



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DISEÑO DE UNA U.D RECONSTRUYAMOS NOTRE DAME

Alumno/a: Cañete Ortega, Pablo

Tutor/a: Julio Rodríguez y Marta Chicote
Dpto: Educación Física

Junio, 2019

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) pretende mostrar la elaboración de una Unidad Didáctica, partiendo del estudio de la legislación vigente (LOMCE), para Educación Secundaria.

El planteamiento de esta UD comprendida dentro de su programación correspondiente, se adapta al colegio Santa María de la Capilla de Jaén, teniendo en cuenta para el desarrollo de la misma los recursos materiales y espaciales del centro, destinada al alumnado de 4º de la ESO.

La UD consta de 8 sesiones del bloque de contenidos expresión corporal, dichos contenidos serán tratados complementariamente con una nueva herramienta didáctica actualizada y original, la gamificación.

PALABRAS CLAVE

Educación Física, Educación Secundaria, Unidad didáctica, Expresión Corporal, Gamificación, LOMCE, Andalucía, LEA.

ABSTRACT

This research (TFM) aims to show the elaboration of a teaching Unit starting from the study of the current legislation for Secondary Education.

The approach of this unit, included within its corresponding programme, has been adapted to the Secondary School Santa Maria de la Capilla of Jaén. The teaching unit takes into account the materials and physical resources of the centre and it is desined for 4th year students of Compulsory Secondary Education (CSE).

The teaching unit consists of eight sessions based on the contents linked to “corporal expression”; This contents will be considered complementarily with the new and original didactic instrument that is Gamification.

KEY WORDS

Physical Education, Secondary Education, Didactic Unit, Corporal Expression, Gamification, LOMCE, Andalucía, LEA.

Índice de contenido

1.INTRODUCCIÓN.....	1
2.JUSTIFICACIÓN.....	2
2.1.Definiciones.....	2
2.2. Nuevas tecnologías.....	3
2.3. La gamificación como herramienta en la educación.....	3
2.4. Un juego, aprendizaje y motivación.....	6
2.5. Legislación.....	7
3.DESCRIPCIÓN DEL CENTRO.....	9
3.1.Situación geográfica del Centro.....	9
3.2.Aspectos demográficos y socioeconómicos	10
3.3.Instalaciones y materiales.....	11
3.4.Recursos Humanos. Organigrama del Centro.....	13
3.5.Organización de espacios y tiempos.....	14
3.6.Características del alumnado.....	14
3.7.Características psico-evolutivas	15
3.8.Aspectos socio-afectivos.....	15
4.UNIDAD DIDÁCTICA.....	16
4.1.OBJETIVOS.....	16
4.1.1.Objetivos de etapa:.....	16
4.1.2.Objetivos generales de área.....	16
4.1.3.Objetivos didácticos:.....	17
4.2.COMPETENCIAS.....	17
4.3.CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	18
4.4.ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	18
4.5.ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	20
4.6.CONTENIDOS.....	20
4.7.INTERDISCIPLINARIEDAD.....	21
4.8.TEMPORALIZACIÓN.....	21
4.9.SECUENCIACIÓN.....	21
4.10.METODOLOGÍA.....	38
4.11.ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.....	39
4.12.EVALUACIÓN.....	40
4.12.1.Evaluación al docente.....	42
5.CONCLUSIÓN.....	43
6.BIBLIOGRAFÍA.....	44
6.1.WEB GRAFÍA.....	45
7.ANEXOS.....	46
.....	46

1.INTRODUCCIÓN

La realización de este **Trabajo Fin de Máster** conlleva una etapa clave de mi formación como profesional en Actividad Física y deporte en todos sus ámbitos, así también como una nueva etapa para ejercer de docente. En él se pueden ver reflejados muchos de los conocimientos y competencias que he ido adquiriendo durante los años de estudio de Grado y el año de estudio de Máster.

En este TFM voy a presentar la elaboración de una Unidad Didáctica. Es la herramienta fundamental de trabajo que utiliza el docente, para preparar sus clases, en ella aparece todo lo que el alumnado debe desarrollar y aprender (objetivos, contenidos, competencias, criterios de evaluación...). Saber programar es un aspecto de suma importancia para el docente.

Esta sociedad está totalmente digitalizada, por eso, nos vemos forzados a incluir en nuestra educación las nuevas tecnologías, incluso en educación física. Para captar toda la motivación del alumnado y sacar el máximo rendimiento de ellos utilizaremos la metodología de la **gamificación**.

Uno de los objetivos del TFM es que el alumnado ponga en práctica sus competencias y contenidos aprendidos en el máster. Mi unidad didáctica recoge distintos contenidos de la educación física. Las 8 sesiones en las que centro este trabajo son pensadas (no llevadas a la práctica) para el curso de 4ºESO de CDP Santa María de la Capilla.

2.JUSTIFICACIÓN

La presente UD se basa en el contenido de expresión corporal, concretamente en gimnasia acrobática, Acrospport. La principal peculiaridad de la misma será que su metodología así como su sistema de evaluación serán llevados a cabo a partir de la gamificación de los contenidos a través del uso de las nuevas tecnologías y la interdisciplinaridad de nuestros contenidos con los de otras materias. A través de esta metodología buscamos la motivación, confianza, actitud de trabajo, cooperación y autosuficiencia de nuestros alumnos/as.

2.1.Definiciones

En primer lugar debemos conocer el término UD. La **UD** o unidad de programación *“es la conexión de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia metodológica interna y por un período de tiempo determinado”*(Antunez et al., 2000), siguiendo la línea, Escamilla (2008) complementa esta definición diciendo que la UD es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad. Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumnado, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarias para perfeccionar dicho proceso.

El contenido a tratar en esta unidad didáctica es la expresión corporal, Acrospport. Según la IFSA, Federación Internacional de deportes acrobáticos, el **Acrospport** se define como un deporte acrobático realizado con compañero o en grupo, mediante la combinación de pirámides humanas, saltos acrobáticos y elementos coreográficos, donde el cuerpo realiza varias funciones claramente determinadas (portar y ágil). En educación y sobre todo en cursos como el nuestro, (4º ESO), y más tratando contenidos como este en los que normalmente están acostumbrados a hacer figuras humanas, baile y coreografía es muy importante la creación de metodologías poco convencionales, originales y motivadoras para los alumnos, de esta forma lograremos dos puntos claves para un buen proceso de enseñanza como son promover el aprendizaje y la resolución de problemas de manera autónoma y autosuficiente por parte del alumnado.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) tratan el concepto de **gamificación** en su obra Gamification by Design. La definen como un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas. Kapp (2012) es, junto a Zichermann y Cunningham, otro de los autores que estudian la gamificación. Este autor señala en su obra *“The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”* que la gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Es importante que sepamos diferenciar entre el uso de la gamificación de unos contenidos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje y la utilización de un videojuego. La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de motivación y autonomía en las

personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas. Los videojuegos tan solo crean experiencias hedonistas por el medio audiovisual. La diferencia que existe entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no (Kapp, 2012).

Zicherman, Cunningham y Kapp (2012) defienden que la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador. Los autores indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (como insignias, puntos, niveles, barras, avatar, etc.) los jugadores incrementan su tiempo en el juego así como la predisposición psicológica a seguir en él.

2.2. Nuevas tecnologías

Las tics constituyen un conjunto de herramientas que posibilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de información, y nos brindan nuevas formas de comunicarnos y amplían nuestra interacción. También las Tacs, tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, le dan mayor riqueza a la era digital.

La integración de las nuevas tecnologías en el currículo puede ir dirigida a ser objeto de estudio, ser recurso didáctico, recurso para la expresión y comunicación, recurso para la organización y gestión educativa y recurso para la atención a la diversidad (Duval y Raposo, 2000).

La Educación Física, aún siendo un área con marcado carácter procedimental, puede beneficiarse de los recursos que las nuevas tecnologías ofrecen para el aprendizaje de los contenidos propios del área, sobre todo de tipo conceptual.

Las nuevas tecnologías nos aportan mucho a nuestra asignatura, debido a las escasas horas lectivas, es una buena forma de cumplimentar horas para que los/as discentes tenga el mayor tiempo de compromiso motivador.

Después de conocer el término de gamificación y saber lo importante que son las nuevas tecnologías nos realizamos la siguiente pregunta, ¿cómo usamos ésta herramienta en la educación?

2.3. La gamificación como herramienta en la educación

En la gamificación se usan los ya citados elementos de juegos, como los incentivos, ganancias, puntos, para obtener de esta forma una conducta deseada por parte del jugador. Desde que nacemos las personas estamos acostumbradas a llevar a cabo una determinada actitud para conseguir un determinado bien (ganancias) y es así como, para que las personas tengan una conducta concreta, se crea un sistema adecuado, en este caso podría ser la gamificación, para obtener el comportamiento que buscamos. Los logros son objeto de muchos estudios en el área de

la economía y de la teoría de los juegos (Vassileva, 2012).

Además de estos elementos, existen otros como el **reto**, que tiene una importante carga psicológica y cuyo principal fin es influir en el comportamiento del usuario o en este caso el alumno. El reto está considerado como un elemento crucial en los videojuegos. En este caso la psicología expresa la necesidad del jugador de conseguir superar sus expectativas o las expectativas que el juego le impone: conseguir el reto es un ejemplo de superación para el alumno (Przybylski, 2010).

En la obra de Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2008), “La psicología de los videojuegos” estos realizan una aproximación a las implicaciones de la psicología en los videojuegos. Los autores indican que los usuarios son conscientes de la exigencia del juego y que son ellos los primeros en advertir la existencia de ciertos elementos como el reto, uno de los principales motivos por los que utilizan los videojuegos.

A principios de los años noventa, la doctora Margaret Shotton Tejeiro y Pelegrina sugería que, además de incrementar la destreza manual y la coordinación visomotora, los videojuegos aceleraban las vías neuronales, permitiendo que el conocimiento viaje a mayor velocidad, acelerando los juicios y las decisiones (en Tejeiro y Pelegrina, 2008).

La gamificación tiene una serie de elementos de frecuente uso; estos elementos a su vez tienen una gran carga psicológica que influye en que el usuario esté más tiempo en el juego, que colabore más y sobre todo que aprenda gracias al contenido de la información que recibe durante su estancia en el juego. De esta forma se consigue que el jugador adquiera unos conocimientos de los que carecía, además de conocer este tipo de juegos con el fin de que lo consuman, en este caso, para fines educativos. Así como una oferta de seguir consumiendo el juego, en este caso, para fines educativos.

Para entender mejor la gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación es necesario conocer una serie de elementos que suelen estar presentes en la gamificación. Kapp (2012) señala algunas de las características de la gamificación, características muchas ellas compartidas por Zichermann y Cunningham (2011):

***“La base del juego:** donde encontramos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir (la información del producto que se desee transmitir) y la existencia de un reto que motive al juego. También habría que prestarle atención a la instauración de unas normas en el juego, la interactividad y el feedback.*

***Mecánica:** La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona. Con esto fomentamos sus deseos de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto.*

***Estética:** El uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.*

***Idea del juego:** El objetivo que pretendemos conseguir. A través de estas mecánicas de juego el jugador va recibiendo información, en ocasiones perceptibles solo por su subconsciente. Con esto*

logramos que simule ciertas actividades de la vida real en la virtual y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

Conexión juego-jugador: Se busca por tanto un compromiso entre el jugador y el juego. Para ello hay que tener en cuenta el estado del usuario. Padilla, Halley y Chantler (2011) en *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users* indican que el jugador tiene que encontrar con relativa facilidad lo que está buscando, ya sean los botones que necesite o las instrucciones del juego. Si no encuentra con relativa facilidad lo que busca, creará un estado de frustración hacia el juego, y la relación jugador-juego será negativa.

Jugadores: Existen diferentes perfiles de jugadores, pueden ser jóvenes o no, estudiantes o no. Por la existente diversidad, Kapp hace una división entre los jugadores que estén dispuestos a intervenir en el proceso de creación y que se sentirán motivados a actuar en el juego, y las que no.

Motivación: La predisposición psicológica de la persona a participar en el juego es sin duda un desencadenante. Una consideración respecto a la motivación en la gamificación es que “ni sin suficientes desafíos (aburridos) ni con demasiados (ansiedad y frustración). Y como las personas aprenden a base de tiempo y repetición, los desafíos tienen que ir aumentando para mantenerse a la altura de sus crecientes habilidades” (Csikszentmihalyi en BBVA Innovation Edge, 2012, p.9), hay que buscar un término medio para que el sujeto no se vea incapaz de conseguir el objetivo, y por tanto deje el juego, o todo lo contrario, que el juego se presente tan fácil de resolver que no tenga atractivo para el jugador.

Promover el aprendizaje: la gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback correctivo.

Resolución de problemas: Se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc. “

Comparto la opinión de Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung (2013) quienes afirman que la gamificación puede acabar siendo un sistema práctico que proporcione soluciones rápidas con las que el usuario o alumno en nuestro caso aprenda constantemente a través de una experiencia gratificante. Además, como sistema educativo, puede resultar atractivo teniendo en cuenta que “la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento” (p.15), por lo tanto la gamificación en el ámbito académico puede crear incluso un estado de dependencia sano.

La gamificación en educación busca lograr un cambio en la actitud del alumnado sin la necesidad de usar la coerción o el engaño, utilizando para ello elementos de juego que llamen la atención al alumno. Diversos estudios sustentan la idea básica de la gamificación e indican que a través de los juegos se puede conseguir un cambio de actitud en el comportamiento de una persona (Ermi y Mäyrä, 2005).

La gamificación de una asignatura puede ser realizada de múltiples maneras. Las estrategias de

gamificación educativa más importantes son: establecer una narrativa, dar premios como puntos o certificaciones a cambio de la realización de acciones, introducir elementos personalizadores, de proximidad social y realimentación y finalmente introducir elementos que hagan del aprendizaje una actividad más divertida.

Según el tipo de alumnado hay diversas fuentes de **motivación** intrínseca a largo plazo que incluyen el propósito de aprender, el de triunfar socialmente, el de alcanzar la maestría o el de lograr la autonomía. Los profesores debemos aprender a estimularles usando estrategias variadas. Debemos establecer una relación convincente entre la consecución de los objetivos de la asignatura con sus propios objetivos formativos personales a largo plazo, por ejemplo, el desarrollo de las competencias profesionales necesarias para el desempeño de los perfiles profesionales a los que aspiran, la gamificación de los contenidos es una gran herramienta para esto.

La gamificación profunda también incluye a los denominados juegos serios que son experiencias de corta duración pero que producen una implicación intensa en los que participan; por ejemplo, la resolución de un caso o de una actividad de aprendizaje basado en problemas o la realización de un proyecto de corta duración, como puede ser el caso de una U.D.

La **educación tradicional** abusa de la memoria, aburre a la mayoría del alumnado en la mayoría de las ocasiones, la evaluación es final y de consecuencias drásticas, hay poca realimentación, el trabajo es individual y los alumnos no reciben un trato personalizado. Si seguimos el ejemplo de los videojuegos encontraremos muchos elementos que son precisamente los opuestos y por tanto los podremos incorporar a la enseñanza para aumentar su atractivo para nuestros/as discentes.

Si observamos estudios como el Perrotta et al. (2013) o Fui-Hoon Nah et al. (2014) donde se analizan diversos estudios relacionados con la eficacia y la evaluación, podremos ver claramente como decenas de autores se han centrado en evaluar como esta forma de trabajo repercute positivamente en los alumnos.

2.4. Un juego, aprendizaje y motivación

El uso de una metodología de evaluación común y estandarizada que ayude a evaluar todo un proceso de aprendizaje utilizando un juego, no solo debería servir para estudiar y comparar lo que ocurre, sino también, debería de ser lo suficientemente flexible como para poder personalizarla y permitir ciertos ajustes en diversos contextos. Esto puede llegar a ser todo un desafío.

El **juego** es auto-generador y auto-motivador y no es un comportamiento empírico, sino más bien un determinado número de acciones. Se podría incluso ir más allá, proponiendo que el juego puede ser una actividad compartida entre personas que reconocen con entusiasmo una declinación inherente del sistema de juego. Esta declinación implica a la comunicación, la cual define el resultado del juego. El juego requiere además que el jugador tenga un cierto estado de ánimo, una predisposición a jugar, y que siga unas reglas, exactamente igual que pasa en la educación, al igual que con cualquier programa educativo, proceso o actividad.

Juegos y aprendizaje, durante la última década han estado conectados mucho más de lo que parece ayudando a las personas a experimentar, a explorar y a probar nuestros propios límites.

Necesitamos más teoría de manera que los términos y los principios asociados invoquen a lograr un nuevo contexto.

Pero, ¿cómo se está introduciendo en las aulas?, ¿están formados los futuros docentes para su empleo? ¿Realmente potencian el trabajo colaborativo y cooperativo así como las comunidades de aprendizaje?

En definitiva la incorporación de estrategias de gamificación a la educación pretende incorporar a esta, aquellas características de los videojuegos que impulsan a jugar y seguir jugando a los jugadores para así impulsar a los aprendices a realizar acciones que les lleven a aprender y a persistir implicados en su proceso de aprendizaje. La idea es incorporar elementos de los juegos que modifiquen la conducta de los aprendices e intensifiquen su interacción con el entorno de aprendizaje.

Con esta finalidad les proponemos una UD donde la cooperación y la autosuficiencia de los alumnos ya sea de manera individual o en grupo sea la base para llegar a la meta. Vamos a introducirnos de lleno en un nuevo mundo lleno de retos, en el cual a través de esta nueva metodología conseguiremos abarcar los contenidos de la expresión corporal, así como contenidos interdisciplinarios de otras materias.

2.5. Legislación

Nuestra U.D debe estar respaldada por un componente legislativo, ya que por ley debemos respetar y cumplir, para hacer nuestro trabajo correctamente. El docente puede realizar sus clases como quiera siempre que respete la legislación, por tanto, vamos a basar totalmente nuestro trabajo en la legislación vigente.

Antes de citar la legislación, tenemos que diferenciar entre la legislación a nivel estatal que es la que se encuentra recogida en el BOE, y la legislación a nivel autonómico en este caso de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que se encuentra recogida en el BOJA.

A nivel nacional vamos a basarnos en:

-El RD 1105/2014. Este decreto define el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. Recoge diferentes elementos, que más adelante desarrollaremos.

Por un lado, tenemos los objetivos, que deben ser capaces los/as alumnos/as de realizar al final de cada etapa. Todos los discentes a nivel Español, deben ser capaces de superar estos objetivos, a lo largo de la enseñanza en la ESO y bachillerato, estipulándose objetivos para las diferentes etapas.

Además, nos encontramos con los criterios de evaluación, estos como su nombre indica, son las bases que el docente debe seleccionar para evaluar a su alumnado. Estos criterios están estipulados en la ley, dividiéndose en primer ciclo (primero, segundo y tercero de ESO) y segundo ciclo (cuarto de ESO).

Estos criterios están íntimamente relacionados con los estándares de aprendizaje. Cada criterio se divide en diferentes estándares de aprendizaje, siendo de esta forma más fácil la evaluación para el docente, ya que en todos los centros a nivel nacional, deben los/as alumnos/as ser capaces de superar los estándares de aprendizaje. De esta forma, conseguimos una educación homogénea para todo el alumnado español, independientemente de la comunidad autónoma que se encuentre.

-Orden ECD 65/2015. Esta orden es muy importante, ya 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. Es muy importante citar, que la educación busca hacer competentes al alumnado para que en un futuro puedan desarrollar un puesto de trabajo y sirvan a la comunidad.

Para esto debemos no enseñar contenidos unicamente, sino ser capaces de que el alumnado domine las diferentes competencias, para que de esta forma pueda hacer frente a diferentes problemas cotidianos y desarrollarlos.

A nivel de comunidades autónomas, vamos a ir directamente a Andalucía, basándonos en :

-Decreto 110-111/2016. Este decreto es exclusivo de la comunidad de Andalucía, obviamente respeta las bases generales del decreto de educación a nivel nacional, pero incluye más elementos.

Hay que citar la importancia de los elementos transversales que todas las asignaturas deben utilizarlos para el aprendizaje del alumnado. Estos temas son educación vial, educación para la paz, etc.

En este decreto también se establecen los objetivos generales de etapa, que deben aparecer en la programación del docente, e ir superándolos a lo largo de toda la etapa de enseñanza.

Podemos encontrar, unas bases generales muy importantes de cara a la evaluación y a la atención a la diversidad, que son muy útiles y que debemos de tener en cuenta a la hora de realizar la programación.

-Orden 14 de julio de 2016. Por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Esta orden recoge unas nociones básicas de estrategias metodológicas, donde nos comentan la importancia de la educación física para el desarrollo social, psicológico del alumnado, aportando información importante.

Los bloques de contenidos quedan definidos en esta orden. En educación física, contamos con cinco bloques de contenidos: salud y calidad de vida, condición física y motriz, juegos y deportes,

expresión corporal y actividades físicas en el medio natural.

-**LEA.** Recoge los derechos y deberes del alumnado, del profesorado. Disposiciones generales de la educación infantil, educación básica y bachillerato.

3.DESCRIPCIÓN DEL CENTRO

La propuesta que estoy elaborando necesita tener un contexto de referencia. Un contexto humano (alumnado), un contexto espacial (escenarios y materiales de trabajo) y un contexto temporal que nos ayuda y nos da información sobre los elementos más relevantes que conforman el entorno educativo. Estos elementos hacen referencia a aspectos como las edades, agrupamientos, situaciones socioeconómicas, espacios y tiempos educativos...

Tener un contexto de referencia me permite pensar en unos espacios, lugares y alumnado concreto, que van a condicionar el ambiente de aprendizaje, dándole un carácter único. Esto me ayudará a crear mi programación didáctica.

Debemos tener en cuenta como docentes la necesidad de adaptar nuestras programaciones a los diferentes contextos educativos, ya que por ejemplo no es lo mismo programar para el primer ciclo que para el segundo. Al igual que es distinto, elaborar una propuesta curricular para una gran ciudad con un gran número de discentes en cada clase, que para un colegio rural.

- **3.1.Situación geográfica del Centro**

El Colegio “Santa María de la Capilla” está ubicado en el número 1 de la Avenida Ruiz Jiménez ([imagen 2](#)), en la provincia de Jaén ([imagen 1](#)), comunidad autónoma de Andalucía del territorio Español. Es un Centro concertado (sostenido por fondos públicos), perteneciente a la congregación de Hermanos Maristas, una congregación religiosa católica fundada por Marcelino Champagnat, en el que se imparte Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato.

El colegio está situado en una zona muy bien comunicada de la ciudad. Se encuentra en una zona con una alta densidad escolar, en la que coinciden varios centros más con la misma oferta de estudios. Además, la zona es comercial, lo que dota al área de servicios para la población y en concreto para los alumnos (papelerías, librerías, tiendas de comestibles o cafeterías).



Imagen 1.- Provincia de Jaén



Imagen 2.- Localización del Centro “Santa María de la Capilla”

- 3.2.Aspectos demográficos y socioeconómicos

El alumnado del Centro pertenece a una clase económica media-alta, con una media de 1,7 hijos por matrimonio y con una gran densidad escolar alrededor, cabe destacar que en la parte oeste de

este barrio es donde hay mayor número de niños puesto que es una zona en expansión. Estos datos dan una idea del perfil del alumnado del Centro: hijos de una familia con un o ningún hermano y padres de edad comprendida entre los cuarenta y cincuenta años. La mayor parte de los padres de los alumnos se dedican a las profesiones liberales o son medianos propietarios funcionarios e industriales. La población no activa del alumnado de este Centro, que corresponde al menor porcentaje con respecto a la población activa, son amas de casa casi en su totalidad, pero en la mayor parte de los casos ambos cónyuges trabajan, destacando el elevado número de padres y madres con estudios de Bachillerato y universitarios.

La actividad económica de la provincia de Jaén viene determinada fundamentalmente por el sector servicios, seguido de la industria, la construcción y, por último, la agricultura. En el caso de las personas que están en el Centro educativo de “Santa María de la Capilla” serían fundamentalmente la clase perteneciente al sector servicios.

- **3.3.Instalaciones y materiales**

A nivel general, decir que el colegio era antiguamente un seminario de maristas, por lo que consta de grandes superficies, una residencia, comedor, una amplia capilla para la oración y una sala de reuniones.

Las aulas tienen apariencias antiguas, pero tienen pizarras digitales y ordenadores. Existen diferentes laboratorios para química, física, aula de música, etc.

En materia de educación física, que es lo que nos compete, hay numerosos espacios deportivos. Por un lado, tenemos un pabellón cubierto con una pista polideportiva de 40 x 20 metros, con 6 canastas y 2 porterías. Este instalación contiene vestuario femenino y masculino, con baños y ducha. La antigüedad de este espacio requiere de una reforma, ya que cuando llueve, hay goteras y se encharca.

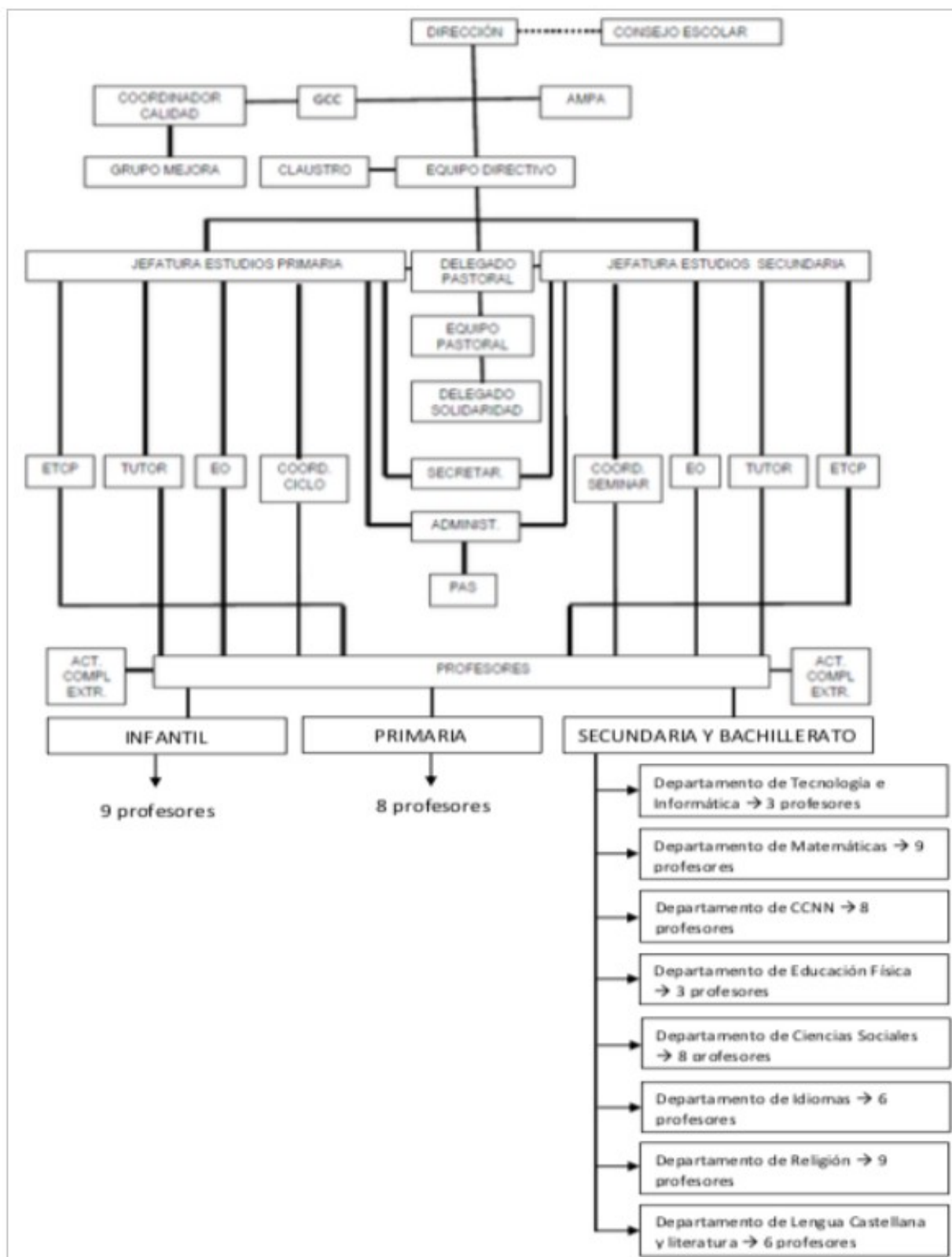
Al aire libre hay una pista de fútbol 11 de albero subdividida en 2 pistas de fútbol 7; 2 pistas de minibaloncesto; 2 pistas de baloncesto; una pista de fútbol 7 de asfalto subdividida en 2 pistas de fútbol sala.

Dentro de las instalaciones, el material del que disponemos es muy numeroso, porque se destina una buena parte de dinero al departamento de educación física; y los profesores tienen convenios con empresas, donde el alumnado participa en eventos y a cambio reciben material deportivo.

Material ligero	Material pesado
- 18 Pelotas de voleibol - 10 Pelotas de balonmano - 26 Pelotas de baloncesto - 4 Pelotas de rugby. - 18 Cintas de rugby - 3 balones sonoros. -14 Aros de colores grandes - 25 Aros de colores pequeños. - 22 Pelotas de goma espuma. - 18 Colchonetas finas - 18 Picas - 30 Cuerdas - 40 Conos - 10 Pelotas de tenis.	- 4 Colchonetas “quitamiedos” - 10 Bancos suecos. - 2 Redes de bádminton - 2 Redes de voleibol -Tatami de 15 x 15 m - 2 Redes de tenis - 16 raquetas de bádminton -10 raquetas de tenis
Material no convencional o alternativo	
- 4 Indiacas. - 20 palos de Hockey. - 10 Frisbee. - 30 chapas de botellas	

- **3.4. Recursos Humanos. Organigrama del Centro**

El Centro cuenta aproximadamente con un total de 70 doncetes, repartidos en los distintos departamentos y que van desde profesorado de Educación infantil hasta profesorado de Bachillerato. A continuación, se muestra el organigrama correspondiente al Centro:



Cabe mencionar que el profesorado, en general, colabora con las actividades que se organizan en el Centro (Semana Cultural, viajes culturales, feria del libro, viaje de estudios, actividades en días señalados, fiestas del Centro, etc.), participa en los planes de formación de la Consejería, entre los cuales encontramos, plan de acción tutorial y vocacional, plan de atención a la diversidad, plan de mejora, proyecto TIC, plan de bilingüismo, plan de actividades culturales, plan de actividades deportivas, plan de evacuación o autoprotección, plan de formación, los cuales detallaremos más adelante.

- **3.5.Organización de espacios y tiempos**

En cuanto a la organización del tiempo, el modelo de horario aprobado es de jornada de mañana de lunes a viernes más dos horas los miércoles por la tarde y otras dos horas los jueves por la tarde. Las clases comienzan a las 8:00 h y finalizan a las 14:30 h, con una duración de 60 minutos y con un periodo de recreo de 30 minutos, el cual comienza a las 11:00 h y termina por tanto a las 11:30 h.

Hay que tener en cuenta que los 10 primeros minutos de cada día son dedicados a la oración, es muy importante tenerlo en cuenta a la hora de planificar las clases, junto con el gran recorrido que hay desde las aulas al pabellón, pudiendo perder hasta 5 minutos en el traslado.

- **3.6.Características del alumnado**

Hay 90 alumnos en el curso de 4º de ESO repartidos en 3 clases grupo: A, B y C de tal forma que hay 30 alumnos por clase, de los cuales 20 son chicos y 10 son chicas están repartidos de forma equitativa, ya que hay 60 niños y 30 niñas en este curso.

El nivel físico es medio, gracias la cantidad de chicos que juegan al fútbol. Un pequeño porcentaje de alumnos/as al baloncesto, y otro pequeño porcentaje unicamente chicas, practican balonmano. Por lo general, tienen una coordinación aceptable, pero cuando realizan otras actividades diferentes a las citadas anteriormente, disminuye mucho su rendimiento y coordinación.

Respecto al alumnado con necesidades de apoyo educativas nos encontramos con:

- 3 alumnos disruptivos. Separados cada uno en cada linea (A, B y C); para modificar su conducta.
- 2 alumnos con déficit de atención que tenemos algunas estrategias para sacar el máximo rendimiento de ellos, como hacerle preguntas frecuentes para ver que están atendiendo, sentarlos en primera fila, etc.;
- 1 alumno con síndrome de Down que tiene un profesor especializado para ayudarle , pero

todos los discentes se vuelcan mucho con él y lo tenemos muy incluido en el grupo de clase.

En este curso, el alumnado ya está muy avanzado en sus características psicoevolutivas, por lo que tiene una cierta madurez, esto nos favorece a la hora de desarrollar la UD, pero por otro lado, empiezan a perder motivación por la educación física que tenían en cursos anteriores.

- **3.7.Características psico-evolutivas**

Los aspectos más importantes para esta edad son:

- La pubertad y adolescencia. Cambios hormonales que provocan compartimientos y actitudes impredecibles.

- Desarrollo y cambio de personalidad. Rebeldía y pensamientos

- Intereses de cada uno. Buscar el núcleo de interés del alumnado para motivarlos.

- Conducta. Afecta en proporción al grupo de iguales al que pertenezca el discente.

- **3.8.Aspectos socio-afectivos**

La necesidad de pertenecer a un grupo lo que le lleva a realizar patrones de conductas que no son los normales simplemente para ser aceptado en el grupo.

El aspecto de la sexualidad, ya que empiezan a querer atraer a las personas del sexo opuesto, cambiando su alimentación o comportamiento, si fuera necesario para ser más atractivos/as.

4.UNIDAD DIDÁCTICA

4.1.OBJETIVOS

En este apartado vamos a citar los objetivos a desarrollar en nuestra UD basándonos en la legislación vigente.

4.1.1.Objetivos de etapa:

C) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

G) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

K) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

L) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4.1.2.Objetivos generales de área

Los Objetivos generales del área de la Educación Física dado el Decreto, 111/2016 y orden del 14 de junio del 2016, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía, y que va a abordar nuestra UD, son los siguientes:

4) Participar en la planificación y organización de actividades físicas, coordinando su trabajo con el de otras personas para alcanzar los objetivos comunes establecidos.

6) Planificar, interpretar y valorar acciones motrices de índole artístico-creativas, expresiva y comunicativa de carácter tanto individual como grupal, utilizando el cuerpo como medio de comunicación y expresión, reconociéndolas como formas de creación, expresión y realización personal y prácticas de ocio activo.

8) Identificar, prevenir y controlar las principales lesiones y riesgos derivados de la realización de actividades físicas, adoptando medidas preventivas y de seguridad, y activando, en caso necesario, los protocolos de actuación ante situaciones de emergencia.

10) Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en

la participación en actividades físicas, juegos, deportes y actividades artístico-expresivas, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de competencia motriz.

4.1.3.Objetivos didácticos:

1. Participar e innovar en las actividades artístico-expresivas.
2. Aprender valores a través de actividades artístico-expresivas.
3. Utilizar las medidas de seguridad para realizar las diferentes actividades.

4.2.COMPETENCIAS

Como sabemos el objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje es conseguir que nuestro alumnado sean competentes para poder afrontar los problemas que se le presentan en la vida cotidiana; por eso vamos a trabajar en esta UD las siguientes competencias:

1. *Aprender a aprender (CAA)*: cada sesión será un nuevo motivo de aprendizaje personal en el que aprenderán nuevas figuras y podrán entender a transmitir con el propio cuerpo. Lo más importante es aprender a adoptar un rol dentro del grupo. Aceptar las limitaciones de cada uno y ver lo que pueden aportar al grupo, respetando a los/as demás compañeros/as y al grupo. También, para realizar la práctica final tendrán que crear figuras complejas con todas las aprendidas en las sesiones anteriores.
2. *Competencias sociales y cívicas (CSC)*: Esta competencia será abordada en las todas las sesiones, gracias a los roles que adoptan en las distintas figuras, respetando y tomando decisiones juntos, siempre siendo empáticos sin importar la raza, el nivel económico, donde todos/as los/as compañeros/as aportan ideas. Al inicio de las sesiones será más fácil porque solo habrá que ponerse de acuerdo con un/a compañero/a pero conforme vayan avanzando las sesiones, los grupos serán mayores y habrá más dificultad para repartir los roles y aceptar las diferentes opiniones y críticas.
3. *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)*: esta competencia es primordial, a pesar de que hay diferentes figuras enseñadas por el docente, se valorará las inventados y la creatividad personal. Las figuras involucran a una parte del grupo pero no a su totalidad. La dificultad estará en elegir las figuras para que todos/as los/as miembros del grupo tengan una función y este todo coordinado.
4. *Competencia en comunicación lingüística (CLL)*: El alumnado deberá ponerse de acuerdo con los/as integrantes de su grupo para dar solución a los problemas. La mejor solución siempre es a través del diálogo, tendrán que dialogar en todas las sesiones y romper esa barrera para poder participar y pasar por todos los títulos.

5. *Conciencia y expresiones culturales (CEC)*: todas las sesiones aportan expresiones con el propio cuerpo y en especial la sesión de baile, podemos conocer las estructuras musicales, como introducir pasos de baile y como expresarnos a través de la música.

4.3.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2. Componer y presentar montajes individuales y colectivos, seleccionando y ajustando los elementos de la motricidad expresiva.

10. Asumir la responsabilidad de la propia seguridad en la práctica de actividad física teniendo en cuenta los factores inherentes a la actividad y previendo las consecuencias que pueden tener las actuaciones poco cuidadosas sobre la salud y la seguridad de las personas participantes.

11. Demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las discrepancias e inseguridades y apoyando a las demás personas ante la resolución de situaciones menos conocidas.

4.4.ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

2.1 Elabora composiciones de carácter artístico-expresivo, seleccionando las técnicas más apropiadas para el objetivo previsto.

2.3 Colabora en el diseño y la realización de los montajes artístico expresivos, aportando y aceptando propuestas.

10.1 Verifica las condiciones de práctica segura usando convenientemente el equipo personal y los materiales y espacios de práctica.

11.1 Fundamenta sus puntos de vista o aportaciones en los trabajos de grupo y admite la posibilidad de cambio frente a otros argumentos válidos.

CUADRO RESUMEN							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	DE O. DIDÁCTICOS	O. AREA	O. ETAPA	CONTENIDOS	INSTRUMENTOS
2	CCL, CAA, CSC, SIEP, CEC	2,1 y 2,3	1	4 y 6	G, K	Bloque Expresión corporal	4 Rúbrica y hoja de observación
11	CCL, CAA, CSC, SIEP	11,1	2	8	C, K, L	Bloque Expresión corporal	4 Diario del profesor
10	CCL, CSC	10,1	3	10	K	Bloque Expresión corporal	4 Diario del profesor

4.5.ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales son contenidos de carácter interdisciplinar que hay que trabajar en todas las materias que formarán parte del currículo oculto y en esta UD vamos a transmitir los siguientes:

- Educación para la paz: resolviendo los conflictos hablando con los compañeros y teniendo empatía con ellos al bailar juntos. Esto se dará en todas las sesiones, ya que buscamos la autonomía del alumnado que sean capaces de resolver sus problemas mediante el diálogo y lleguen a la mejor solución. Esto se desarrollará gracias al trabajo en grupo y por parejas.
- Educación para la salud: Mostrando una nueva forma de realizar actividad física a través de la expresión corporal, no solo utilizando los deportes. Cada sesión consta con una pequeña parte de calentamiento donde realizamos ejercicios de fuerza para entrar en calor, pero las propias figuras, tiene sus componentes de fuerza y de equilibrio, por lo que es una nueva alternativa para que el alumnado conozca más formas de hacer ejercicio físico.
- Educación para la igualdad: haciendo ver que todos/as formamos parte de un grupo y debemos apoyarnos unos/as a otros/as, adoptando un rol. En cada sesión veremos 2 roles claros, el portor y el ágil, no hay uno mejor que otro sino que cada uno tiene una misión, es una forma de enseñarles que en la vida pasa lo mismo, no es mejor un barrendero que un ingeniero sino que cada uno desempeña una función para hacer una sociedad mejor.

4.6.CONTENIDOS

Dado el Decreto 110/2016, 111/2016 y orden del 14 de junio del 2016, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato se dividen en 5 bloques de contenidos de los cuales nosotros en esta UD nos vamos a centrar en el bloque 4, Expresión Corporal donde vamos a tratar:

1. Creación y realización de composiciones de carácter artístico-expresivo que integren técnicas de expresión corporal.
2. Creación y realización de montajes artístico-expresivo que combinen los componentes espaciales, temporales y, en su caso, de interacción con las demás personas.
3. Diseño y realización de los montajes artístico-expresivos como por ejemplo: acrosport, circo, musicales, etc.

También veremos contenidos de otros bloques que están directamente relacionados con el acrosport como son:

bloque 3 juegos y deportes:

-Las características de cada participante.

-Actuaciones e intervenciones de las personas participantes en las actividades físico-deportivas reconociendo los méritos y respetando los niveles de competencia motriz y otras diferencias.

4.7.INTERDISCIPLINARIEDAD

Según Scocozza (2002) el término interdisciplinariedad es “ la existencia de un grupo de disciplinas relacionadas entre sí y con vínculos previamente establecidos que evitan que se desarrollen acciones de forma aislada y se trabaje como un bloque conjunto”.

A través de esta UD, trabajaremos conjuntamente otras materias como son la música, muy importante, a la hora de seleccionar la canción para hacer la representación y el conteo rítmico para introducir la coreografía.

Por otro lado, también vamos a mejorar nuestra área artísticas, ya que tendremos que dibujar diferentes figuras para realizarlas a continuación con nuestro grupo. Una de las tareas para casa es traer figuras dibujadas. Es otra forma de que aprendan a dibujar y no traigan una fotocopia sacada de internet.

Por último, pero no menos importante, la simetría debe estar presente todas las figuras, de tal forma que esa percepción de espacio debe estar presente a través de las matemáticas

4.8.TEMPORALIZACIÓN

Esta UD se desarrollará en el tercer trimestre concretamente desde el 15 de abril hasta el 13 de mayo (8 sesiones en total). Se realizará en este momento porque la semana del 13 al 17 de mayo es la semana de las fiestas en el instituto y se hacen muchas actividades por la tarde en el propio colegio.

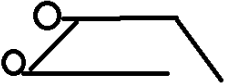
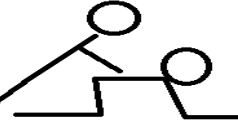
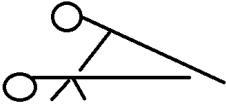
Es una forma de que estos alumnos de 4 º ESO puedan ser protagonistas en esta semana ya que para algunos es el último curso en este colegio.

También, al llevar todo el año juntos, se conocen mejor y a la hora de realizar figuras donde hay contacto físico les da menos vergüenza.

4.9.SECUENCIACIÓN

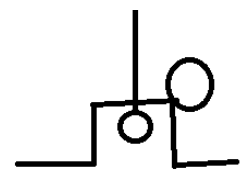
Las sesiones comenzarán con menor dificultad y menor implicación del alumnado y acabará con gran implicación y gran dificultad.

Título de Unidad didáctica: Acrosport			
Tema de la sesión: Acrosport		Nº sesión: 1/8	
Título de la sesión: Inicio acrosport		Temporalización: 15/04/2019	
Etapas: ESO	Ciclo: 2		Curso: 4º
Duración: 50 min		Nº Participantes: 30	
Técnica: Instrucción directa, indagación		Estilo: Mando directo modificado, resolución de problemas	
Espacios	Pabellón cubierto		
Materiales	Tatami		
Objetivos didácticos	Perder la vergüenza del contacto físico con los demás compañeros/as Participar en todas las actividades Respetar a los/as compañeros/as en todo momento		
	Descripción actividades	Tiempo	Representación gráfica
Parte inicial	Explicación de la Unidad didáctica. Explicación de la nueva metodología (gamificación): Va a ser una UD diferente, es acrosport, pero con un componente nuevo, donde estamos inmersos en el mundo de los arquitectos. Nuestro objetivo final, es recomponer Notre Dame que ha sido incendiada, y solo nosotros podemos reconstruirla. Para ello vamos a empezar sacándonos el título de peones de obra. Esta sesión consiste en diferentes juegos y ejercicios que si los realizamos con éxito obtendremos el título de peón de obra y podremos seguir con nuestra formación. Cada sesión obtendremos un título nuevo. A darlo todo en las clases para mejorar y reconstruir Notre Dam.	5'	

Parte Principal	Ejercicio 1: Nos ponemos por parejas, uno se tumba boca arriba, el otro le agarra por los hombros. El que está tumbado debe darse la vuelta. (después cambiamos los roles)	5'	
	Ejercicio 2: Seguimos por parejas, uno en cuadrupedia, apoyando rodillas y codos el otro debe darle la vuelta. (después cambiamos los roles)	5'	
	Ejercicio 3: Seguimos por parejas, uno tumbado boca abajo. El otro debe darle la vuelta. (después cambiamos los roles)	5'	
	Explicación de lo importante que es la confianza y el equilibrio para el acroport.	5'	
	Figura 1: Nos colocamos uno en frente del otro, contactando con los pies, nos damos las manos y nos dejamos caer manteniendo equilibrio. Variante: nos soltamos de una mano.	5'	
	Figura 2: Uno tumbado agarra los tobillos del otro que estará encima de él agarrándole los tobillos.	5'	
	Figura 3: Uno en forma de banco (como aparece en la foto), el otro le pone los pies encima de sus hombros, en posición de flexión.	5'	
	El profesor hará público el título de peón de forma global, si todo el alumnado ha realizado con éxito todos los ejercicios y figuras.	5'	

Parte final	Estiramientos dirigidos por algún/a alumno/a.	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesaria ninguna adaptación.		
Observaciones	Toda esta sesión, no se realiza con la misma pareja. Una vez que me sale con mi pareja voy a por otra y lo realizo. Si algún discente no consigue el título deberá de realizar las 3 figuras, para conseguir el título de peón.		

Título de Unidad didáctica: Acrosport			
Tema de la sesión: Acrosport		Nº sesión: 2/8	
Título de la sesión: Road to peón especializado		Temporalización: 17/04/2019	
Etapas: ESO	Ciclo: 2		Curso: 4º
Duración: 50 min		Nº Participantes: 30	
Técnica: Instrucción directa, indagación		Estilo: Mando directo modificado, resolución de problemas	
Espacios	Pabellón cubierto		
Materiales	Tatami		
Objetivos didácticos	Participar en las actividades siendo portor o ágil		
	Aprender otra forma de hacer actividad física		
	Respetar a los/as compañeros/as a través del acrosport		

	Descripción actividades	Tiempo	Representación gráfica
Parte inicial	Explicación: Ya somos peones de obra, para conseguir nuestro siguiente título, debemos realizar al menos 2 de las figuras explicadas hoy en clase. Si alguien no lo consiguiera, puede practicar en el recreo o en su casa y el siguiente día, nada más empezar la sesión recuperarlas y le asignaremos su título correspondiente. Calentamiento: Ejercicio de fuerza: en posición de flexión tenemos que tirar de los brazos para derribar al adversario. Sentadillas con compañero: pegamos espalda con espalda, vamos hasta impactar el culo con el suelo y luego subimos hasta extender las rodillas completamente.	10' en total	 
Parte Principal	Explicación de la importancia de la ayuda. Explicación de la función del ágil y el portor. Figura 1: Grupos de 4, uno se coloca en forma de banco, otro se sienta encima, el tercero se sube encima de las piernas del segundo dándole los brazos y el cuarto ayuda. (hacer explicación y demostración visual.) Una vez que este seguro el portor se quita el banco. Variante 1: cambiar el agarre y se suelta de una mano. Variante 2: la bandera. Figura 2: El portor se coloca boca arriba con las rodillas flexionadas, el ágil hace un invertido en sus rodillas. Figura 3: Uno en posición de banco, el otro hace un invertido encima de él.	5' 5' 5' 5' 5'	    

	El profesor hará público el título de peón especializado de forma global, si todo el alumnado ha realizado con éxito al menos 2 figu		
Parte final	Estiramientos dirigidos por algún/a alumno/a	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesaria ninguna adaptación.		
Observaciones	Toda esta sesión, no se realiza con la misma pareja. Una vez que me sale con mi pareja voy a por otra y lo realizo. Si algún discente no consigue el título deberá de realizar las 3 figuras, para conseguir el título de peón.		

Título de Unidad didáctica: Acrosport			
Tema de la sesión: Acrosport		Nº sesión: 3/8	
Título de la sesión: Road to albañil		Temporalización: 22/04/2019	
Etapas: ESO	Ciclo: 2		Curso: 4º
Duración: 50 min		Nº Participantes: 30	
Técnica: Instrucción directa, indagación		Estilo: Mando directo modificado, resolución de problemas	
Espacios	Pabellón cubierto		
Materiales	Tatami, colchonetas		

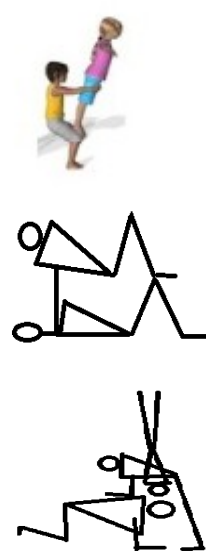
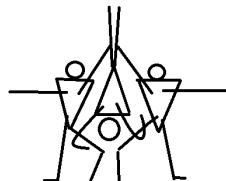
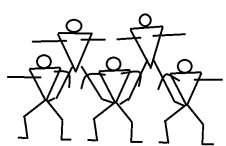
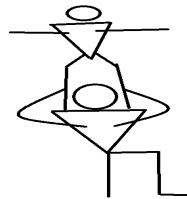
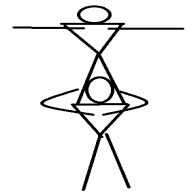
Objetivos didácticos	Participar en grupo Respetar al grupo Hacer actividad física a través del acrosport		
	Descripción actividades	Tiempo	Representación gráfica
Parte inicial	Explicación: Ya somos peones especializados, para conseguir nuestro siguiente título, debemos realizar al menos 3 de las figuras explicadas hoy en clase. Si alguien no lo consiguiera, puede practicar en el recreo o en su casa y el siguiente día, antes de terminar la sesión podrá recuperar y le asignaremos su título correspondiente. Calentamiento: Hombro con hombro: por parejas unimos hombro con hombro y realizamos fuerza para mover al adversario sin que nos mueva a nosotros. Carretilla: Por parejas, vamos de un lado a otro del tatami haciendo carretilla. Cambiamos roles. Sentadillas: Con el compañero a cuestas realizamos 5 sentadillas.	10' en total	
Parte Principal	Figura 1: Titanic, por grupos de 4, uno hace de banco, otro se sienta y agarra de los pies del tercero que se subirá en sus cuádriceps, el cuarto ayuda. Variante: Realizarlo sin ayuda solo por parejas. Variante 2: Una vez en posición, el ágil baja los pies hasta las rodillas, flexionan de manera coordinada y se dejan caer al suelo. Figura 2: Uno en posición de banco, el siguiente coloca las manos encima del banco y con la espalda recta y piernas extendidas, el tercero realiza un invertido agarrándose del segundo.	5' 5' 10' 5'	

	Figura 3: de rodillas dos personas y la tercera realiza un invertido agarrando las rodillas. Figura 4: Grupo de 5 personas, 3 son portores y 2 ágiles. Los portores con las rodillas semiflexionadas ofrecen la cadera para que los ágiles puedan subir.	5' 5'	 
Parte final	Estiramientos dirigidos por algún/a alumno/a	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesaria ninguna adaptación.		
Observaciones	Toda esta sesión, no se realiza con la misma pareja. Una vez que me sale con mi pareja voy a por otra y lo realizo. Importante fomentar la autonomía y que sean capaces de resolver los problemas.		

Título de Unidad didáctica: AcroSPORT			
Tema de la sesión: AcroSPORT		Nº sesión: 4/8	
Título de la sesión: road to albañil de primera		Temporalización: 24/05/2019	
Etap: ESO	Ciclo: 2		Curso: 4º
Duración: 50 min		Nº Participantes: 30	

[illegible]

	Figura 3: Seguimos grupos de 5. Solo realizan 2 la figura pero el resto está ayudando. Un portor de rodillas, el ágil se sube de pie encima de los hombros. (el ágil debe mirar al frente nunca abajo y estar en tensión para no moverse.	5'	
	Variante: el portor se pone de pie.	5'	
	Formamos grupos de 7 u 8 y realizamos figuras aprendidas en todas las sesiones.	15'	
	Recuperación de algún título	5'	
Parte final	Estiramientos dirigidos por algún/a alumno/a	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesaria ninguna adaptación.		
Observaciones	En esta sesión necesitamos total confianza en los/as compañeros/as, por tanto implicación máxima.		

Título de Unidad didáctica: Acroport

Tema de la sesión: Acroport		Nº sesión: 5/8
Título de la sesión: Road to encargado		Temporalización: 29/04/2019
Etapas: ESO	Ciclo: 2	Curso: 4º

	Ponemos música y enseñamos algunos pasos de baile. (la actividad anterior, era una coreografía marcada con la música, ahora es el momento para explicar lentamente como introducir los pasos de baile con la música). Por parejas tenemos que crear 4 pasos de bailes y meterlos en una canción, para que el resto puedan seguirlos. Recuperación de algún título. Tarea para casa: Traer cada uno 5 figuras y 4 pasos de baile.	5' 20' 5'	
Parte final	Estiramientos dirigidos por algún/a alumno/a	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesaria ninguna adaptación.		
Observaciones	Buscamos que el discente rompa la barrera de la vergüenza y sea capaz de realizar el baile, no buscamos la dificultad en los bailes sino que se realicen en el tempo de la música.		

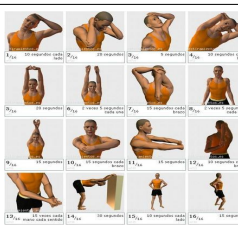
Título de Unidad didáctica: AcroSPORT			
Tema de la sesión: AcroSPORT		Nº sesión: 6/8	
Título de la sesión: Road to arquitecto		Temporalización: 06/05/2019	
Etapas: ESO	Ciclo: 2		Curso: 4º
Duración: 50 min		Nº Participantes: 30	
Técnica: indagación		Estilo: Resolución de problemas	

Espacios	Pabellón cubierto		
Materiales	Tatami		
Objetivos didácticos	Aprender a desarrollar un rol en un grupo Respetar a los compañeros/as Participar de forma activa		
	Descripción actividades	Tiempo	Representación gráfica
Parte inicial	Calentamiento: Movilidad articular Paso del oso (id y volver) 5 Abdominales (gamba) 10 sentadillas	10' en total	
Parte Principal	Explicación: ya somos encargados, el siguiente paso ser ser arquitectos, para ello tendremos 2 sesiones. Para conseguir ser arquitectos hay que pasar la prueba final, que consiste en un examen práctico donde a través de todas las figuras que hemos aprendido, realizaremos 5 incluyendo a todos los miembros del grupo. La puntuación será de la siguiente manera, cada figura tiene 2 puntos: -0,5 montaje (montar a la primera) -1,5 figura (aguantar 3 segundos) -0,5 desmontaje (todos a la vez) 1 punto extra si la coreografía está perfecta 0,5 si la coreografía tiene 1 o 2 fallos.	10'	

	La dificultad de las figuras las elegís vosotros/as, recordad la simetría y la función de los portores y ágiles. A partir de ahora voy hacer grupos. Tenéis esta sesión y la siguiente. Práctica para examen	25'	
Parte final	Estiramientos dirigidos por algún/a alumno/a	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesaria ninguna adaptación.		
Observaciones	Dejar la mayor autonomía, intentar no intervenir que se busquen la vida y resuelvan ellos/as los problemas.		

Título de Unidad didáctica: Acroport

Tema de la sesión: Acroport		Nº sesión: 7/8
Título de la sesión: Road to arquitecto		Temporalización: 08/05/2019
Etapas: ESO	Ciclo: 2	Curso: 4º
Duración: 50 min		Nº Participantes: 30
Técnica: Indagación		Estilo: Resolución de problemas

Espacios	Pabellón cubierto		
Materiales	Tatami		
Objetivos didácticos	Aprender a desarrollar un rol en un grupo Respetar a los compañeros/as Participar de forma activa		
	Descripción actividades	Tiempo	Representación gráfica
Parte inicial	Calentamiento: Movilidad articular El alumnado propone ejercicios para el calentamiento.	5'	
Parte Principal	Práctica con nuestro grupo para el examen. Recuperación de algún título	35' 5'	
Parte final	Estiramientos dirigidos por un/a alumno/a	5'	
Adaptaciones curriculares	No es necesario ninguna adaptación curricular		
Observaciones	Recordar que la siguiente sesión es el examen que estén todos trabajando.		

Título de Unidad didáctica: Acrosport				
Tema de la sesión: Acrosport			Nº sesión: 8/8	
Título de la sesión: We are Arquitectos			Temporalización: 13/05/2019	
Etapas: ESO		Ciclo: 2		Curso: 4º
Duración: 50 min			Nº Participantes: 30	
Técnica: Indagación			Estilo: Resolución de problemas	
Espacios		Pabellón cubierto		
Materiales		Tatami, altavoces y dispositivo móvil para poner música		
Objetivos didácticos		Aprender a desarrollar un rol en un grupo Respetar a los compañeros/as Participar de forma activa		
	Descripción actividades		Tiempo	Representación gráfica
Parte inicial	Calentamiento: Movilidad articular Ejercicios propuestos por el alumnado		5'	
Parte Principal	Se vuelve a explicar las condiciones del examen.		5'	
	Examen.		35'	

	El grupo que no haya pasado el examen se citará otro día para la recuperación. Si algún/a alumno/a necesita recuperar algún título, también será citado otro día para recuperar. Si después de ser citados no consiguen recuperar, se les mandará un trabajo referente al acrosport.		
Parte final	Recordamos que los que hayan pasado el examen ya son arquitectos y tienen en sus manos las herramientas para reconstruir Notre Dame. Los valores fundamentales para reconstruir Notre Dame, son el esfuerzo diario, la auto superación y lo más importante el trabajo en equipo y el respeto a los demás.	5'	
Adaptaciones curriculares	No hay adaptaciones, en la prueba final, cada miembro del grupo realiza la posición que pueda realizar pero tiene que formar parte del grupo.		

4.10.METODOLOGÍA

Este punto es muy importante, hay que recordar que la metodología no es un fin, ni un objetivo, simplemente es una herramienta que utiliza el docente para sacar el máximo partido a su proceso de aprendizaje-enseñanza.

No hay una metodología mejor que otra; No es mejor una técnica de instrucción directa que una técnica de indagación. El docente debe conocer la metodología y aplicar la que sea más adecuada a su alumnado, a los objetivos y a los contenidos.

En esta UD vamos a utilizar ambas técnicas, donde vendrán especificadas en cada sesión. Buscamos la máxima participación por parte del alumnado, dotarlos de una conciencia crítica y facilitarles su autonomía.

Esta metodología utilizada, debe proporcionar al alumnado interés por el contenido, motivación y una predisposición positiva para participar e integrarse en las actividades de forma activa. Esta herramienta será la gamificación (Kapp, 2012). El alumnado se verá envuelto en otra realidad donde el objetivo es llegar a ser arquitecto y reconstruir Notre Dame.

Primero empezaremos sacándonos el título de peón de obra a través de las actividades propuestas en cada sesión. Siguiendo con este hilo, se irán complicando los ejercicios, pasando de juegos por parejas a realizar figuras. Cada vez las figuras involucrarán más personas y tendrán más dificultad. Es una forma de añadir retos a cada sesión, inmersos en el rol de jugador como Zichermann y Cunningham (2011), plasman en su artículo.

El alumnado no innovará en figuras, porque todas están enseñadas por el docente, al tener elementos que pueden ocasionar lesiones si no se realizan de forma adecuada y con las ayudas necesarias. El alumnado aportará creatividad con respecto a la unión de figuras, como posicionarse, que figuras seleccionar para cada compuesto de figura final. También, la coreografía elegida será inventada por ellos/as.

Cada vez que consigamos hacer las figuras propuestas por el docente iremos avanzando, desde peón hasta llegar a ser arquitecto. El final de esta UD será mediante una coreografía y figuras por equipos. Cada equipo seleccionará las figuras que quiera, viendo sus limitaciones, pero todas ellas previamente enseñadas por el docente.

4.11.ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, trata en su Artículo 9, sobre Alumnado con necesidades específica de apoyo educativo. Establece inicialmente que:

1. Será de aplicación lo indicado en el capítulo I del título II de la Ley 2/2006, de 3 de mayo, en los artículos 71 a 79 bis, al alumnado que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar, para que pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y, en todo caso, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado.

En este curso, nos encontramos con un alumno disruptivo, una alumna con déficit de atención y un alumno con síndrome de down. Las medidas a tomar para que estos alumnos puedan sacar el máximo partido a sus capacidades serían las siguientes:

- Disruptivo: el principal problema que presenta es la falta de participación en las actividades planteadas. Tras el primer curso, los profesores han visto, que al ponerlo de ayudante de su primo (este chico con síndrome de Down), se involucra en todas las actividades y ayuda a su compañero. Por lo tanto, este alumno irá siempre en actividades grupales con su primo, para sacar lo mejor de ambos.
- Síndrome de Down: este alumno a pesar de su síndrome entiende y realiza los ejercicios perfectamente, en principio no hay adaptaciones para él; Si alguna sesión presentará gran dificultad se tomarían las medidas necesarias. Con respecto a la evaluación de la coreografía final como los/as discentes eligen sus figuras, tendrán que tener en cuenta las limitaciones de este alumno para ponerlo en una parte de la figura.
- Déficit de atención: tendremos en cuenta la posición en la clase, y a la hora de dar la información de las actividades asegurarnos de que están atendiendo. Si a pesar de esto sigue despistado, se le enviará el día previo a la clase la sesión por correo para que el pueda saber en todo momento lo que vamos a realizar.

4.12.EVALUACIÓN

La evaluación es importante pero no es lo definitivo, simplemente se encarga de dar información sobre los criterios que queremos cumplir. Nos da la información necesaria para saber si el discente está cumpliendo los objetivos que hemos planteado para la unidad didáctica.

Es un proceso que sirve tanto para que el alumnado aprenda como para el docente. Puede ser que el docente esté equivocado en su forma de dirigir las clases, o que no sean los objetivos adecuados o el nivel de exigencia adecuado. Este apartado es el que nos ayuda a mejorar como docentes y también a poder exigirle más a los discentes.

Para realizar esta evaluación, hemos partido de los criterios, utilizando los estándares de aprendizaje que más nos interesaban. Estos, a su vez, los hemos definido en indicadores de logro, que están evaluados mediante un instrumento.

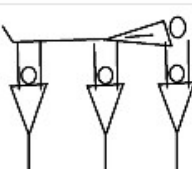
CE	Peso	EA	INSTRUMENTOS	INDICADORES DE LOGRO
2	10,00 %	2,1 y 2,3	Hoja de observación.	Consigue todos los títulos
			Lista de control	Aprueba el examen práctico final.
11	10,00 %	11,1	Lista de control	Respeto a sus compañeros/as escuchando las opiniones y llegando a un consenso
10	10,00 %	10,1	Lista de control	Realiza las medidas de seguridad oportunas y ayuda en todo momento a sus compañeros/as

La evaluación se realizará de forma continua, en cada sesión nos encontraremos con algún aspecto a evaluar, con esto no buscamos suspender o exigir demasiado al alumnado, sino que conozca en todo momento lo que queremos que aprendan y lo que necesitan adquirir para mejorar.

Estamos ante una evaluación formativa donde el discente conoce todo lo que vamos a exigirle día a día. Cada sesión comienza con la explicación de lo que necesitamos aprender para poder conseguir el título de esa sesión. De esta forma al conocer el objetivo, aumentamos la motivación y el esfuerzo por conseguir los títulos en cada sesión.

Para poder llevar este tipo de evaluación debemos tener unos instrumentos que recojan los apartados necesarios para poder informar de las mejoras, la evolución y los requisitos necesarios para cada título.

Hoja de observación:

Peón de obra	Peón especializado	albañil	Albañil de primera	Encargado	Arquitecto
3 Figuras	2 Figuras	3 Figuras	3 Figuras	2 pasos de baile 5 figuras y 4pasos de baile.	Aprobar examen práctico
  	    	   	    		

Lista de control:

		Figura 1		Figura 2		Figura 3		Figura 4		Figura 5	
Montaje	0,5 (montar a la primera)	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Figura	1,5 (aguantar 3 segundos)	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Desmontaje	0,5 (desmontaje todos a la vez)	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Coreografía	1 punto perfecta			0,5 uno o dos fallos				0 más de 2 fallos			

Diario del profesor:

Respeto a los/as compañeros/as y al docente	Si o No
1. Escucha a sus compañeros/as respetando sus ideas	
2. Resuelve los problemas a través del dialogo	
3. Ayuda a los/as compañeros/as cuando lo/a necesitan	
4. Esta en silencio cuando el profesor explica	
5. Trata de forma adecuada a sus compañeros/as	

Medidas de seguridad y ayudas	SI o NO
1. Esta atento a sus compañeros/as cuando realiza la ayuda	
2. Adopta la posición correcta para ayudar a sus compañeros/as	
3. Utiliza colchonetas cuando es necesario	
4. Se preocupa por la seguridad de su compañero/a a la hora de realizar una figura	
5. Inspira seguridad a sus compañeros/as a la hora de realizar una figura	

4.12.1.Evaluación al docente

Estos instrumentos sirven para evaluar al discente, pero sabemos que en el proceso de enseñanza-aprendizaje es tan importante el discente como el docente, por tanto vamos a pasar cuestionarios de satisfacción y un test de autoevaluación para seguir mejorando.

Test de satisfacción	Si o No
1. Me siento motivado en las sesiones	
2. Me parece adecuado los actividades realizadas	
3. Me parece adecuada la evaluación	
4. Me resultan atractivas las clases	
5. En general estoy contento con esta UD	

Test de autoevaluación	Nunca	A veces	Siempre
El profesor expone de forma clara y estructurada			
El profesor se preocupa por motivar al alumnado			
El profesor es puntual			
El profesor cumple con la programación			
Se ajustan las actividades al nivel del alumnado			

5.CONCLUSIÓN

Esta unidad didáctica se puede aplicar en toda Andalucía, ya que respeta la legislación vigente de la misma comunidad. Es una herramienta metodológica diferente para tratar un contenido de la expresión corporal.

El lado positivo de esta unidad didáctica, es motivar al alumnado mediante una metodología diferente para que pueda sentirse atraído por una modalidad de gimnasia acrobática el Acrosport. Todo esto para que los/as discentes conozcan más formas de realizar actividad física en su tiempo libre. Buscamos siempre que se adhieran a la práctica deportiva, ya que esta sociedad tiene un índice de obesidad muy elevado.

Por otro lado, una limitación sería la poca implicación de parte del alumnado ya que hay que romper con la vergüenza y la cercanía para poder realizar estas actividades.

6.BIBLIOGRAFÍA

Menken, K., & Antunez, B. (2001). An Overview of the Preparation and Certification of Teachers Working with Limited English Proficient (LEP) Students.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Player-centred game design: Experiences in using scenario study to inform mobile game design. *Game Studies*, 5(1), 1-10.

González, A. E. (2008). *Las competencias básicas: claves y propuestas para su desarrollo en los centros* (Vol. 21). Graó.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*(p. 93). San Francisco: Wiley.

Lee, J. J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W., & Sung, W. (2013). GREENIFY: A real-world action game for climate change education. *Simulation & Gaming*, 44(2-3), 349-365.

Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014, June). Gamification of education: a review of literature. In *International conference on hci in business* (pp. 401-409). Springer, Cham.

Padilla, S., Halley, F., & Chantler, M. J. (2011). Improving product browsing whilst engaging users. *Digital Engagement*, 11, 15-17.

Perrotta, D. (2013). La integración regional como objeto de estudio. De las teorías tradicionales a los enfoques actuales. *Relaciones Internacionales. Teorías y debates*, 197-252.

Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of general psychology*, 14(2), 154-166.

Tejeiro Salguero, R., & Pelegrina del Río, M. (2008). La psicología de los videojuegos. *UN MODELO DE INVESTIGACIÓN, Jaén, Ediciones Aljibe*.

Valle, A., & García, G. (2007). Dirección, organización e higiene escolar. *La Habana: Editorial Pueblo y Educación*.

Vassileva, J. (2012). Motivating participation in social computing applications: a user modeling perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1-2), 177-201.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."

6.1.WEB GRAFÍA

<https://scholar.google.es/>

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

<http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/c/04/index.html>

<http://www.maristasjaen.es/>

<https://www.ujaen.es/>

<https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/curso-gamificacion/>

7.ANEXOS

DIPLOMA

Don/Doña..... recibe este diploma de la escuela de arquitectos de “Los Hermanos Maristas”, acreditando de que es apto para ejercer su actividad, cumpliendo los objetivos y actividades propuestas como:

PEÓN DE OBRA



Fdo: Pablo Cañete Ortega



DIPLOMA

Don/Doña..... recibe este diploma de la escuela de arquitectos de “Los Hermanos Maristas”, acreditando de que es apto para ejercer su actividad, cumpliendo los objetivos y actividades propuestas como:

PEÓN

ESPECIALIZADO

A box containing a handwritten signature in black ink, likely of the official responsible for issuing the diploma.

DIPLOMA

Don/Doña..... recibe este diploma de la escuela de arquitectos de “Los Hermanos Maristas”, acreditando de que es apto para ejercer su actividad, cumpliendo los objetivos y actividades propuestas como:

ALBAÑIL



Fdo: Pablo Cañete Ortega

DIPLOMA

Don/Doña..... recibe este diploma de la escuela de arquitectos de “Los Hermanos Maristas”, acreditando de que es apto para ejercer su actividad, cumpliendo los objetivos y actividades propuestas como:

ALBAÑIL DE PRIMERA



Fdo: Pablo Cañete Ortega

DIPLOMA

Don/Doña..... recibe este diploma de la escuela de arquitectos de “Los Hermanos Maristas”, acreditando de que es apto para ejercer su actividad, cumpliendo los objetivos y actividades propuestas como:

ENCARGADO



Fdo: Pablo Cañete Ortega

DIPLOMA

Don/Doña..... recibe este diploma de la escuela de arquitectos de “Los Hermanos Maristas”, acreditando de que es apto para ejercer su actividad, cumpliendo los objetivos y actividades propuestas como:

ARQUITECTO



Fdo: Pablo Cañete Ortega