

La autoevaluación del alumnado se realizará al día siguiente de la finalización del proyecto, para que así los alumnos y alumnas una vez conocido, practicado y adquirido los conocimientos tratados, además de haberse concienciado sobre los valores de la propuesta, puedan tener una actitud crítica en su propia autoevaluación, siendo esta más realista en sus resultados.

Las evaluaciones son las siguientes:

Tabla 31. Evaluación del alumnado.

EVALUACIÓN DEL ALUMNADO					
NOMBRE Y APELLIDOS					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE SUPERACIÓN DE CRITERIOS				
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
Las habilidades creativas a través del conocimiento, la investigación y la práctica de actividades físico deportivas fueron:					
La motivación durante la investigación y la práctica de actividades físicas por medio de tareas afines y atractivas					

para el alumnado fue:					
El conocimiento y la valoración de la amplia variedad de estilos y prácticas deportivas no convencionales fue:					
El trabajo en equipo para realizar las tareas propuestas, así como para la superación de cualquier problema que de solución al mismo fue:					
La participación en las actividades propuestas fue:					
El trabajo individual en las actividades propuestas fue:					
La conciencia sobre los buenos hábitos de vida, sus beneficios y la actividad física como vehículo para el desarrollo social fue:					
La planificación y colaboración individual y en grupo para la realización de las propuestas fue:					
La creación y la aplicación de actividades físicas y salud, deporte paralímpico o juegos populares originales fue:					
La conciencia sobre la importancia de valores como la honestidad, colaboración, justicia, respeto, igualdad, etcétera, fue:					
El análisis crítico de todo lo referente a lo deportivo, aspectos culturales, integradores, saludables, educativos y los contrarios como la violencia, competitividad, discriminación fueron:					
La comprensión del impacto que tiene la economía, el ambiente y lo social en las					

actividades físicas y la conciencia sobre ello fue:					
La conciencia del cuidado de la seguridad, siendo preventivos durante la práctica de actividad física, sobre nosotros mismos y sobre los demás fue:					
La perspectiva crítica y selectiva, sabiendo valorar la información relevante y logrando con ello resultados adecuados según los contenidos trabajados fue:					
El uso de recursos tecnológicos de manera adecuada para conseguir información, aprender y comunicarse fue:					
INDICADORES DE CREATIVIDAD EN LAS PROPUESTAS	ESCALA DE SUPERACIÓN DE CRITERIOS				
	<i>EXCELENTE</i>	<i>MUY BUENO</i>	<i>BUENO</i>	<i>REGULAR</i>	<i>MALO</i>
Originalidad: Aportación de ideas					
Flexibilidad: Capacidad de generación de respuestas					
Fluidez: Cantidad y variedad de respuestas dadas ante los problemas					
Elaboración: Organización de la información y precisión para transmitirla					
Análisis: Distinción entre ideas propuestas					
Síntesis: Capacidad de comprensión, organización y extracción de ideas importantes					
Apertura mental: Capacidad de búsqueda de diferentes alternativas ante los obstáculos presentados					
Comunicación: Capacidad para transmitir ideas, mensajes o descubrimientos					
Sensibilidad para los					

problemas: Empatía, percepción y descubrimiento ante situaciones difíciles					
Redefinición: Capacidad de encontrar aplicaciones, usos o definiciones diferentes					
Nivel de inventiva: Capacidad de percepción de la realidad, adaptación y cambio parcial o total					
OBSERVACIONES SOBRE EL TRABAJO DEL ALUMNADO	Nombre y apellidos:				
	Nombre y apellidos:				
	Nombre y apellidos:				
	Nombre y apellidos:				
	...				

Tabla 32. Evaluación del proyecto.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE SUPERACIÓN DE CRITERIOS				
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
Dominio de los contenidos tratados:					
Coherencia lógica del proyecto:					
Presentación y exposición del tema.					
Trabajo en equipo entre los docentes del centro:					
Diseño de las actividades creativo educativas:					
Conexión entre las tareas y las actividades desarrolladas y los objetivos planteados:					
Trabajo práctico durante las actividades:					
Uso de recursos audiovisuales:					
Uso de materiales creados para las actividades:					
Temporalización y eficiencia de horarios e instalaciones:					
Planteamiento y grado de					

adquisición de valores educativos:					
OBSERVACIONES SOBRE EL PROYECTO					

Tabla 33. Autoevaluación del alumnado.

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE SUPERACIÓN DE CRITERIOS				
	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO
Has dominado los contenidos tratados de manera:					
Mi grado de motivación sentido durante este proyecto ha sido:					
Mi trabajo individual durante el proyecto ha sido:					
Mis presentaciones y exposiciones sobre el tema trabajado ha sido:					
Mi trabajo en equipo entre compañeros ha sido:					
El diseño de las actividades creativas propuestas ha sido:					
La conexión entre nuestras actividades desarrolladas y los objetivos que se nos han planteado ha sido:					
Las puestas en práctica durante las actividades han sido:					
El uso de los recursos audiovisuales como herramienta para el desarrollo de nuestras propuestas ha sido:					
El uso de los materiales creados para las actividades ha sido:					
El aprendizaje y el conocimientos adquirido con					

este proyecto ha sido:					
La adquisición y aplicación de los valores fomentados durante este proyecto ha sido:					
OBSERVACIONES SOBRE EL PROYECTO					

CAPÍTULO III: FINALIZACIÓN DEL PROYECTO

13. Conclusiones.

Con la realización de este proyecto se ha buscado aportar un trabajo original y adaptado al bloque de contenidos juegos y deportes. De tal manera que sea adecuado a la demanda actual de nuestro sistema educativo de una enseñanza-aprendizaje mejor, que fomente que el propio alumno y alumna sea el creador de su aprendizaje, un aprendizaje consciente y significativo para sus vidas, de utilidad, formador y transformador. Puesto que el deporte no es algo estático que permanezca escrito en los libros, ni tampoco su práctica es siempre la misma o de la misma manera, sino que está en continuo progreso y adaptación, la idea que se fomenta con esta propuesta es esta misma; el deporte como fuente de salud, vehículo social, formador en valores, el deporte y su adaptación a través del tiempo y todas sus posibilidades.

Espero que los futuros alumnos y alumnas que puedan desarrollar este tipo de proyectos adquieran esta consciencia sobre el deporte y los valores intrínsecos que se adquieren con su práctica.

Finalizo este proyecto con una gran sensación de satisfacción. Espero tener la oportunidad de ponerlo en práctica en el futuro y conseguir que mis alumnos y alumnas disfruten de la educación física de una manera diferente a la habitual, logrando y superando todo lo aquí propuesto.

14. Bibliografía.

- DELGADO NOGUERA, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: ICE de la Universidad de Granada.
- EXPÓSITO, A. (2015). *Las acciones del ser creativo*. Trabajo final de carrera. Grado en Educación Primaria. Universidad de Jaén.

- GARDNER, H. (1998). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- GARDNER, H. (1983). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. 2ª ed. S.L. Fondo de cultura económica de España. Castellano.
- Google Imágenes (2016) *Galería de imágenes de google*. Disponible en: [www.google.es] consultado: febrero de 2016.
- ROBINSON, K. y ARONICA, L. (2009). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Editorial Conecta.
- LEWIN, K. (1988). *Teoría del campo en la ciencia social*. Barcelona: Paidós.
- LOMCE, *Ley Orgánica 8/2013, de 9 diciembre, para la mejora de la calidad educativa*.
- ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- POZUELOS, F. J. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias*. Sevilla (Morón). Cooperación Educativa. Publicaciones MCEP.
- MARÍN, R. y DE LA TORRE, S. (2000). *Manual de la creatividad: aplicaciones educativas*. Vicens Vives.
- SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1989). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid: Gymnos.

15. Anexos.

Actividades.

Vídeos empleados para la presentación del proyecto al alumnado:

- ▶ Kin-Ball
 - <https://www.youtube.com/watch?v=LFWExUbxBkQ>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=3sp-bxYtZlW>
- ▶ Korfball
 - https://www.youtube.com/watch?v=PsDmBZ-cK_w
 - https://www.youtube.com/watch?v=Os9TB7r_mWg
- ▶ Tchoukball
 - https://www.youtube.com/watch?v=UCuQDcl_flg
 - <https://www.youtube.com/watch?v=D0VWFK8PGWQ>
- ▶ Deportes paralímpicos
 - <https://www.youtube.com/watch?v=uXLSzwJoT4M>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=RI3kpdBqtPU>