



Universidad de Jaén
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

Proyecto educativo

“San Antón’s runners”

Alumno/a: Puertollano Expósito, Lorena

Tutor/a: Marta Chicote Rivas
Julio Jesús Rodríguez Cabrera

Dpto: Departamento de didáctica, expresión
musical, plástica y corporal.

Junio, 2021

ÍNDICE

1. Resumen y palabras claves.....	3
2. Introducción.	4
3. Fundamentación epistemológica.....	5
3.1. Antecedentes y estado de la cuestión.	5
3.2. Desarrollo del tema y definición de los conceptos del tema con el rigor científico y madurez necesaria. Establecimiento de los objetivos.	6
3.3. Utilidad práctica del tema elegido y del enfoque didáctico del mismo en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y en la adquisición de las competencias clave y transversales por parte del alumnado.	9
4. Proyección didáctica.	10
4.1. Legislación educativa de referencia. Vinculación de la propuesta.....	10
4.2. Contextualización del centro escolar.....	11
4.3. Adscripción a una etapa, ciclo y nivel educativos.....	14
4.4. Aspectos psicológicos y pedagógicos del alumnado y de la enseñanza. Contextualización del aula.	14
4.5. Elementos curriculares básicos.....	16
4.5.1. Objetivos.	16
4.5.2. Competencias.	18
4.5.3. Contenidos.	21
4.5.4. Metodología.....	23
4.5.5. Evaluación (criterios, estándares de aprendizaje).....	52
4.5.6. Mapa de desempeño.	61
4.6. Elementos curriculares complementarios.	74
4.6.1. Medidas para atender al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ANEAE).	74
4.6.2. Transversalidad.....	75
4.6.3. Interculturalidad.	76
4.7. Innovación.....	77
5. Bibliografía. Referencias bibliográficas y bibliografía complementaria.	78
6. Anexos.....	81

1. Resumen y palabras claves.

Actualmente, en los centros educativos se continúan impartiendo una docencia con metodologías tradicionales, alejadas de lo establecido en la legislación educativa de hoy en día.

En este trabajo se desarrolla una propuesta educativa innovadora, concretamente un proyecto educativo de la materia de Educación Física para la etapa de Educación Secundaria, donde se utiliza unas metodologías activas, impulsando un aprendizaje más activo, atractivo y participativo tanto del alumnado y docente como de las familias.

En esta propuesta educativa se trabaja el bloque de contenidos de la condición física con el fin de mejorarla en los estudiantes de Educación Secundaria y sobre todo aproximar y concienciar de este contenido a otra parte de la sociedad como es en este caso, al alumnado de 5º de Educación Primaria y a las familias. Para ello, se usa la metodología de aprendizaje servicio en la materia de Educación Física, que junto con la utilización de otras metodologías activas: aprendizaje cooperativo, clase invertida y gamificación, convierte a este proyecto en una propuesta educativa innovadora y realista.

Palabras claves:

Metodologías activas, Educación Física, Educación Secundaria, Aprendizaje servicio, Gamificación, Aprendizaje cooperativo, Aula invertida, Condición física.

Abstract

Actually, the educational centers continue to teach with traditional methodologies, away from what is established in the educational legislation at present.

In this work is developed an innovative educational suggestion, specifically an educational project of the subject of Physical Education for the Secondary Education, where active methodologies are used, promoting a more active, attractive and participative learning for both students and teachers as well as the families.

In this educational suggestion, the content block of physical condition is worked in order to improve it in Secondary Education students and especially approximate and raise awareness of this content to another part of society, as it is in this case, 5th grade of Primary Education and families. For this, the service learning methodology is used in the subject of Physical Education, together with the use of the other active methodologies: cooperative learning, flipped classroom and gamification, makes this project an innovative and realistic educational suggestion.

Key words:

Active methodologies, Physical Education, Secondary Education, service learning methodology, gamification, cooperative learning, flipped classroom, physical condition.

2. Introducción.

El presente trabajo titulado “Proyecto educativo “San Antón’s runners”, responde a lo establecido en la normativa actual del sistema educativo tanto español como andaluz, ya que establece la necesidad de fomentar un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial y activo para el alumnado. En este caso, se desarrolla una propuesta educativa innovadora con la que se puede impulsar este tipo de aprendizaje en los centros educativos.

La propuesta educativa innovadora consiste en el desarrollo de un proyecto educativo para el área de Educación Física a lo largo de un trimestre del curso, aplicando diferentes metodologías activas, exactamente el aprendizaje servicio, la gamificación, el aula invertida y el aprendizaje cooperativo. Este proyecto educativo a parte de dar respuesta a lo establecido en la legislación educativa, pretende fomentar la motivación tanto del alumnado como del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y también promover la participación de las familias.

Con este trabajo se pretende mostrar que se pueden aplicar diferentes metodologías en varios bloques de contenidos del área de Educación Física en la etapa de educación secundaria, acercar más el proceso de enseñanza-aprendizaje a las familias y crear un aprendizaje significativo.

3. Fundamentación epistemológica.

La actual legislación del sistema educativo español, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) y la normativa a nivel autonómico, Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA), fomenta un proceso de enseñanza-aprendizaje activo y competencial del alumnado. A pesar de estar establecido en la normativa educativa, la realidad de los centros educativos está muy alejada de alcanzar este tipo de docencia, ya que se sigue impartiendo con metodologías tradicionales donde el alumnado tiene un rol pasivo.

Este trabajo fin de máster apuesta por una propuesta didáctica realista, donde se puede apreciar un proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando metodologías activas, para fomentar el desarrollo competencial y el aprendizaje activo y significativo para el alumnado.

3.1. Antecedentes y estado de la cuestión.

El sistema educativo ha evolucionado a lo largo de su historia tanto a nivel legislativo como a nivel curricular.

Por un lado, a nivel legislativo se aprecia como con el paso del tiempo han ido apareciendo diferentes leyes educativas desde la Ley General de Educación de 1970 hasta la Ley Orgánica 8/2013, para la mejora de la calidad educativa.

En cambio, a nivel curricular, con las nuevas Leyes de Educación, la metodología ha cambiado desde una metodología tradicional a una metodología activa. En la metodología tradicional, el docente se encargaba de impartir las clases a través de una explicación y realización de actividades y ejercicios y el alumnado tenía una actitud pasiva, ya que se limitaba a escuchar y no participar. Mientras que, en la metodología activa, tanto el rol del docente como el rol del alumnado ha progresado, siendo más participativa por parte del alumnado.

Un aspecto que establece la Orden de 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, es el fomento de una metodología activa. Las metodologías activas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentan el aprendizaje activo del alumnado, mejora la motivación y la satisfacción tanto del docente como del alumnado, promueve la adquisición de las competencias claves, elemento fundamental del currículo y de las programaciones docentes. Además, estas metodologías estimulan la autonomía del alumnado en la construcción de sus conocimientos a través de un enfoque inclusivo y de experiencias auténticas, valiosas y relevantes para la vida personal. También, estas metodologías se centran en el alumnado y tienen en cuenta sus intereses para basar el proceso de enseñanza-aprendizaje en ellos.

3.2.Desarrollo del tema y definición de los conceptos del tema con el rigor científico y madurez necesaria. Establecimiento de los objetivos.

Este trabajo se centra en el desarrollo de un proyecto educativo titulado “Proyecto educativo “San Antón’s runners”. Según la autora, Paymall (2008), la elaboración de un proyecto es *“el eje generador de ideas y un importante instrumento del proceso de aprendizaje. Esta actividad lucha contra los medios artificiales utilizados en la enseñanza para aproximar la escuela lo más posible a la realidad. Un proyecto es una actividad intencional que requiere un plan de trabajo y la realización de tareas individuales y sociales, emprendidas voluntariamente por un alumno o grupo de alumnos. Al elaborar los proyectos los estudiantes despiertan su iniciativa, afán de investigación, creatividad, responsabilidad y deseo de autorrealización, además de posibilitar el desarrollo del pensamiento divergente.”*

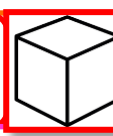
El proyecto se realiza a través de la utilización de metodologías activas, que teniendo en cuenta la definición que propone Labrado y Andreu, las metodologías activas son: *“aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven el aprendizaje”* (2008,p.5).

Entre las diferentes metodologías activas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, este proyecto utiliza las siguientes:

- Aprendizaje servicio: propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que los participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo. (Centre Promotor d'Aprenentatge Servei de Catalunya, 2016)
- Gamificación: es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. (Ramírez, 2014)
- Aula invertida: es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumnado asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente. (Berenguer, 2016)
- Aprendizaje cooperativo: es el empleo didáctico de grupos reducidos con el fin de que los alumnos trabajen juntos para optimizar su propio aprendizaje y el de los demás. (Johnson & Johnson, 1994)

La utilización de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje además de favorecer el desarrollo de las competencias claves, también contribuye al trabajo de las inteligencias múltiples de Howard Gardner y la inteligencia emocional de Daniel Goleman.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner está compuesta por ocho tipos de inteligencias:

	INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA: Sensibilidad al lenguaje oral o escrito y la capacidad de usar el lenguaje para lograr el éxito en cualquier cosa.	
	INTELIGENCIA MÚSICO-RÍTMICA: Facilidad de composición. La interpretación, transformación y evaluación de todo tipo de música y sonidos.	
	INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA: Asume la capacidad de comprender conceptos numéricos de forma más general.	
	INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL: Incluye la capacidad de deformar e imaginar diseños de dos y tres dimensiones.	
	INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA: Utilizar el cuerpo (total o parcialmente) para expresar ideas, aprender, resolver problemas, realizar actividades o construir productos.	
	INTELIGENCIA INTERPERSONAL: Aquellas personas a las que les gusta conversar, aprender en grupos o parejas, y trabajar o realizar actividades con otras personas.	



INTELIGENCIA INTRAPERSONAL: La capacidad de conocerse a sí mismo; conocer, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir acciones y conseguir algunos objetivos en la vida.

INTELIGENCIA NATURALISTA-ECOLOGISTA: Determina la sensibilidad a las formas naturales y características geológicas de la tierra: plantas, animales...



Tabla 1 : Inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Las ocho inteligencias múltiples de Howard Gardner están presentes a lo largo de las diferentes sesiones del proyecto educativo, pero sobre todo la inteligencia corporal-cenestésica, puesto que esta muy relacionada con la materia de Educación Física y la inteligencia interpersonal debido a la utilización de las metodologías activas y el alumnado tiene que trabajar en grupo.

Por otro lado, la inteligencia emocional de Daniel Goleman está formada por cinco habilidades:

HABILIDADES SOCIALES	La capacidad de conectarse y reconocer la contribución de los demás.
EMPATÍA	La capacidad de reconocer y considerar las emociones de los demás.
AUTOCONCIENCIA	La capacidad de conocer y reconocer las propias emociones.
AUTORREGULACIÓN	La capacidad de lidiar con nuestra emociones e impulsos.
MOTIVACIÓN	La capacidad de obtener éxito.

Tabla 2: Habilidades de la inteligencia emocional de Daniel Goleman.

Estas cinco habilidades que establece Daniel Goleman se fomentan en el transcurso del proyecto ya que las emociones son consideradas una parte importante en la educación y durante las fases de la propuesta educativa el alumnado desarrolla habilidades sociales, motivación, empatía, autoconciencia y autorregulación.

Tanto las inteligencias múltiples de Horward Gardner como la inteligencia emocional de Daniel Goleman están relacionadas con las competencias clave indicadas en el currículo de educación secundaria y que, según la normativa actual del sistema educativo, el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene que favorecer el desarrollo de las mismas.

Los objetivos a alcanzar con la realización de este trabajo son los siguientes:

1. Utilizar metodologías activas en el desarrollo de una propuesta didáctica.
2. Realizar una propuesta didáctica motivadora e innovadora.
3. Fomentar el desarrollo de propuestas didácticas innovadoras en los centros docentes.

3.3.Utilidad práctica del tema elegido y del enfoque didáctico del mismo en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y en la adquisición de las competencias clave y transversales por parte del alumnado.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa reconoce en los centros de enseñanza un contexto de autonomía organizativa y pedagógica que les permite dar respuestas a las exigencias de su entorno y a las características del alumnado. Moral Santaella, indicó, que ese margen de comportamiento que la administración educativa da a los centros para que gocen de la autonomía necesaria para construir su plan de acción curricular, se concreta en tres niveles de comportamiento:

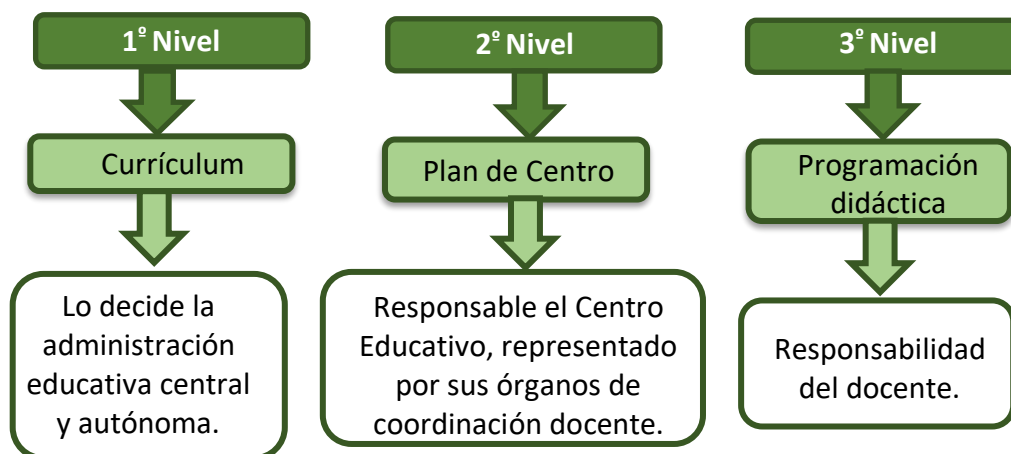


Imagen 1 : Nivel de concreción curricular.

El proyecto educativo “San Antón’s runners” se encuentra dentro de la programación didáctica del curso de 4ª ESO por lo que el alumnado adquiere las competencias claves del proceso de enseñanza-aprendizaje que se establecen en la legislación educativa actual. Además, la programación didáctica trata de tomar decisiones sobre:

1. ¿Qué aprender? → Objetivos y contenidos.
2. ¿Cómo aplicar la enseñanza? → Competencias claves.
3. ¿Cómo aprender? → Metodología.
4. ¿Cuándo aprender? → Temporalización.
5. ¿Qué, cómo y cuándo aprender? → Evaluación.

Según el artículo 91 de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, una de las funciones del profesorado es la elaboración de la programación didáctica.

4. Proyección didáctica.

4.1. Legislación educativa de referencia. Vinculación de la propuesta.

El proyecto educativo “San Antón’s runners” obedece la legislación educativa actual, tanto a nivel nacional como a nivel autonómico, teniendo en cuenta la siguiente normativa:

NIVEL NACIONAL	NIVEL AUTONÓMICO
• Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. • Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. • 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.	• Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. • Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. • Orden de 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.

Tabla 3: Legislación educativa a nivel nacional y a nivel autonómico de Educación Secundaria.

Además, uno de los aspectos importantes del proyecto es el desarrollo sostenible, el cual es un enfoque de la nueva Ley de Educación, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMCE). En dicha ley se reconoce la importancia de la educación para el desarrollo sostenible y a través del proyecto el alumnado va a alcanzar este contenido.

4.2.Contextualización del centro escolar.

El centro de educación secundaria, para el que está destinado este proyecto didáctico, se encuentra situado en Jaén. El I.E.S. está situado en la zona de las Fuentezuelas de Jaén, cerca de un entorno natural (la vía verde). Se trata de un centro educativo público de enseñanza secundaria que tiene

como meta principal la formación integral del alumnado teniendo especial cuidado en la atención a la diversidad.

El centro educativo se basa en un modelo democrático que genera un clima de convivencia positivo, basado en el respeto a los derechos y libertades fundamentales y en el ejercicio de la tolerancia y el cumplimiento del deber individual.

El instituto tiene escolarizados 450 alumnos y alumnas y un total de 56 profesores que imparten clase desde el curso de 1º de Educación Secundaria Obligatoria hasta 2º de Bachillerato.

El edificio del I.E.S. está dividido en dos alas y cuenta, además de las aulas destinadas a los distintos grupos, con las siguientes instalaciones:

- Biblioteca.
- Laboratorio de Física y Química.
- Laboratorio de Biología y Geología.
- Aula de Tecnología.
- Aula de Idiomas.
- Aula de Educación Plástica y Visual.
- Aula de Dibujo.
- Dos aulas de Informática.
- Aula de Música.
- Aula de Arte.
- Aula de Usos Múltiples.
- Aula de Medios Audiovisuales.
- Dos gimnasios.
- Patios con pistas no cubiertas de diferentes deportes.
- Aulas de desdobles.
- Salón de actos.
- Departamentos didácticos.
- Sala de profesores.
- Sala de reuniones.
- Sala de visitas.

El centro educativo cuenta con un total de 19 departamentos, entre los cuales se encuentra el de la materia de Educación Física. Dicho departamento está compuesto por dos profesores en los que, además de la atención de sus respectivos grupos, recaen la jefatura del propio departamento.

A grandes rasgos, se puede decir que es un centro homogéneo pese al existir una amplia variedad de centros de procedencia, tanto de primaria que se incorporan en 1º de Educación Secundaria Obligatoria como aquel alumnado que lo hace a partir de 1º de Bachillerato. Hay una baja pluralidad cultural al ser escaso el número de alumnado procedentes de otros países. Aún así, se han presenciado casos de incorporación de alumnado que no habla el idioma español, que son atendidos por un profesor de ATAL (Aula Temporal de Adaptación Lingüística).

Para prevenir las dificultades derivadas de la diversidad del alumnado, el centro cuenta con diferentes estrategias dirigidas a detectar y paliar con prontitud las dificultades que en ese sentido pudieran existir y que pasan por una evaluación inicial para todo el alumnado (curricular, motivacional, de técnicas de estudio).

También el centro educativo se encuentra inmerso en la utilización de las nuevas tecnologías como se establece en la legislación educativa y para ello, el profesorado se ha formado en el uso de las mismas y el instituto ha indicado como plataforma educativa para comunicarse con el alumnado y para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, la plataforma Classroom.

El contexto socioeconómico del centro es de un nivel medio-alto y un grado de formación académica media-superior. Esto conlleva a un entorno familiar con inquietudes culturales, altas expectativas hacia la formación académica de sus hijos y un ambiente social en el cual se valoran los estudios universitarios, por lo que la mayoría del alumnado continúa con los estudios de Bachillerato para seguir con la formación universitaria.

Las familias tienen una alta participación en el centro educativo y la comunicación y coordinación entre profesorado y familias redonda positivamente en la educación y formación del alumnado. Además, existe una Asociación de Madres y Padres de Alumnos y Alumnas (AMPA).

4.3. Adscripción a una etapa, ciclo y nivel educativos.

El proyecto educativo “San Antón’s runners” se desarrolla en la etapa de Educación Secundaria, ya que está destinado al alumnado de 4º ESO perteneciente al 2º ciclo de la etapa de Educación Secundaria.

4.4. Aspectos psicológicos y pedagógicos del alumnado y de la enseñanza. Contextualización del aula.

Las características específicas del alumnado de 4º de Educación Secundaria Obligatoria comentar que la edad media es de 16 años, edad en la que la mayoría del alumnado está superando su pubertad (cambio físico de 11 a 15 años aproximadamente) y comenzado la adolescencia (cambios psicológicos-emocionales). Los principales cambios evolutivos que se observan en el alumnado de esta edad son:

ASPECTOS BIOLÓGICOS
• Continúa el cambio del físico, aunque ya se va pareciendo al de una persona adulta. • Progresiva interiorización funcional de las nuevas proporciones corporales.

Tabla 4: Aspectos biológicos del alumnado de 4º de Educación Secundaria.

ASPECTOS COGNITIVOS
• Se encuentra en la etapa de las operaciones formales, según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. • Son capaces de tener un razonamiento hipotético y deductivo. • Desarrollan el pensamiento abstracto y la metacognición. • Resuelven problemas de manera sistemática, lógica y metódica.

Tabla 5: Aspectos cognitivos del alumnado de 4º de Educación Secundaria.

ASPECTOS MOTRICES
• Aumento de la capacidad de rendimiento. • Capacidad para realizar gestos técnicamente complejos. • Estabilización en la fuerza rápida y del desarrollo en niveles de VO2 máximo. • Desarrollo final de la vía anaeróbica láctica. • Mejora de la capacidad aeróbica y de la velocidad.

Tabla 6: Aspectos motrices del alumnado de 4º de Educación Secundaria.

ASPECTOS AFECTIVOS-SOCIALES
• Se establecen lazos más estrechos con el grupo de iguales. • Se producen más conflictos entre los adolescentes y los padres. • Desarrolla habilidades técnicas, comunicativas y sociales que contribuyen al desarrollo de la autonomía del adolescente. • Adquieren confianza en sí mismos, aunque necesitan servirse de los demás.

Tabla 7: Aspectos afectivos-sociales del alumnado de 4º de Educación Secundaria.

El grupo de clase de 4º E.S.O. A está formado por 23 alumnos, entre ellos 10 chicos y 13 chicas. En el grupo se encuentra un alumno con problemas por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y un alumno de integración tardía al sistema educativo español. (Anexo 2: Sociograma)

Dentro del grupo destaca la inteligencia lingüística, la inteligencia corporal-kinestésica y la inteligencia visual-espacial. En cuanto al desarrollo y adquisición de las competencias, el alumnado de 4º E.S.O. presenta algunas carencias en la competencia matemática.

En general, las características del grupo son: una buena participación, tienen interés por aprender, las relaciones entre ellos son buenas y tienen cuidado con el material escolar.

4.5.Elementos curriculares básicos.

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, define el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las etapas educativas.

Los elementos que se establecen en el currículo son:

- Objetivos.
- Competencias.
- Contenidos.
- Criterios de evaluación.
- Estándares de aprendizaje evaluables.
- Metodología.

Entre dichos elementos curriculares básicos se establecen relaciones como se indican en la 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.

4.5.1. Objetivos.

Según el Real Decreto 1105/2014, los objetivos son los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin. En dicho Real Decreto se establecen los objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

Los objetivos del área de Educación Física para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se establecen en la Orden de 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.

Los objetivos didácticos del proyecto son los siguientes y están relacionados con los objetivos de área y de etapa:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ÁREA (O. 14/07/16)	OBJETIVOS DE ETAPA RD (1105/2014)
1. Valorar la realización de actividad física habitual como componentes del buen estado de salud física, psicológica y social de las personas. (O.A.: 1, 2, 4) 2. Fomentar la participación de todo el alumnado en actividades físico-deportivas. (O.A.: 1, 2, 4) 3. Adquirir habilidades de búsqueda de información y desarrollo de la capacidad de comunicación, relacionado con aspectos físicos deportivos. (O.A.: 11, 12)	1. Valorar e integrar los efectos positivos de la práctica regular y sistemática de actividad física saludable y de una alimentación sana y equilibrada en el desarrollo personal y social, adquiriendo hábitos que influyan en la mejora de la salud y la calidad de vida. (O.E.: C, K) 2. Mejorar la condición física y motriz, y conocer y valorar los efectos sobre las mismas de las diferentes actividades y métodos de trabajo, desde un punto de vista saludable y dentro de un estilo de vida activo. (O.E.: C, K) 4. Participar en la planificación y organización de actividades físicas, coordinando su trabajo con el de otras personas para alcanzar los objetivos comunes establecidos. (O.E.: K)	c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer. g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, 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

	11. 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. (O.E.: C) 12. Utilizar responsablemente las tecnologías de la información y la comunicación para recabar, presentar y compartir información sobre diferentes aspectos relacionados con la actividad física y el deporte, incluyendo su propia actividad, contrastando y citando las fuentes consultadas. (O.E.: E, G)	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. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
--	--	--

Tabla 8: Relación de objetivos didácticos con objetivos de área y objetivos de etapa.

4.5.2. Competencias.

Las competencias son definidas en el Real Decreto 1105/2014 como las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Las competencias del currículo son desarrolladas en la materia de Educación Física de la siguiente manera:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).

A través de la amplia variedad de situaciones comunicativas verbales y no verbales que ofrece la actividad físico-deportiva.

La competencia en comunicación lingüística se desarrolla en todas las tareas propuestas como por ejemplo la formulación y resolución de hipótesis del proyecto donde el alumnado debate de forma oral para tomar una decisión final. También en el desarrollo de la tarea del “cuento motriz”, ya que a través de una historia contado el alumnado tiene que representar de forma no verbal las situaciones físicas del cuento.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).

Competencia matemática: ofreciendo situaciones en las que el alumnado debe aplicar el razonamiento matemático para resolver situaciones asociadas a la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones, la incertidumbre y los datos (resultados, clasificaciones, escalas y rumbos en el deporte de orientación, relación entre ingesta y gasto calórico, la frecuencia cardíaca como indicador de la intensidad del esfuerzo, sistemas de juego en deportes de cooperación-oposición, etc.)

Competencias clave en ciencia y tecnología: facilitando al alumnado la comprensión de los sistemas físicos, biológicos y tecnológicos (aspectos relacionados con la conservación de la naturaleza, el funcionamiento del cuerpo humano, la alimentación, el uso de instrumentos utilizados frecuentemente en el ámbito de la actividad físico-deportiva, etc.)

Esta competencia se desarrolla en la mayoría de las tareas puesto que se realizan en un espacio y en un tiempo por lo que el alumnado tiene conocer la organización espacial y temporal. Además, en la fase de investigación se conoce elementos de la carrera de San Antón (los kilómetros, los resultados de la carrera, la clasificación...)

Competencia digital (CD).

A través de la realización de tareas de acceso y gestión de la información en Internet en el ámbito de la actividad física y deportiva, así como la creación y difusión de contenidos, entre otras.

Esta competencia se trabaja por ejemplo en la realización del cuestionario por parte del alumnado para evaluar el proceso de enseñanza del docente.

Además de la utilización de la plataforma de Classroom, donde se lleva a cabo diferentes actividades a lo largo del proyecto.

Competencia aprender a aprender (CAA).

Potenciando las capacidades de planificación, organización, ejecución y regulación de la propia actividad física, permitiendo al alumnado diseñar así, su propio plan de acción y la adecuación para alcanzar la meta prevista, así como a la evaluación de la misma. Además, la actividad física favorece la motivación y la confianza que son factores cruciales para la adquisición de esta competencia.

Se fomenta el desarrollo de la competencia aprender a aprender desde el comienzo del proyecto hasta la finalización del mismo, ya que el alumnado tiene que planificar, organizar, realizar y evaluar el desarrollo del proyecto. Planificando actividades y tareas para el alumnado de educación primaria, organización de grupos para la carrera, realización de actividades para mejorar la condición física y estar una buena forma para hacer la carrera y la evaluación de cómo se ha desarrollado en proyecto.

Competencias sociales y cívicas (CSYC).

Fomentando el respeto, la igualdad, la cooperación y el trabajo en equipo. Las reglas que se establecen en los juegos y los deportes, las normas de seguridad vial, la prevención de lesiones, los primeros auxilios, etc. son elementos de la Educación Física que, por su propia naturaleza, desarrollan esta competencia y preparan al alumnado para la vida en sociedad.

Esta competencia se fomenta en la organización de grupos para la carrera ya que los grupos tienen que ser homogéneos, el respeto de todos los compañeros en la realización de las tareas propuestas...

Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

Otorgando al alumnado funciones de responsabilidad en la planificación y desarrollo de actividades, facilitando el ejercer roles de liderazgo y el trabajo en equipo, así como la superación personal.

La competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor está muy presente en el proyecto ya que en todo momento el alumnado tiene que trabajar de forma cooperativa, donde asumen roles diferentes.

Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC).

A través del reconocimiento y valoración de las manifestaciones culturales e históricas de la motricidad humana (el juego, el deporte, las actividades artístico-expresivas, las actividades en el medio natural, etc.) y su consideración como patrimonio cultural de los pueblos y mediante la exploración y utilización de las posibilidades expresivas del cuerpo y el movimiento.

Esta competencia se desarrolla en la sesión ocho del proyecto, ya que se trabaja con las leyendas de la ciudad de Jaén para el alumnado de educación secundaria y con los juegos populares de Andalucía para los estudiantes de educación primaria.

Tabla 9: Competencias claves.

4.5.3. Contenidos.

Teniendo en cuenta el Real Decreto 1105/2014, los contenidos son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.

Según la Orden 14 de julio de 2016, los contenidos que se desarrollan en la realización del proyecto son:

BLOQUE 1: SALUD Y CALIDAD DE VIDA

- Características y beneficios de las actividades físicas saludables para la salud individual y colectiva.
- Hábitos adecuados de actividad física, regular, sistemática y autónoma, con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.
- Colaboración en la planificación de actividades grupales y coordinación con las acciones del resto de las personas implicadas.
- El valor cultural de la actividad física como medio para el disfrute y el enriquecimiento personal y para la relación con las demás personas.

- Desarrollo de habilidades del trabajo en grupo: el intercambio de ideas a partir de la argumentación y el diálogo, valoración de las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo, etc.
- Informaciones actuales sobre temáticas vinculadas a la actividad física y la corporalidad utilizando recursos tecnológicos.
- Las tecnologías de la información y la comunicación como medio de profundizar en contenidos del curso.

Tabla 10: Bloque 1 de contenidos “salud y calidad de vida”.

BLOQUE 2: CONDICIÓN FÍSICA Y MOTRIZ

- Sistemas para desarrollar las capacidades físicas y motrices orientados a la mejora de la salud.
- Las capacidades físicas y motrices en la realización de los diferentes tipos de actividad física.
- La condición física y la salud en sus dimensiones anatómica, fisiológica y motriz.
- Las capacidades motrices como base para el aprendizaje y mejora de las habilidades motrices específicas.

Tabla 11: Bloque 2 de contenidos “condición física y motriz”.

BLOQUE 3: JUEGOS Y DEPORTES

- La seguridad y el propio nivel de ejecución en las actividades físico-deportivas.
- Organización y realización de eventos en los que se practiquen deportes y/o actividades físicas realizadas a lo largo de la etapa.
- 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.

Tabla 12: Bloque 3 de contenidos “juegos y deportes”.

BLOQUE 5: ACTIVIDADES FÍSICAS EN EL MEDIO NATURAL

- Realización de actividades físicas en el medio natural como medio para la mejora de la salud y la calidad de vida y ocupación activa del ocio y tiempo libre.
- Fomento de hábitos y actitudes de conservación, cuidado, respeto y protección del medio natural y urbano.
- Sensibilización de los efectos de las diferentes actividades físicas realizadas en el medio natural y su relación con la forma de vida, la salud y la calidad de vida.

Tabla 13: Bloque 5 de contenidos “actividades físicas en el medio natural”.

4.5.4. Metodología.

La metodología es definida en el Real Decreto 1105/2014 como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Teniendo en cuenta la definición de metodología del Real Decreto 1105 / 2014, los principios metodológicos que compone el proyecto son:

- Partir del desarrollo del alumnado.
- Utilización de metodologías que contextualizan el aprendizaje y permitan el aprendizaje basado en proyectos.
- Globalización de la educación.
- Basado en las necesidades y motivación de los estudiantes.
- Trabajo en grupo y de forma cooperativa.
- Desarrollo de un aprendizaje significativo.
- Atención a la diversidad y a las necesidades de apoyo educativo.
- Enseñanza activa y constructivista.
- Adecuación al entorno.
- Educación en valores.
- Enseñar al alumnado a aprender a aprender, desarrollando su autonomía.
- Aplicación y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Enfoque comunicativo.
- Enfoque de competencias.
- La educación como tarea compartida entre la familia y la escuela.
- Fomentar el trabajo por tareas y proyectos.

Para el desarrollo del proyecto se establece una serie de estrategias de aprendizaje y unas estrategias de enseñanza:

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
▪ Técnicas de aprendizaje cooperativo. ▪ Uso de TIC, TAC y TEP. ▪ Cooperación y participación de las familias. ▪ Elementos transversales. ▪ Aprendizaje en diversos contextos y agrupaciones. ▪ Actividades para dar respuesta a la diversidad de alumnos. ▪ Evaluación, coevaluación y autoevaluación.	▪ Organización, coordinación y/o participación. ▪ Evaluación. ▪ Actividades complementarias. ▪ Preparar el material necesario para las actividades. ▪ Mantener el orden en el aula, gestionar conflictos, improvisar y adaptarse a lo inesperado.

Tabla 14: Estrategias de aprendizaje y estrategias de enseñanza.

La utilización de proyectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un instrumento metodológico principal, ya que es útil para el aprendizaje basado en competencias y el aprendizaje basado en proyectos es una medida de atención a la diversidad que favorece la inclusión.

El proyecto está diseñado para un curso escolar donde la situación sanitaria sea normal, ya que la utilización de metodologías activas implica entre otras situaciones, el trabajo en grupos. Aunque su realización se puede adaptar a la situación actual de pandemia, modificando algunas sesiones, respetando las medidas de seguridad.

Esta propuesta educativa tiene en cuenta la Taxonomía de Bloom, la cual establece una clasificación de los objetivos de una acción educativa y se clasifican en seis niveles:

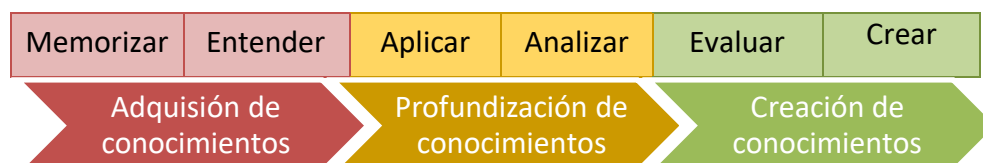


Imagen 2: Niveles de la Taxonomía de Bloom.

De estos seis niveles se lleva a cabo en el proyecto la adquisición de conocimientos (entender), la profundización de los conocimientos (aplicar y analizar) y la creación de conocimientos (evaluar y crear).

La Taxonomía de Bloom permite definir los objetivos y guiar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, se clasifica en seis niveles de complejidad. Los primeros niveles corresponden a habilidades de pensamiento de orden inferior y hay una progresión hacia los niveles de pensamiento de orden superior.

El desempeño en cada nivel depende del dominio del alumnado en el nivel o los niveles precedentes, por lo que favorece la atención individualizada del alumnado en proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto educativo “San Antón’s runners” se desarrolla en primer trimestre del curso escolar, en un total de 21 sesiones, por lo que está constituido por 4 unidades didácticas que engloba contenidos de 4 bloques, destacando el bloque de contenidos 2: condición física y motriz y el bloque de contenidos 1: salud y calidad de vida.

Las sesiones se realizarán en distintos escenarios educativos, tanto en el centro docente como en el colegio de educación primaria y en entornos de la ciudad de Jaén. Para su realización es necesario que el alumnado al ser menor de edad requiera una autorización escrita de sus padres o tutores y también el permiso de la jefatura del centro al tratarse de actividades complementarias por realizarse fuera del centro educativo en horario lectivo.

Además, para el desarrollo de la propuesta educativa, se utiliza la plataforma Classroom, para plantear actividades que el alumnado tiene que investigar o plantear previamente antes de una sesión, para mantener contacto y comunicarse con el alumnado de educación primaria ya que se crea una clase compartida con ellos y también para indicar material referido al contenido. Al utilizar dicha plataforma, se utiliza la metodología de clase invertida puesto que el alumnado tiene que realizar un trabajo previo antes de ver y trabajar el contenido en clase. (Anexo 3: Plataforma Classroom)

El proyecto se inicia tras la llegada de un video del alumnado de educación primaria sobre la carrera de San Antón, tan conocida en Jaén, por lo tanto, la metodología principal del proyecto es el aprendizaje servicio puesto que el objetivo principal es ayudar al alumnado de 5º de educación primaria sobre esta carrera, contenido el cual está relacionado con los contenidos del curso de 4º E.S.O. Además del aprendizaje servicio, durante el desarrollo del mismo se utilizan otras metodologías activas, como la gamificación y el aprendizaje cooperativo.

En el proyecto se establece cinco fases para su desarrollo:



Imagen 3: Fases del proyecto educativo.

1º FASE: FASE DE OBSERVACIÓN

1ª SESIÓN

En la primera sesión del proyecto, el alumnado visualiza un video recibido del colegio por el alumnado de 5º de educación primaria, donde se observa a dicho alumnado con el docente de educación física hablando sobre la carrera de San Antón.

Se observa cómo el alumnado tiene inquietud por conocer la carrera, pero sobre todo la preocupación de no saber que tienen que hacer para prepararse y finalmente correr la carrera, por lo que necesita ayuda para ello.

Dicho vídeo se deja en la plataforma de Classroom para estar a disposición del alumnado y puedan verlo cuando quiera o para cuando necesite a lo largo de la realización del proyecto.

Tras la visualización del video, se realiza una actividad para despertar al alumnado de 4º E.S.O. Dicha actividad, es una historia motriz relacionada con la carrera de San Antón donde el alumnado tienen que realizar unas pruebas en equipos y donde se fomenta la solidaridad para conseguir un objetivo, con lo que se pretende que, al finalizar la sesión, el alumnado decida ayudar a los estudiantes de 5º de educación primaria.

2º FASE: FASE DE FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

2º SESIÓN

La segunda fase del proyecto participa tanto el alumnado como el docente y deben realizar diferentes planteamientos para ayudar al alumnado de educación primaria en la realización de la carrera. Esta fase se desarrolla en una sesión.

Las hipótesis que se plantean son desde la propia carrera hasta el alumnado de educación primaria:

- Cómo se organiza la carrera de San Antón.
- Qué se necesita para correrla.
- Cómo y cuándo se realiza la inscripción en la carrera.
- Cómo prepararse para correr la carrera y cómo ayudar a los estudiantes de educación primaria a prepararla.
- Cómo es el alumnado de 5º de educación primaria.
- Por qué piden ayuda este alumnado.
- Cómo implicar a las familias en la preparación y/o realización de la carrera.

Previamente a esta clase, el alumnado ha tenido que realizar una tarea en grupo por la plataforma de Classroom, donde cada grupo plantea diferentes preguntas y sobre las que se va a decidir finalmente para desarrollarlas en el proyecto.

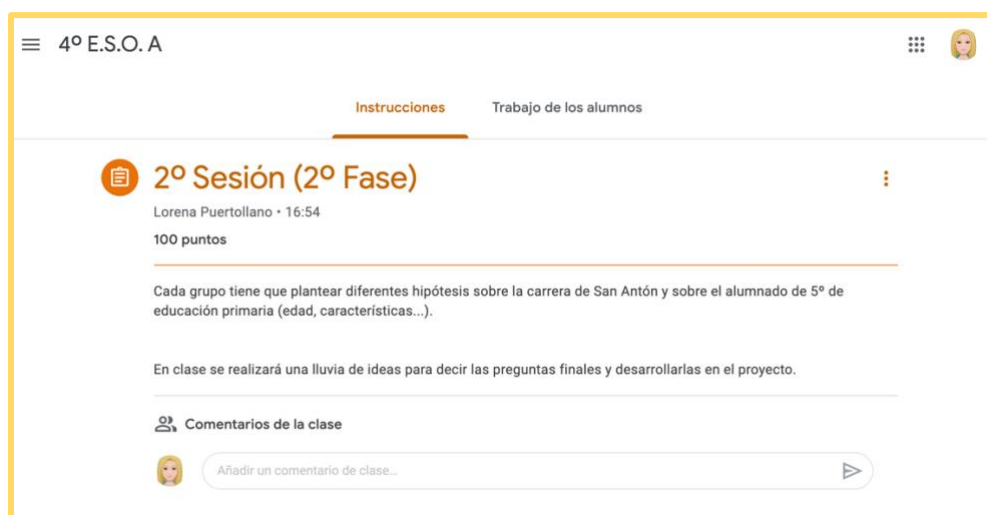


Imagen 4: Sesión 2 del proyecto en la plataforma Classroom.

3º FASE: FASE DE INVESTIGACIÓN

Tras la formulación de las hipótesis planteadas en la fase anterior, el alumnado y el docente tienen que investigar sobre ellas para dar una respuesta y llevarla a la práctica, para ello dispone de dos sesiones del proyecto.

3ª SESIÓN

La carrera de San Antón, es una carrera urbana internacional que se realiza en Jaén coincidiendo con la festividad de San Antón. Se realizan dos carreras: una carrera infantil y una carrera de adultos. En la carrera infantil son atletas desde los 10 años hasta los 15 años y la carrera de adultos a partir de 16 años. Cada carrera tiene un recorrido, aunque ambas salen y terminan en el mismo lugar.

La carrera infantil tiene una distancia aproximada de 4 kilómetros y el recorrido es el siguiente:

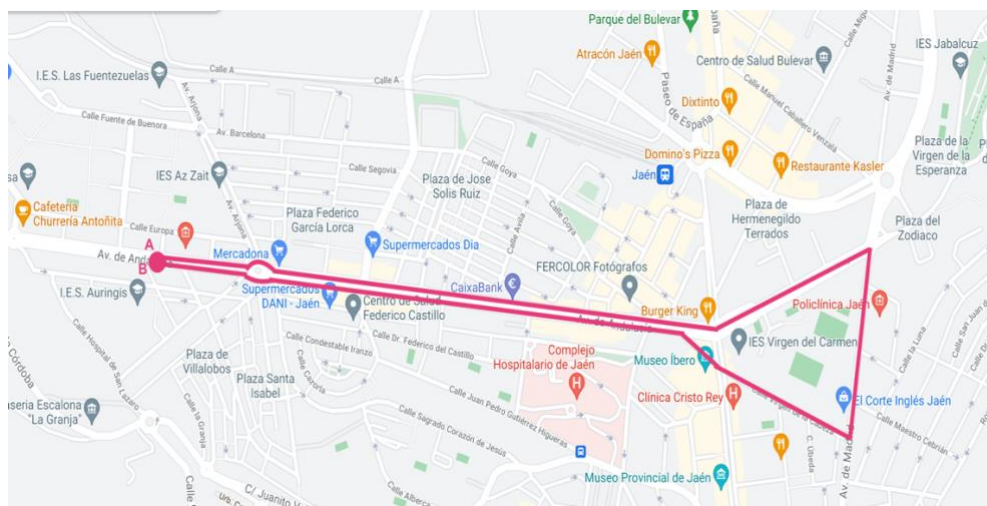


Imagen 5: Recorrido carrera de San Antón infantil.

En dicha carrera, pueden participar las familias de los niños para acompañarlos durante la carrera con un dorsal nominativo de acompañante que no contabiliza en los resultados oficiales.

El recorrido de la carrera de adultos tiene una distancia de 10 kilómetros, por distintos lugares de la ciudad:



Imagen 6: Recorrido carrera de San Antón adulta.

La inscripción para participar en la carrera se realiza de forma online a través de una plataforma durante aproximadamente 15 días, cada inscripción tiene un precio que se abona cuando se realice.

Tras finalizar el plazo de las inscripciones se establece un día y un lugar para recoger los dorsales, donde es necesario presentar el DNI para su recogida o si es otra persona quien recoge el dorsal se necesita una autorización firmada por la persona y una fotocopia del DNI.

Una vez investigada la carrera de San Antón, el alumnado se pone en marcha para dar respuesta y se establece que:

El alumnado de 5º de educación primaria tiene 10 años por lo que puede participar en la carrera infantil cuyo recorrido es de 4 kilómetros y cada estudiante puede realizar la carrera de un acompañante, que es un estudiante de 4º E.S.O.

La inscripción a la carrera es responsabilidad del alumnado de secundaria y tiene que indicar un día para realizarla, ya es necesario tener los datos del estudiante de primaria con el que va a realizar la carrera.

A continuación, el alumnado conoce a los estudiantes de 5º de educación primaria ya que es necesario para ayudarles a preparar la carrera y para establecer un vínculo entre ellos.

Las características psicoevolutivas del alumnado de 5º de Educación Primaria son las siguientes:

ASPECTOS COGNITIVOS
• Se encuentra en la etapa de las operaciones concretas, según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. • En esta edad, el alumnado comienza a utilizar la lógica para llegar a conclusiones válidas en situaciones concretas y no abstractas. • El estilo de pensamiento deja de ser tan egocéntrico.

Tabla 15: Aspectos cognitivos del alumnado de Educación Primaria.

ASPECTOS MOTORES
• Adquieren una motricidad analítica. • Utiliza de forma correcta conceptos y percepción espacio-temporales. • Los elementos psicomotores básicos y las capacidades de coordinación son consolidadas. • Estabilización de las capacidades motrices adquiridas en la etapa anterior. • Desarrollan las capacidades motrices básicas y genéricas como base de las capacidades específicas. • Reconocen la noción de derecha/ izquierda en sí mismo y en otras personas. • Se desarrolla la dominancia lateral.

Tabla 16: Aspectos motores del alumnado de Educación Primaria.

ASPECTOS SOCIO-AFECTIVOS
• Presenta una mayor autonomía en la relación con sus padres. • Los amigos son un núcleo vital. • Evolucionan gradualmente en cuanto tiene autonomía moral, con criterios propios para juzgar las actividades personales. • Diferencia entre una situación real y una fantasía. • Sus estados emocionales son intensos y rápidamente se olvidan de las causas que provocan esas emociones. • Están comenzando a desarrollar su personalidad. • Las actividades cada vez las realizan con mayor responsabilidad, porque los conflictos disminuyen. • Tienen la capacidad de observar situaciones desde diferentes puntos de vista, iniciando así el concepto de relatividad de las cosas. • Desarrollan su razonamiento lógico.

Tabla 17: Aspectos socios-afectivos del alumnado de Educación Primaria.

Una vez conocidas las características del alumnado de 5º de educación primaria es necesario saber cómo trabajar con ellos para preparar la carrera, para ello es imprescindible comprender la legislación educativa de esa etapa y para ello el docente, ayuda al alumnado.

La legislación educativa para el curso de 5º de educación primaria es:

NIVEL NACIONAL	NIVEL AUTONÓMICO
• Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. • Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.	• Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. • Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Andalucía. • Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.

Tabla 18: Legislación educativa a nivel nacional y a nivel autonómico de Educación Primaria.

Teniendo en cuenta la legislación de educación primaria, el proyecto desarrolla los siguientes objetivos del área de educación física:

- Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
- Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Dichos objetivos están relacionados con el bloque de contenidos 1 “el cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices” y el bloque de contenidos 2 “La educación física como favorecedora de la salud”.

La investigación se realiza previamente a la clase con los mismos grupos anteriores y durante la clase se debate las posibles respuestas y las soluciones finales se recoge en un documento Google.

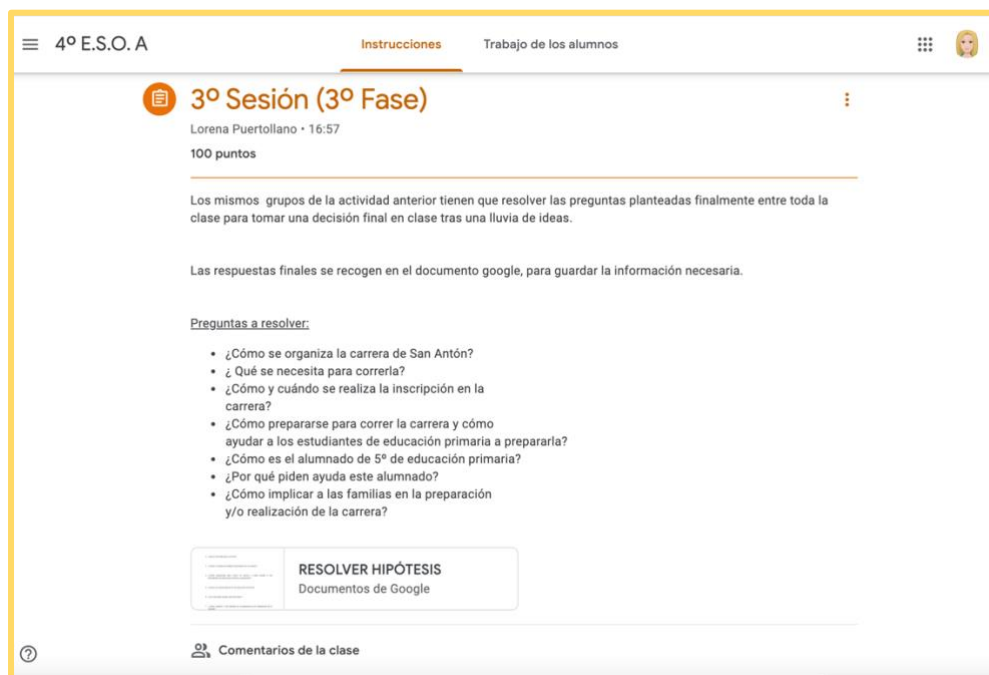


Imagen 7: Sesión 3 del proyecto en la plataforma Classroom.

4ª SESIÓN

Tras la investigación sobre el alumnado de 5º de educación primaria, se llega a la conclusión:

La forma de preparar la carrera se centra en realizar actividades y tareas motivadoras para este alumnado y para ello se utilizan metodologías activas como, la gamificación y el aprendizaje cooperativo. Estas actividades y tareas son desarrolladas por el alumnado de secundaria y tiene que estar en contacto con el alumnado de primaria para mandárselas.

Otro aspecto importante, es la participación de las familias en la preparación de la carrera para ello se organiza una pequeña asociación entre las familias del alumnado de primaria, los estudiantes de primaria y el alumnado de secundaria.

El alumnado en grupo tiene que realizar una tarea en Classroom antes de la sesión para investigar sobre las diferentes aplicaciones de deporte que se puede utilizar para calcular diferentes datos de una carrera (kilómetros,

tiempo...) y plantear una actividad complementaria para calcular los kilómetros que cada familia realiza y cómo organizarlo en clase. Recogiendo toda la información y conclusión en un documento google.

Una vez recogida toda la información, el día de antes de la sesión se realiza una votación entre las aplicaciones y las actividades planteadas para trabajar sobre ellas en clase.

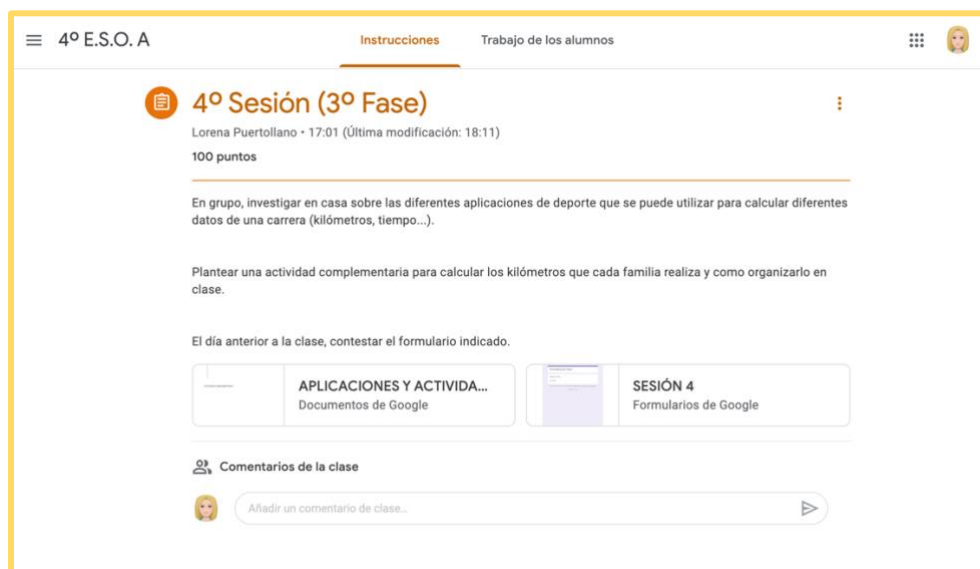


Imagen 8: Sesión 4 del proyecto en la plataforma Classroom.

Dicha asociación tiene como objetivo fomentar la práctica deportiva de forma colectiva y para ello se utiliza una aplicación deportiva de móvil, llamada Strava.

Dicha aplicación permite seguir parámetros de la actividad física realizada y posteriormente analizarlos, como, por ejemplo, el ritmo cardiaco, los medidores de potencia. También da la opción de compartir y conectar con un grupo de personas actividades físicas realizadas. Con la utilización de la aplicación se pretende motivar tanto al alumnado como a la familia a realizar actividad física como una actividad extraescolar y donde todos los miembros de la asociación pueden ver las actividades físicas que realiza cada uno.

Además, gracias al uso de la aplicación se hace un seguimiento, con el que se realiza una actividad complementaria en el centro educativo, la cual se llama *“Tus kilómetros cuenta”*, ya que cada dos semanas se realiza un registro de los kilómetros que cada familia ha realizado. Dicho registro, lo

hará el alumnado de 4º de Educación Secundaria y hará un ranking por familias.

Al finalizar el proyecto, se premiará a la familia que más kilómetros haya realizado durante el periodo de tiempo establecido. Pero no solamente, a la familia que más actividad física haya realizado, porque un objetivo de dicho proyecto es fomentar la participación tanto del alumnado como de las familias en la práctica de actividades físicas, por lo que se establece un objetivo común entre todos los participantes del proyecto, y como la actividad se llama *“Tus kilómetros cuenta”*, el objetivo común es sumar el mayor número de kilómetros entre todos.

Al tratarse de una actividad extraescolar donde están implicadas las familias y con un objetivo común, el alumnado de 4º E.S.O. se encarga de diseñar un logotipo para todas las personas implicadas en el desarrollo del proyecto y cuyo diseño se trabaja en la asignatura de plástica. También, el alumnado trabaja desde el área de música una canción como banda sonora para el proyecto. Al realizar diferentes actividades en varias materias de Educación Secundaria, se trata de una actividad interdisciplinar del centro.

También en esta sesión, se realiza una videoconferencia con el alumnado de educación primaria, ya que en la sesión siguiente se realiza una visita al colegio para conocer y realizar algunas actividades conjuntas con los estudiantes de educación primaria.

4º FASE: FASE DE REALIZACIÓN

La cuarta fase del proyecto se trata de la más dinámica y participativa, ya que, una vez realizada la fase de investigación y solución a las hipótesis planteadas, se lleva a la práctica.

Esta fase es la de mayor duración, está compuesta por 15 sesiones donde se aplican diferentes metodologías para llevar a la práctica los contenidos establecidos.

5º SESIÓN

ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN

El alumnado en casa tiene que visualizar un vídeo, que han enviado los estudiantes de primaria que se encuentra en Classroom, donde se observa a dichos estudiantes motivados por la llegada al colegio del alumnado de 4º E.S.O.

ACTIVIDAD 1: “Policías y ladrones”

El alumnado de secundaria divide al alumnado de primaria por colores y por roles (policías o ladrones), al igual que están ellos divididos.

Todo el alumnado tiene que encontrar a los compañeros que sean del mismo color y tengan el mismo rol, para después realizar el juego de policías y ladrones por equipos. Los componentes de cada equipo tienen un lazo del mismo color.

Los policías que atrapan a los ladrones tienen que indicarle un ejercicio diferente a cada grupo de ladrones.

Esta actividad sirve para que el alumnado de primaria conozca al alumnado de secundaria.

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Ejercicios que los policías indican a los ladrones: - Saltar a la cuerda. - Skipping. - Desplazamientos laterales. - Talones al glúteo.	- Aprendizaje cooperativo.	- 10 minutos.
<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>	
- Lazos de colores. - Cuerdas.	- Pista deportiva del colegio.	

ACTIVIDAD 2: “Cuento motriz: Yo soy atleta”.

El docente cuenta una historia sobre la preparación de un atleta y el alumnado tiene que ir realizando diferentes ejercicios relacionados con la

historia. La realización de dichos ejercicios se realiza por equipos, donde el alumnado de secundaria ayuda al alumnado de primaria a realizarlos.

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Ejercicios que se realizan durante la historia. - Realizar un zigzag entre los conos. - Saltar unos aros. - Rodar por una colchoneta. - Reptar por debajo de unas cuerdas. - Correr desde un lugar indicado a otro.	- Aprendizaje cooperativo. - Gamificación.	- 30 minutos.
<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>	
- Conos. - Aros. - Colchoneta. - Cuerdas.	- Gimnasio del colegio.	

Tabla 19: 5ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

6ª SESIÓN

ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN

El alumnado por grupos tiene que proponer diferentes retos colectivos para los estudiantes de primaria y entregar un documento en Classroom con los distintos retos.

ACTIVIDAD 1: “Os retamos”

El alumnado se divide en grupos homogéneos y cada grupo decide qué retos colectivos físicos manda a otro grupo.

El juego consiste en superar los retos que proponen para avanzar y conseguir la recompensa que el docente ha preparado. Los retos tienen un tiempo para realizarlos y cada reto superado el grupo avanza una posición.

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Elección de retos colectivos físicos para el alumnado de primaria.	- Aprendizaje cooperativo. - Clase invertida. - Gamificación.	- 50 minutos.
<u>RECURSOS</u>		<u>ESCENARIOS</u>
- Cuerdas. - Aros.		- Pista deportiva.

Tabla 20: 6ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

7ª SESIÓN		
<u>ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN</u> El alumnado por grupos tiene que proponer diferentes retos colectivos para los estudiantes de primaria y entregar un documento en Classroom con los distintos retos.		
<u>ACTIVIDAD 1: Juego de rol “Yo soy el pirata”</u> El alumnado se divide en pequeños grupos y tiene que superar diferentes pruebas repartidas por toda la pista deportiva de forma cooperativa (preguntas, ejercicios físicos...) Tras cada prueba superada el grupo conseguirá un elemento de pirata (pañuelo, espada...) El grupo que consiga antes los elementos del pirata será el ganador.		
<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Elegir las pruebas para el alumnado de primaria.	- Gamificación. - Aprendizaje cooperativo. - Clase invertida.	- 50 minutos.
<u>RECURSOS</u>		<u>ESCENARIOS</u>
- Bancos. - Aros. - Conos. - Pelotas. - Cuerdas.		- Pista deportiva.

Tabla 21: 7ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”

8º SESIÓN		
<u>ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN</u> El alumnado por grupos tiene que entregar un documento en Classroom con distintos juegos populares de Andalucía.		
<u>ACTIVIDAD 1: “Carrera de orientación las leyendas de Jaén.”</u> El alumnado dividido en grupos tiene que encontrar distintas leyendas de Jaén repartidas por la pista deportiva. Cada grupo puede buscar las leyendas de la forma que considera más adecuada para encontrarlas lo antes posible (todo el grupo junto, divididos por parejas...). Cada leyenda que encuentren tiene que señalarla en el mapa que se entrega al principio de la actividad, ya que al unir los puntos donde se encuentra, aparece un dibujo y tienen que relacionar el dibujo con una de las leyendas encontradas.		
<u>EJERCICIOS</u> Seleccionar los juegos populares propuestos en la actividad de Classroom.	<u>METODOLOGÍA</u> - Aprendizaje cooperativo. - Clase invertida.	<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 50 minutos.
<u>RECURSOS</u> - Leyendas de Jaén. - Mapas de la pista deportiva.		<u>ESCENARIOS</u> - Pista deportiva.

Tabla 22: 8º sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

9º SESIÓN
<u>ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN</u> El alumnado por grupos tiene que investigar diferentes ejercicios para trabajar las extremidades superiores (bíceps, tríceps...), las extremidades inferiores (glúteo, cuádriceps, gemelos...) y el tronco (pectoral, abdomen...) y rellenar el documento indicado.

ACTIVIDAD 1: “Escape- gym”.

El alumnado se divide en pequeños grupos y tienen que superar una serie de pruebas en un tiempo establecido para salir del gimnasio.

Pruebas del escape-gym:

- Subir por la espaldera para coger un lazo del color del equipo.
- Saltar unos bancos.
- Lanzar unas pelotas para derribar los conos.
- Atravesar por los huecos una red formada por cuerdas.
- Reptar, saltar o esquivar un laberinto realizado con picas. Si cae alguna pica tiene que empezar todo el grupo desde el principio.
- Sacar o llevar unas pelotas de pin-pon de una caja a otra, para ello solo puede realizar el ejercicio de uno en uno y solamente puede coger una pelota en cada intento.
- Como última prueba, proponer un ejercicio para trabajar las extremidades superiores (bíceps, tríceps...), otro para las extremidades inferiores (glúteo, cuádriceps, gemelos...) y otro para el tronco (pectoral, abdomen...) y realizar 30 repeticiones de cada uno.

Los grupos van saliendo de uno en uno a la señal del docente. Antes de que acabe el tiempo tienen que salir todos los componentes del grupo, si no lo logran no se da por conseguido el juego.

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Diseñar las pruebas para el alumnado de primaria.	- Gamificación. - Clase invertida.	- 50 minutos.
<u>RECURSOS</u>		<u>ESCENARIOS</u>
- Espalderas. - Bancos. - Pelotas. - Conos. - Cuerdas. - Picas.		- Gimnasio.

Tabla 23: 9ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

10º SESIÓN

ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN

El alumnado por grupos tiene que proponer diferentes tareas para los estudiantes de primaria y entregar un documento en Classroom con las tareas.

ACTIVIDAD 1: “Among EF”

El alumnado se divide en dos grupos (tripulantes e impostores), la mayoría son tripulantes y 3-4 estudiantes son impostores, y se reparten unas cartas, donde se indica el personaje del juego y con las tareas que tienen que hacer.

El rol de los impostores:

- Tienen que eliminar a los tripulantes sin ser descubiertos, para ello guiñan el ojo al jugador que desea eliminar.

Realizan las tareas para despistar a los tripulantes.

El rol de los tripulantes:

- Tienen que realizar las tareas que se indican en la tarjeta sin ser descubiertos por los impostores.

- Cuando realiza una tarea tiene que informar al docente.

Para descubrir a los impostores se pueden hacer un número de reuniones para votar y decidir quién es el impostor. El jugador más votado revela su identidad, si no es impostor, el jugador pasa a ser “tripulante-fantasma” y ayuda a los demás tripulantes a realizar las tareas. Si es el impostor cambia de rol y pasa a ser “tripulante-fantasma”.

Cuando un impostor guiña el ojo a un tripulante, este tiene que informar al docente y continuar realizando las tareas, pero en las reuniones no puede hablar ni votar.

Si los tripulantes descubren a todos los impostores o realizan todas las tareas sin ser descubiertos ganan el juego, de lo contrario, si los impostores eliminan a los tripulantes, ganan ellos.

Tareas de las tarjetas:

- 30 Jumping Jack.
- 6 flexiones.
- 30 segundos skipping.
- 20 abdominales.
- Pasar los bancos manteniendo el equilibrio.
- 30 segundos talones-glúteo.
- 10 sentadillas.
- 30 segundos escalador.
- 10 zancadas frontales con cada pierna.
- 2 carreras desde una línea de fondo a otra.

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Seleccionar las tareas para el alumnado de primaria.	- Gamificación. - Aprendizaje cooperativo. - Clase invertida.	- 50 minutos.
<u>RECURSOS</u>		<u>ESCENARIOS</u>
- Tarjetas. - Bancos.		- Pista deportiva.

Tabla 24: 10º sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

11º, 12º, 13º Y 14º SESIÓN

ACTIVIDADES PREVIA A CADA SESIÓN

El alumnado por grupos tiene que investigar diferentes desafíos para trabajar cada capacidad física en los estudiantes de primaria.

ACTIVIDAD 1: “Sé invencible”

Esta actividad se reparte en cuatro sesiones, ya que en cada sesión se va a trabajar una capacidad física.

El alumnado se divide en pequeños grupos y tienen que superar 4 desafíos en cada sesión. El objetivo es conseguir superar todos los desafíos de todas las capacidades físicas lo antes posible en cada sesión.

Desafíos de fuerza (1º sesión):

- Pasar unas pelotas de un lado a otro con los pies pasando por encima de un cono.

- Sentarse en las rodillas del compañero.

- Levantarse todos los componentes del grupo del suelo a la vez, apoyados con la espalda.

- Saltar los miembros del grupo juntos a la comba.

Desafíos de velocidad (2º sesión):

- Carrera de relevos en un tiempo establecido.

- A la señal el docente lanza una pelota y a la misma vez salen los estudiantes de cada grupo y tienen que llegar los componentes del grupo antes que la pelota a la línea señalada.

- Cada estudiante con una pelota en la mano con el brazo extendido a la altura del hombro, tiene que soltar la pelota y cogerla antes de que toque el suelo. Tienen que hacerlo todos los componentes del grupo a la vez.

- Cada estudiante con una pelota tiene que lanzarla hacia arriba a la señal y tienen que coger otra distinta sin que toque el suelo.

Desafíos de resistencia (3º sesión):

- 50 saltos a la comba seguidos.

- 50 abdominales superiores durante 45 segundos sin parar.

- 50 saltos a paja coja dándole golpes a un globo con las manos durante 1 minuto cada pierna, sin que se caiga el globo.

- Circuito de diferentes tipos de desplazamientos (carrera, desplazamiento lateral, carrera de espalda...) durante 5 minutos.

Desafíos de flexibilidad (4º sesión):

- Aguantar entre 5-10 segundos con piernas rectas y tocando el suelo con los dedos o manos.

- En círculo dándose la mano, pasar dos aros a través de todos los miembros del grupo, hasta dar una vuelta completa. No se puede agarrar los aros con la mano, ni se pueden soltar los componentes del grupo.

-Aguantar entre 35-45 segundos apoyando las dos manos y los dos pies haciendo la posición de un puente.

-Pasar por una pica cogida con las manos sin soltarla, ni cambiar la posición de las manos.

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Elegir los desafíos de cada capacidad física (una capacidad cada sesión) para el alumnado de educación primaria.	- Gamificación. - Aprendizaje cooperativo. - Clase invertida.	- 50 minutos cada sesión.
<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>	
- Pelotas. - Cuerdas. - Globos. - Aros. - Conos. - Picas.	- Pista deportiva.	

Tabla 25: 11º, 12º, 13º y 14º sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

15º SESIÓN		
<u>ACTIVIDAD 1: “Plogging”</u>		
Salida a la vía verde para realizar una pequeña carrera donde el alumnado está dividido en pequeños grupos y tienen que ir recogiendo la basura. Cada grupo tiene que intentar recoger la mayor cantidad de basura y todos tienen que empezar y terminar a la misma vez la carrera.		
<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
Grabación de un vídeo sobre la actividad realizada para mandárselo al alumnado de primaria y concienciarlos de la importancia del cuidado del medio ambiente.	- Aprendizaje cooperativo.	- 50 minutos.

<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>
- Bolsas.	- Entorno natural.

Tabla 26: 15ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

16ª SESIÓN		
<u>ACTIVIDAD 1: “Concurso de saltos por equipo”</u> El alumnado se divide en pequeños grupos y tienen que conseguir realizar entre todos los miembros del grupo el mayor número de pruebas. Para ello, se establece un tiempo para practicar y decidir si hacen entre todos todas las pruebas o se dividen las pruebas. Pruebas del concurso: -Salto básico alternando pies. -Salto básico a pies juntos. -Slalom. -Saltamontes. -Poni. -Tijeras. -Abrir y cerrar. -Rodillas arriba. -Carrera. -Péndulo.		
<u>EJERCICIOS</u> Grabar las pruebas para enviarlas al alumnado de primaria.	<u>METODOLOGÍA</u> - Aprendizaje cooperativo.	<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 50 minutos.
<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>	
- Cuerdas.	- Pista deportiva.	

Tabla 27: 16ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

17ª SESIÓN

ACTIVIDADES PREVIA A LA SESIÓN

El fin de semana anterior a esta sesión el alumnado realiza un recorrido de 5 kilómetros con algún miembro de su familia o con algún compañero de clase, utilizando la aplicación Strava para obtener los datos de la actividad.

Posteriormente, tiene que hacer una reflexión del recorrido realizado indicando, el ritmo, el tiempo, las pulsaciones, el recorrido realizado...

ACTIVIDAD 1: “Media San Antón”

Una vez realizada la actividad complementaria, el alumnado en clase se realiza una conclusión común entre todos y durante la sesión se practica los diferentes ritmos que se puede mantener en la carrera

<u>EJERCICIOS</u>	<u>METODOLOGÍA</u>	<u>TEMPORALIZACIÓN</u>
En un mural con el recorrido completo de la San Antón, indicar los tramos de subida, baja y llanos, y el ritmo al que se tiene que ir más o menos.	- Aprendizaje cooperativo.	- 50 minutos.
<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>	
- Mural.	- Calles de Jaén. - Pista deportiva.	

Tabla 28: 17ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

18ª SESIÓN

ACTIVIDAD 1: “Mi equipo”

Organización de grupos para realizar la carrera de San Antón. En cada grupo hay dos estudiantes de educación primaria, dos de educación secundaria y los familiares que se animen a participar. Cada grupo será de un color y el día de la carrera los miembros de cada grupo tienen que llegar juntos a la meta.

<u>EJERCICIOS</u> Realizar listado con los datos personales de cada componente del grupo.	<u>METODOLOGÍA</u> - Aprendizaje cooperativo.	<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 20 minutos.
<u>RECURSOS</u> - Ordenador.	<u>ESCENARIOS</u> - Aula.	
<u>ACTIVIDAD 2: “Tu dorsal”</u> Una vez realizados los grupos, cada estudiante tiene que realizar la inscripción de su grupo.		
<u>EJERCICIOS</u> Inscribir a los componentes de cada grupo.	<u>METODOLOGÍA</u> - Aprendizaje cooperativo.	<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 40 minutos.
<u>RECURSOS</u> - Ordenador.	<u>ESCENARIOS</u> - Aula.	
<u>ACTIVIDAD 3: “Videoconferencia”</u> Videoconferencia con el alumnado de primaria para ver como están y comunicarle la visita al colegio.		

Tabla 29: 18ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

19ª SESIÓN
<u>ACTIVIDAD 1: “Búsqueda del tesoro”</u> Con los equipos organizados de la carrera, se realiza una búsqueda del tesoro. Cada grupo tiene que encontrar unos códigos QR repartidos por el patio y por el gimnasio. En cada código QR hay un desafío cooperativo que tienen que hacer. Desafíos cooperativos: -Transportar a un componente del grupo en una colchoneta. -Tocar una pelota desde el suelo y todos los miembros del grupo tienen que tocarla antes de caer al suelo. No se puede tocar con las manos.

- El puente minado (una zona con varios conos, tienen que pasar todos los componentes del equipo sin tocar los conos. El estudiante que está realizando el ejercicio no puede ver y el resto tiene que guiarlo.)
- Diana (alrededor de un círculo, el grupo tiene que colocar un aro en la zona del centro señalada)
- Las puertas (los componentes del grupo tienen que pasar de un lado de la red a otro por los huecos. Cada componente tiene que pasar por un hueco -puertas- diferente.)
- Transportar una pelota (los componentes del equipo tienen que llevar la pelota de un lugar a otro indicado sin tocarla con las extremidades superiores.)
- Transportar dos aros a la vez desde un lugar a otro sin tocarlos con las manos.
- Mudanza (pasar de un lado a otro por los aros, sin pisar dos componentes del grupo el mismo aro.)

<u>METODOLOGÍA</u> - Gamificación. - Aprendizaje cooperativo.	<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 35 minutos.
<u>RECURSOS</u> - Colchonetas. - Pelotas. - Conos. - Aros. - Cuerdas. - Picas. - Móvil.	<u>ESCENARIOS</u> - Pista deportiva del colegio.
<u>ACTIVIDAD 2: “Melenchones”</u> El alumnado de educación primaria enseña a los estudiantes de educación secundaria a bailar melenchones, que es el baile típico que se realiza el día de la carrera de San Antón.	
<u>METODOLOGÍA</u> - Aprendizaje servicio. - Aprendizaje cooperativo.	<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 15 minutos.

<u>RECURSOS</u>	<u>ESCENARIOS</u>
- Música.	- Pista deportiva del colegio.

Tabla 30: 19ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

20ª SESIÓN	
<u>ACTIVIDAD 1: “Carrera en la Vía Verde”</u> Salida a la vía verde tanto el alumnado de educación primaria como el de educación secundaria para realizar una pequeña carrera.	
<u>EJERCICIOS</u> Reflexión sobre la actividad y la importación del medio ambiente.	<u>METODOLOGÍA</u> - Aprendizaje cooperativo.
<u>TEMPORALIZACIÓN</u> - 50 minutos.	<u>ESCENARIOS</u> - Entorno natural.

Tabla 31ª: 20ª sesión del proyecto “San Antón’s runners”.

5ª FASE: FASE DE EVALUACIÓN

En la última fase se realiza una evaluación por parte del alumnado, tanto del proceso de aprendizaje como del proceso de enseñanza. Consta de una sesión del proyecto.

21ª SESIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje se realiza a través de la utilización de diferentes instrumentos de evaluación que el docente ha elaborado.

En primer lugar, el alumnado realiza una autoevaluación de su propio aprendizaje, ya que es un proceso donde el alumnado evalúa sus propias experiencias, a través de la utilización de una escalera de metacognición, donde el alumnado responde a las siguientes preguntas propuestas:

- ¿Qué he aprendido?
- ¿Qué pasos he realizado?
- ¿En qué tengo mayores dificultades?
- ¿En qué otras ocasiones puedo utilizar lo que he aprendido?

También, el alumnado rellena una lista de control para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del compañero, como la indica a continuación:

LISTA DE CONTROL			
ASPECTOS OBSERVABLES	SI	A VECES	NO
Participa en actividades grupales.			
Lidera el grupo.			
Respeto las normas del trabajo en grupo.			
Es constante en la colaboración.			
Planifica el trabajo.			
Es responsable en el trabajo en equipo y de forma individual.			
Muestra interés por el trabajo.			
Es creativo en el diseño de actividades.			
Conoce los contenidos de las actividades.			

Tabla 32: Lista de control del criterio de evaluación 7.

Por otro lado, la evaluación del proceso de enseñanza, es decir, la evaluación del docente, ya que a través de esta evaluación de carácter informativo tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y formular propuestas de mejoras.

Para esta evaluación, el alumnado realiza previamente un cuestionario sobre el docente utilizando la aplicación Classroom, ya que el cuestionario se realiza a través del formulario google. Con esta evaluación se obtiene un feedback del proceso de enseñanza.

Y para finalizar el proyecto, también se realiza una mesa redonda con el alumnado dando su opinión del proyecto.

CRONOGRAMA DEL PROYECTO	
1º FASE: FASE DE OBSERVACIÓN	
SESIÓN	CONTENIDO
1º Sesión	Visualización del vídeo de primaria y realización de una historia motriz.
2º FASE: FASE DE FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	
SESIÓN	CONTENIDO
2º Sesión	Formulación de hipótesis sobre la carrera de San Antón y cómo ayudar al alumnado de Educación Primaria.
3º FASE: FASE DE INVESTIGACIÓN	
SESIÓN	CONTENIDO
3º Sesión	Investigación y solución sobre las hipótesis planteadas.
4º Sesión	
4º FASE: FASE DE REALIZACIÓN	
SESIÓN	CONTENIDO
5º Sesión	“Policías y ladrones” y “Cuento motriz: Yo soy atleta”.
6º Sesión	“Os retamos.”
7º Sesión	Juego de rol: “Yo soy el pirata.”
8º Sesión	“Carrera de orientación las leyendas de Jaén.”
9º Sesión	“Escape gym”.
10º Sesión	“Among EF”.
11º Sesión	“Sé increíble”.
12º Sesión	
13º Sesión	
14º Sesión	

15º Sesión	"Plogging."
16º Sesión	"Concurso de saltos por equipos."
17º Sesión	"Media San Antón."
18º Sesión	"Mi equipo" y "Tu dorsal."
19º Sesión	"Búsqueda del tesoro."
20º Sesión	"Carrera en la Vía Verde."
5º FASE: FASE DE EVALUACIÓN	
SESIÓN	CONTENIDO
21º Sesión	Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 33: Cronograma del proyecto "San Antón's runners".

- Sesiones realizadas por el alumnado de educación secundaria.
- Sesiones realizadas conjuntamente el alumnado de educación secundaria y educación primaria.

4.5.5. Evaluación (criterios, estándares de aprendizaje).

El proceso de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene que responder a las siguientes preguntas:

➤ ¿Qué evaluamos?

En todas las áreas, es necesario evaluar tanto el grado de adquisición de las competencias claves como el logro de los objetivos.

➤ ¿Cómo evaluamos?

Los criterios de evaluación de las áreas se utilizan como referencia básica. Ellos van a facilitar la evaluación y calificación de las áreas y también la evaluación y calificación de los niveles de competencias.

Además, para cada criterio de evaluación se establece unos estándares de aprendizaje, los cuales tienen una relación con las competencias claves.

➤ ¿Cuándo evaluamos?

Hay tres momentos: evaluación inicial, evaluación continua y evaluación final.

➤ ¿Qué herramientas utilizamos para evaluar?

Tipos de evaluación	Hetero-evaluación, coevaluación y autoevaluación	
Técnicas de evaluación	Observación	Revisión
Instrumentos de evaluación	Lista de control. Registro de anécdotas. Rúbricas. Cuestionarios.	Escala de meta-cognición.

Tabla 34: Tipos, técnicas e instrumentos de evaluación.

referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura. Además, el mismo Real Decreto define los estándares de aprendizaje evaluables como las especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe ver, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de proyecto son:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
4. Argumentar la relación entre los hábitos de vida y sus efectos sobre la condición física y motriz, aplicando los conocimientos sobre actividad física y salud. (CMCT, CAA.)	4.1. Demuestra conocimientos sobre las características que deben reunir las actividades físicas con un enfoque saludable y los beneficios que aportan a la salud individual y colectiva.
5. Mejorar o mantener los factores de la condición física y motriz, practicando actividades físico-deportivas adecuadas a su nivel e identificando las	5.1. Valora el grado de implicación de las diferentes capacidades físicas en la realización de los diferentes tipos de actividad física. 5.2. Practica de forma regular,

adaptaciones orgánicas y su relación con la salud. (CMCT, CAA.)	sistemática y autónoma actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida. 5.3. Aplica los procedimientos para integrar en los programas de actividad física la mejora de las capacidades físicas básicas, con una orientación saludable y en un nivel adecuado a sus posibilidades. 5.4. Valora su aptitud física en sus dimensiones anatómica, fisiológica y motriz, y relacionándolas con la salud.
7. Colaborar en la planificación y en la organización de campeonatos o torneos deportivos, previendo los medios y las actuaciones necesarias para la celebración de los mismos y relacionando sus funciones con las del resto de personas implicadas. (CAA, CSC, SIEP, CEC.)	7.1. Asume las funciones encomendadas en la organización de actividades grupales. 7.2. Verifica que su colaboración en la planificación de actividades grupales se ha coordinado con las acciones del resto de las personas implicadas. 7.3. Presenta propuestas creativas de utilización de materiales y de planificación para utilizarlos en su práctica de manera autónoma.
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. (CCL, CSC.)	10.1. Verifica las condiciones de práctica segura usando convenientemente el equipo personal y los materiales y espacios de práctica.

12. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, seleccionar y valorar informaciones relacionadas con los contenidos del curso, comunicando los resultados y conclusiones en el soporte más adecuado. (CCL, CD, CAA.)	12.1. Busca, procesa y analiza críticamente informaciones actuales sobre temáticas vinculadas a la actividad física y la corporalidad utilizando recursos tecnológicos. 12.2. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para profundizar sobre contenidos del curso, realizando valoraciones críticas y argumentando sus conclusiones. 12.3. Comunica y comparte información e ideas en los soportes y en entornos apropiados.
---	---

Tabla 35: Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

La 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, establece que los criterios de evaluación deben servir como referencia para estimar lo que el alumnado sabe y sabe hacer en cada área.

La relación de los criterios de evaluación con el tipo de evaluación, técnica de evaluación e instrumento de evaluación que se utiliza, se muestra a continuación:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Criterio 4	Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control.
	Autoevaluación.	Revisión.	Escalera de metacognición.
Criterio 5	Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control. Registro de anécdotas.

Criterio 7	Hetero-evaluación.	Observación.	Registro de anécdotas. Rúbricas.
	Coevaluación.	Observación.	Lista de control.
Criterio 10	Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control. Registro de anécdotas.
Criterio 12	Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control.

Tabla 36: Relación de los criterios de evaluación con el tipo de evaluación, técnica de evaluación e instrumento de evaluación.

La evaluación del proyecto se realiza tanto en el proceso de aprendizaje como en el proceso de enseñanza, ambas evaluaciones las realiza el docente y el alumnado.

Evaluación del proceso de aprendizaje

El alumnado realiza una autoevaluación de su propio aprendizaje, ya que es un proceso donde el alumnado evalúa sus propias experiencias, a través de la utilización de una escalera de metacognición, y una coevaluación, es un proceso donde un estudiante evalúa el proceso de otro estudiante, para ello se utiliza una lista de control, como la indica en la página 49.

Por otro lado, el docente realiza la evaluación del proceso de aprendizaje a través de la hetero-evaluación, para ello usa un registro de anécdotas durante el desarrollo del proyecto y donde día a día anota aspectos ocurridos en el transcurso de la sesión.

REGISTRO DE ANÉCDOTAS	
CURSO:	FECHA:
SESIÓN:	
ANÉCDOTAS:	

Tabla 37: Registro de anécdotas del criterio de evaluación 5, 7 y 10.

También, utiliza unas rúbricas para evaluar el proceso de enseñanza del alumnado, como por ejemplo la que se muestra a continuación:

RÚBRICA DE TRABAJO COOPERATIVO					
	Excelente	Bien	Adecuado	A mejorar	No sabe/ no hace
Planificación del trabajo	Planifica los pasos y los recursos necesarios para llevar a cabo los trabajos en grupos.	Planifica de manera habitual los pasos y los recursos necesarios para llevar a cabo los trabajos en grupos.	Planifica con alguna ayuda los pasos y los recursos necesarios para llevar a cabo los trabajos en grupos.	Necesita ayuda y orientación para establecer los pasos y los recursos necesarios.	No sabe / no hace una planificación del trabajo.
Responsabilidad	Comprende y asume sus responsabilidades y las de los demás.	Asume sus responsabilidades y las de los demás.	Asume sus responsabilidades con alguna dificultad.	Elude sus responsabilidades.	No asume su responsabilidad.
Participación	Forma parte activa de las dinámicas establecidas por el grupo.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo, aunque no de manera habitual.	Forma parte de las dinámicas establecidas por el grupo con ayuda del docente.	No participa.

Habilidades sociales	Reconoce algunas de sus habilidades personales y se da cuenta de sus limitaciones, recurriendo o a otra persona para solicitar ayuda cuando lo necesita.	Reconoce algunas de sus habilidades personales y se da cuenta de sus limitaciones, y en ocasiones recurre a otra persona para solicitar ayuda cuando lo necesita.	Reconoce algunas de sus habilidades personales y se da cuenta de sus limitaciones, recurriendo o a otra persona para solicitar ayuda cuando lo necesita.	Tiene dificultades para conocer sus habilidades y limitaciones, no recurriendo o a otra persona para solicitar ayuda.	No sabe sus habilidades y limitaciones y no recurre a otra persona para solicitar ayuda.
Generación y presentación del producto	Contribuye activamente a la consecución del trabajo grupal, responsabilizándose de su aportación en la presentación.	Contribuye a la consecución del trabajo grupal, responsabilizándose de su aportación en la presentación.	Contribuye a la consecución del trabajo grupal, aunque tiene dificultades para responsabilizarse de su aportación en la presentación.	Contribuye a la consecución del trabajo grupal, pero tiene muchas dificultades para responsabilizarse.	No contribuye a la consecución del trabajo grupal.

Tabla 38: Rúbrica del criterio de evaluación 7.

Y, por último, para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado el docente usa diferentes listas de control. A continuación, se indica una de ellas:

LISTA DE CONTROL			
ASPECTOS OBSERVABLES	SI	A VECES	NO
Explica hábitos de vida saludable.			
Conoce los efectos de una buena condición física sobre la salud.			
Propone hábitos adecuados para la actividad física.			
Expresa una actitud crítica con hábitos de vida perjudiciales para la salud.			
Argumenta beneficios de la práctica deportiva.			
Indica características de las actividades físicas individuales y colectivas.			
Diferencia aspectos beneficiosos y perjudiciales de las actividades física sobre la salud.			
Selecciona actividades físicas con un enfoque saludable.			

Tabla 39: Lista de control del criterio de evaluación 4.

Evaluación del proceso de enseñanza

Para esta evaluación, el alumnado realiza un cuestionario sobre el docente utilizando las nuevas tecnologías, ya que el cuestionario se realiza a través del formulario google.

Sin embargo, el docente hace esta evaluación a través del diario de clase y una lista de control para realizar valoraciones adecuadas y formular propuestas de mejora.

LISTA DE CONTROL			
INDICADORES	SI	A VECES	NO
Analizo las características del alumnado.			
Adapto las sesiones al alumnado.			
Domino y utilizo diferentes metodologías.			
Diseño distintas tareas, actividades y ejercicios adaptamos al alumnado.			
Enseño diferentes roles de trabajo en grupo al alumnado.			
Implanto el uso de las nuevas tecnologías.			
Enseño el uso correcto de las nuevas tecnologías.			
Muestro interés por mi alumnado.			
Soy comprensible con los intereses del alumnado.			
Intento crear un ambiente respetuoso y valorizado.			
Intento comprender los problemas del alumnado.			

Tabla 40: Lista de control de evaluación del docente.

4.5.6. Mapa de desempeño.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

4. Argumentar la relación entre los hábitos de vida y sus efectos sobre la condición física y motriz, aplicando los conocimientos sobre actividad física y salud.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

4.1. Demuestra conocimientos sobre las características que deben reunir las actividades físicas con un enfoque saludable y los beneficios que aportan a la salud individual y colectiva.

OBJETIVOS

1. Valorar la realización de actividad física habitual como componentes del buen estado de salud física, psicológica y social de las personas.

(Objetivos de área.: 1, 2, 4) (Objetivos de etapa: C, K)

CONTENIDOS

BLOQUE 1: SALUD Y CALIDAD DE VIDA

- Características y beneficios de las actividades físicas saludables para la salud individual y colectiva.
- Hábitos adecuados de actividad física, regular, sistemática y autónoma, con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.
- Colaboración en la planificación de actividades grupales y coordinación con las acciones del resto de las personas implicadas.

- El valor cultural de la actividad física como medio para el disfrute y el enriquecimiento personal y para la relación con las demás personas.
- Desarrollo de habilidades del trabajo en grupo: el intercambio de ideas a partir de la argumentación y el diálogo, valoración de las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo, etc.
- Informaciones actuales sobre temáticas vinculadas a la actividad física y la corporalidad utilizando recursos tecnológicos.
- Las tecnologías de la información y la comunicación como medio de profundizar en contenidos del curso.

BLOQUE 5: ACTIVIDAD FÍSICAS EN EL MEDIO NATURAL

- Realización de actividades físicas en el medio natural como medio para la mejora de la salud y la calidad de vida y ocupación activa del ocio y tiempo libre.
- Sensibilización de los efectos de las diferentes actividades físicas realizadas en el medio natural y su relación con la forma de vida, la salud y la calidad de vida.

<u>COMPETENCIAS</u>		<u>ORIENTACIONES Y EJEMPLIFICACIONES</u>
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología (CMCT) - Competencia aprender a aprender (CAA)		Se pretende conocer si se establecen relaciones entre lo aprendido y la puesta en práctica de hábitos saludables y la actividad física. Se tendrá en cuenta la predisposición a realizar ejercicio físico evitando el sedentarismo y a mantener unos buenos hábitos de vida en su día a día. Para ello, durante la sesión 20 del proyecto se realiza entrevistas con el alumnado para conocer su experiencia y su opinión sobre el proyecto. También se utiliza una escalera de metacognición donde el alumnado responde a unas preguntas relacionadas con los hábitos de vida y la actividad física durante el proyecto.
<u>TIPOS DE EVALUACIÓN</u>	<u>TÉCNICAS DE EVALUACIÓN</u>	<u>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>
Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control. (Pág. 60)
Autoevaluación.	Revisión.	Escalera de metacognición. (Pág. 48)

Tabla 41: Mapa de desempeño del criterio de evaluación 4.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

5. Mejorar o mantener los factores de la condición física y motriz, practicando actividades físico-deportivas adecuadas a su nivel e identificando las adaptaciones orgánicas y su relación con la salud.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

5.1. Valora el grado de implicación de las diferentes capacidades físicas en la realización de los diferentes tipos de actividad física.

5.2. Practica de forma regular, sistemática y autónoma actividades físicas con el fin de mejorar las condiciones de salud y calidad de vida.

5.3. Aplica los procedimientos para integrar en los programas de actividad física la mejora de las capacidades físicas básicas, con una orientación saludable y en un nivel adecuado a sus posibilidades.

5.4. Valora su aptitud física en sus dimensiones anatómica, fisiológica y motriz, y relacionándolas con la salud.

OBJETIVOS

1. Valorar la realización de actividad física habitual como componentes del buen estado de salud física, psicológica y social de las personas.

(Objetivos de área.: 1, 2, 4) (Objetivos de etapa: C, K)

2. Fomentar la participación de todo el alumnado en actividades físico-deportivas.

(Objetivos de área.: 1, 2, 4) (Objetivos de etapa: C, K)

CONTENIDOS

BLOQUE 2: CONDICIÓN FÍSICA Y SALUD

- Sistemas para desarrollar las capacidades físicas y motrices orientados a la mejora de la salud.
- Las capacidades físicas y motrices en la realización de los diferentes tipos de actividad física.
- La condición física y la salud en sus dimensiones anatómica, fisiológica y motriz.
- Las capacidades motrices como base para el aprendizaje y mejora de las habilidades motrices específicas.

			BLOQUE 5: ACTIVIDAD FÍSICAS EN EL MEDIO NATURAL - Realización de actividades físicas en el medio natural como medio para la mejora de la salud y la calidad de vida y ocupación activa del ocio y tiempo libre. - Sensibilización de los efectos de las diferentes actividades físicas realizadas en el medio natural y su relación con la forma de vida, la salud y la calidad de vida.
<u>COMPETENCIAS</u> - Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología (CMCT) - Competencia aprender a aprender (CAA)			<u>ORIENTACIONES Y EJEMPLIFICACIONES</u> Se observa el interés del alumnado por mantener conductas activas dirigidas a una mejora o mantenimiento de las capacidades físicas sabiendo dosificar la intensidad y la duración de un esfuerzo realizando adaptaciones relacionadas a las propias posibilidades y limitaciones. A través del desarrollo de las sesiones de la fase cuatro del proyecto, donde se establecen diferentes actividades de la condición física y motriz.
<u>TIPOS DE EVALUACIÓN</u> Hetero-evaluación.	<u>TÉCNICAS DE EVALUACIÓN</u> Observación.	<u>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u> Registro de anécdotas. (Pág.55) Lista de control. (Pág.86)	

Tabla 45: Mapa de desempeño del criterio de evaluación 5.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

7. Colaborar en la planificación y en la organización de campeonatos o torneos deportivos, previendo los medios y las actuaciones necesarias para la celebración de los mismos y relacionando sus funciones con las del resto de personas implicadas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

7.1. Asume las funciones encomendadas en la organización de actividades grupales.

7.2. Verifica que su colaboración en la planificación de actividades grupales se ha coordinado con las acciones del resto de las personas implicadas.

7.3. Presenta propuestas creativas de utilización de materiales y de planificación para utilizarlos en su práctica de manera autónoma.

OBJETIVOS

1. Valorar la realización de actividad física habitual como componentes del buen estado de salud física, psicológica y social de las personas.

(Objetivos de área.: 1, 2, 4) (Objetivos de etapa: C, K)

2. Fomentar la participación de todo el alumnado en actividades físico-deportivas.

(Objetivos de área.: 1, 2, 4) (Objetivos de etapa: C, K)

CONTENIDOS

BLOQUE 1: SALUD Y CALIDAD DE VIDA

- Colaboración en la planificación de actividades grupales y coordinación con las acciones del resto de las personas implicadas.
- El valor cultural de la actividad física como medio para el disfrute y el enriquecimiento personal y para la relación con las demás personas.
- Desarrollo de habilidades del trabajo en grupo: el intercambio de ideas a partir de la argumentación y el diálogo, valoración de las

aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo, etc.

BLOQUE 3: JUEGOS Y DEPORTES

- La seguridad y el propio nivel de ejecución en las actividades físico- deportivas.
- Organización y realización de eventos en los que se practiquen deportes y/o actividades físicas realizadas a lo largo de la etapa.
- 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.

BLOQUE 5: ACTIVIDAD FÍSICAS EN EL MEDIO NATURAL

- Realización de actividades físicas en el medio natural como medio para la mejora de la salud y la calidad de vida y ocupación activa del ocio y tiempo libre.
- Fomento de hábitos y actitudes de conservación, cuidado, respeto y protección del medio natural y urbano.
- Sensibilización de los efectos de las diferentes actividades físicas realizadas en el medio natural y su relación con la forma de vida, la salud y la calidad de vida.

<u>COMPETENCIAS</u>		<u>ORIENTACIONES Y EJEMPLIFICACIONES</u>
- Competencia aprender a aprender (CAA) - Competencias sociales y cívicas (CSC) - Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) - Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC).		Se pretende que el alumnado adquiriera un amplio conocimiento sobre cómo se planifica, organiza y desarrolla un evento deportivo (campeonato, torneo, carrera...) Se valora el trabajo en equipo, la satisfacción y bienestar de su desarrollo, las relaciones personales y el carácter integrador entre los participantes. Durante el proyecto el alumnado tiene que organizar la carrera de San Antón junto con el alumnado de educación primaria, para ello, los estudiantes tienen que observar cómo es la carrera, realizar hipótesis sobre cómo organizarla, investigar sobre la carrera y finalmente desarrollarla. Todo ello se lleva a cabo en la sesión 1, 2, 3, 4 y 18 del proyecto.
<u>TIPOS DE EVALUACIÓN</u>	<u>TÉCNICAS DE EVALUACIÓN</u>	<u>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>
Hetero-evaluación. Coevaluación.	Observación.	Registro de anécdotas. (Pág. 55) Rúbricas. (Pág. 56) Lista de control. (Pág. 49)

Tabla 42: Mapa de desempeño del criterio de evaluación 7

CRITERIO DE EVALUACIÓN

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.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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

OBJETIVOS

1. Valorar la realización de actividad física habitual como componentes del buen estado de salud física, psicológica y social de las personas.
(Objetivos de área.: 1, 2, 4) (Objetivos de etapa: C, K)

CONTENIDOS

BLOQUE 1: SALUD Y CALIDAD DE VIDA

- Colaboración en la planificación de actividades grupales y coordinación con las acciones del resto de las personas implicadas.
- El valor cultural de la actividad física como medio para el disfrute y el enriquecimiento personal y para la relación con las demás personas.
- Desarrollo de habilidades del trabajo en grupo: el intercambio de ideas a partir de la argumentación y el diálogo, valoración de las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo, etc.

	BLOQUE 3: JUEGOS Y DEPORTES • La seguridad y el propio nivel de ejecución en las actividades físico- deportivas. • 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 BLOQUE 5: ACTIVIDAD FÍSICAS EN EL MEDIO NATURAL • Fomento de hábitos y actitudes de conservación, cuidado, respeto y protección del medio natural y urbano. • Sensibilización de los efectos de las diferentes actividades físicas realizadas en el medio natural y su relación con la forma de vida, la salud y la calidad de vida.
<u>COMPETENCIAS</u> - Competencia en comunicación lingüística (CCL) - Competencias sociales y cívicas (CSC)	<u>ORIENTACIONES Y EJEMPLIFICACIONES</u> Se orienta a evaluar la responsabilidad y capacidad para prevenir posibles accidentes y riesgos mientras se realizan actividades físicas. Un calentamiento adecuado para la actividad a desarrollar, los materiales y ropa a utilizar y un comportamiento responsable y seguro mientras se desarrolla la práctica.

		Se observa en las sesiones de la fase cuatro del proyecto, donde se realizan distintas actividades de la condición física y motriz.	
<u>TIPOS DE EVALUACIÓN</u>	<u>TÉCNICAS DE EVALUACIÓN</u>	<u>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>	
Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control. (Pág. 86) Registro de anécdotas. (Pág. 55)	

Tabla 43: Mapa de desempeño del criterio de evaluación 10.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

12. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, seleccionar y valorar informaciones relacionadas con los contenidos del curso, comunicando los resultados y conclusiones en el soporte más adecuado.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

12.1. Busca, procesa y analiza críticamente informaciones actuales sobre temáticas vinculadas a la actividad física y la corporalidad utilizando recursos tecnológicos.

12.2. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para profundizar sobre contenidos del curso, realizando valoraciones críticas y argumentando sus conclusiones.

12.3. Comunica y comparte información e ideas en los soportes y en entornos apropiados.

OBJETIVOS

3. Adquirir habilidades de búsqueda de información y desarrollo de la capacidad de comunicación, relacionado con aspectos físicos deportivos.

(Objetivos de área: 11, 12) (Objetivos de etapa: C, E, G)

CONTENIDOS

BLOQUE 1: SALUD Y CALIDAD DE VIDA

- Informaciones actuales sobre temáticas vinculadas a la actividad física y la corporalidad utilizando recursos tecnológicos.
- Las tecnologías de la información y la comunicación como medio de profundizar en contenidos del curso.

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia digital (CD)
- Competencia aprender a aprender (CAA)

ORIENTACIONES Y EJEMPLIFICACIONES

Se pretende valorar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje para realizar actividades y buscar información relacionada con el proyecto.

			Estos recursos se utilizan en diferentes sesiones del proyecto, como en la sesión 3 y 4 que corresponde a la fase de investigación y a la sesión 18 y 20 para el desarrollo de una actividad.
<u>TIPOS DE EVALUACIÓN</u>	<u>TÉCNICAS DE EVALUACIÓN</u>	<u>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>	
Hetero-evaluación.	Observación.	Lista de control. (Pág. 87)	

Tabla 44: Mapa de desempeño del criterio de evaluación 12.

4.6.Elementos curriculares complementarios.

4.6.1. Medidas para atender al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ANEAE).

Los centros educativos disponen de recursos y medios necesarios para que todo el alumnado alcance el máximo desarrollo personal, social, intelectual y emocional, además de los objetivos establecidos con carácter general en la ley educativa.

Uno de los aspectos destacables del centro educativo donde se realiza el proyecto “San Antón’s runners” es el diseño universal para el aprendizaje (DUA).

Según Figueroa, Osina y Tuberquia (2019), el DUA es un modelo de enseñanza que proporciona diversas opciones didácticas para que el alumnado se transforme en personas que aprenden a aprender y estén motivados por su aprendizaje y, por tanto, que estén preparados para continuar aprendiendo durante sus vidas. De esta manera, fomenta procesos pedagógicos que sean accesibles para todos mediante un currículo flexible que se ajusta a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje.

El DUA fue diseñado por Center for Applied Special Technology (CAST), una organización de investigación y desarrollo educativo, y estableció tres directrices fundamentales para el DUA:

- 1) Reconocimiento o representación: responde a la pregunta ¿qué aprender? Ya que hace referencia a la forma de presentar un contenido.
- 2) Motivación: contesta a la cuestión ¿por qué aprender? Por lo que el contenido tiene que ser motivador para el alumnado para fomentar el compromiso y la cooperación del mismo.
- 3) Acción y expresión: ofreciendo distintas formas para poder demostrar lo que se aprende, ya que responde a la pregunta ¿cómo aprender?

A través del diseño universal para el aprendizaje se pretende anticipar a las posibles barreras que pueden aparecer en el modo de enseñanza y en el contexto y la formación de un alumnado activo y autónomo.

Además del diseño universal para el aprendizaje, el centro educativo cuenta con diferentes estrategias dirigidas a detectar y paliar con prontitud

las dificultades que en ese sentido pudieran existir en el alumnado (curricular, motivacional, de técnicas de estudio). Dichas estrategias se establecen en el artículo 71 de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa y en la Orden de 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.

Teniendo en cuenta la normativa, las directrices para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo del curso de 4º de Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

Por lado, el alumno diagnosticado por el equipo de orientación con déficit de por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), se realiza una adaptación curricular no significativa y las directrices de actuación son:

- Integración en el grupo ordinario a tiempo completo.
- El lugar del alumno está cerca del docente.
- Los mensajes tienen que ser cortos y las tareas tienen que ser breves y estructuradas para obtener un éxito.
- La organización del entorno tiene que ayudar a concentrarse y a captar la atención del alumno.
- Las actividades propuestas tienen que ser del interés y reforzamiento de la autoestima del alumno.

Por otro lado, el alumno de integración tardía al sistema educativo español presenta dificultades en la lectura y en la escritura, pero comprende el idioma, por lo que las directrices de actuación son:

- Explicación de las tareas de forma oral.
- Los mensajes tienen que ser claros y exactos.

4.6.2. Transversalidad.

Los artículos 39 y 40 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, expresa que las actividades docentes tienen en consideración como elementos transversales el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales y los valores que los

estudiantes preparan para asumir una vida responsable en una sociedad libre y democrática.

Los elementos transversales son:

- Valores de convivencia.
- Estilo de vida saludable y hábitos deportivos.
- Uso adecuado de las TIC.
- Educación para el respeto al medio ambiente.
- Educación para el uso responsable del tiempo y el ocio.
- El espíritu emprendedor.
- Educación para el éxito de las dificultades de género.
- Cultura andaluza.

En el desarrollo de este proyecto se tiene en cuenta y se trabaja la mayoría de estos elementos transversales como, por ejemplo, los valores de convivencia ya que el alumnado trabaja de forma conjunta donde se tienen que respetar, adaptar, convivir, alcanzar un objetivo conjunto... También el estilo de vida saludable y hábitos deportivos, ya que el proyecto en sí, es una actividad deportiva y uno de los objetivos es crear y fomentar una vida saludable tanto el alumnado como en sus familias.

Junto con estos elementos transversales establecidos en la normativa educativa, el proyecto también se centra en otro más, el cual es importante y será un enfoque de la nueva normativa educativa, dicho elemento transversal es el desarrollo sostenible.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) establece como un enfoque el reconocimiento a la importancia de la educación para el desarrollo sostenible, cuyo fin en el sistema educativo es la adquisición de valores en el respeto hacia los seres vivos, los derechos de los animales y el medio ambiente.

4.6.3. Interculturalidad.

Como se indica en los artículos 39 y 40 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, la cultura andaluza es un elemento transversal que se tiene que trabajar en las actividades educativas.

Este proyecto tiene en cuenta este elemento transversal, ya que es un proyecto centrado en la carrera de San Antón, la cual tiene un recorrido muy diverso pasando por diferentes puntos de interés cultural de la ciudad de Jaén.

Además, en el desarrollo del proyecto, se establece alguna sesión donde se trabaja diferentes elementos culturales de la ciudad y de Andalucía, como es la sesión número ocho llamada “Carrera de orientación las leyendas de Jaén” y su adaptación para el alumnado de educación primaria donde se trabaja los juegos populares de Andalucía.

4.7. Innovación.

La innovación educativa se trata de un proceso de búsqueda para mejorar la calidad educativa y los aprendizajes del alumnado. Fidalgo (2010) argumenta que la innovación educativa se apoya en cuatro pilares:

- Los procesos: la metodología utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las tecnologías: la utilización de las TIC en la enseñanza.
- El conocimiento: no sólo los contenidos a enseñanza, también los recursos, proyectos, información general sobre la materia...
- Las personas: todo el profesorado y alumnado implicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto se caracteriza por su innovación, ya que tiene en cuenta los cuatro pilares de la innovación educativa. Se centra en la utilización de diferentes metodologías activas para su desarrollo (aprendizaje servicio, aprendizaje cooperativo, aula invertida, gamificación...) y en el uso de las nuevas tecnologías. Implica a todas las personas a las que está destinado el proyecto, tanto al profesorado como al alumnado, incluido al alumnado con necesidades educativas puesto que un aspecto fundamental en el centro es el enfoque DUA en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y, por último, destacar un elemento transversal novedoso en la última normativa educativa, como es el fomento del desarrollo sostenible.

5. Bibliografía. Referencias bibliográficas y bibliografía complementaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

A. Legislación.

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 252, de 26 de diciembre de 2007. *Boletín Oficial del Estado*, núm 20, de 23 de enero de 2008. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2008/BOE-A-2008-1184-consolidado.pdf>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 3, de 3 de enero de 2015. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-37-consolidado.pdf>
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 122, de 28 de junio. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2016/122/BOJA16-122-00223.pdf>
- 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. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 25, de 29 de enero. <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>
- Orden de 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. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 144, de 28 de julio. https://www.juntadeandalucia.es/boja/2016/144/BOJA16-144-00289-13500-01_00095875.pdf
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 252, de 26 de diciembre de 2007. *Boletín Oficial del Estado*, núm 20, de 23 de enero de 2008. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2008/BOE-A-2008-1184-consolidado.pdf>

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 252, de 26 de diciembre de 2007. *Boletín Oficial del Estado*, núm 20, de 23 de enero de 2008. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2008/BOE-A-2008-1184-consolidado.pdf>
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 50, de 13 de marzo. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/50/BOJA15-050-00436.pdf>
- Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, núm 60, de 27 de marzo. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/60/BOJA15-060-00831.pdf>

B. Bibliografía.

- Berenguer-Albaladejo, C. (2016): Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. *XIV Jornades de Xarxes d'Investigació en Docència Universitària. Investigació, innovació i ensenyament universitari: enfocaments pluridisciplinaris = XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinarios*, 3, 1466-1480. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59358/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_108.pdf
- Fidalgo, A. (2010, 17 de octubre): *El símil de la silla para entender qué es la innovación educativa y cómo aplicarla*. <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2010/10/17/el-simil-de-la-silla-para-entender-que-es-la-innovacion-educativa-y-como-aplicarla/>
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. & Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.
- Labrador Piquer, M. J., & Andreu Andrés, M. (eds.).(2008). *Metodologías Activas*. UPV.
- Paymal, N. (2008). *Pedagogía 3000. Guía práctica para docentes, padres y uno mismo*. Brujas.
- Ramírez, J.L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SC Libro.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA.

- Adide Andalucía. (2021). Normativa. Retrieved from <https://www.adideandalucia.es/?view=normativa>
- Alba C., Sánchez P., Sánchez J.M.& Zubillaga A. (2013) Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). <https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2019/02/D%C3%ADa-4-ANEXO-I-DUA.pdf>
- Ernst-Slavit, G. (2001). Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. *Revista de Psicología de la PUCP*, 19(2), 319-332. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4531340>
- Goleman, D. (2008): *La práctica de la inteligencia emocional*. Kairos. Edición: 23.
- Jeannet Pérez Hernández (2017). Bases teóricas del método por proyectos en la Educación. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/08/proyectos-educacion.html>
- Larivée, S. (2010). Las Inteligencias Múltiples de Gardner. ¿Descubrimiento del Siglo o Simple Rectitud Política?. *Revista Mexicana de investigación en psicología*, 2 (2), 115-126. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2010/mip102h.pdf>
- Rafael Mendiá (2016). El aprendizaje-servicio: una metodología para la innovación educativa. *Revista CONVIVES*, 16, 20-26. <https://www.zerbikas.es/zerbika/>
- Fidalgo, A. (s.f.) *Innovación Educativa. Conceptos, recursos y reflexión sobre innovación educativa*. <https://innovacioneducativa.wordpress.com/>

6. Anexos.

ANEXO 1 : RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE CON LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD WARDNER Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DANIEL GOLEMAN.

COMPETENCIAS CLAVE	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER	INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DANIEL GOLEMAN
1. Competencia en comunicación lingüística	Inteligencia lingüística.	I. emocional (Social et Personal)
2. Competencia matemática y competencia	Inteligencia lógico-matemática. Inteligencia natural-ecologista.	I. emocional (Social et Personal)
3. Competencia digital.	Inteligencia visual-espacial.	I. emocional (Social et Personal)
4. Competencia aprender a aprender	Inteligencia interpersonal. Inteligencia intrapersonal.	I. emocional (Social et Personal)
5. Competencia social y cívica	Inteligencia interpersonal.	Empatía. Habilidades Sociales.
6. Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	Inteligencia intrapersonal.	Conciencia de sí mismo. Autorregulación. Motivación. Competencia personal
7. Competencia de consciencia y expresión cultural.	Inteligencia corporal-cenestésica. Inteligencia músico-rítmica.	I. emocional (Social et Personal)

Tabla 45: Relación de competencias claves, inteligencias múltiples de Howard Garnerd e inteligencia emocional de Daniel Goleman.

ANEXO 2 : SOCIOGRAMA GRUPO CLASE

El sociograma del grupo de 4º ESO, se ha realizado mediante una prueba que se le ha dado a cada alumno, con el fin de resumir información para establecer las relaciones entre el alumnado. La prueba realizada por el alumnado es la siguiente:

Se han establecido tres elecciones porque permite al alumnado expresar su orden de preferencia. También se pregunta por los motivos de las elecciones, ya que a través de sus respuestas se puede conocer, no solo los motivos por los que determinados alumnos aparecen como los más atractivos del grupo, sino también los valores generales por los que se mueve el grupo. La información recopilada a través de estas preguntas es de gran utilidad a la hora de tomar decisiones sobre procesos de intervención

Luego, hay una sociomatriz donde se retoma la información de la fase anterior, ya que necesita ser sistematizada y sintetizada de alguna manera. En la parte de las ordenadas de la sociomatriz, se indica el nombre y número asignado a los electores, y en la parte de las abscisas se indica a los elegidos, quienes se identifican mediante el número asignado que aparece en las ordenadas. En el espacio de inserción del sujeto que elige con el elegido, se coloca el número del orden para la elección (1 para la primera elección, 2 para la segunda y 3 para la tercera elección).

A photograph of a handwritten student response to a questionnaire. At the top left, the number '3' is circled. The text 'NOMBRE Y APELLIDOS...' is followed by the handwritten name 'Laura B'. Below this, a question asks the student to write the names of three companions they would like to form a work team with for home activities. The student has written 'Cristina H', 'Beatriz A.', and 'Marta Gr.' on three separate lines. The next question asks why they would prefer to work with these companions and not others. The student's response is 'Porque ellas son muy buenas y muy amables y puedo compartir cosas con ellas.'

Imagen 8: Prueba realizada por el alumnado.

(23)

NOMBRE Y APELLIDOS Antonio Carlos

⊕ Escribe los nombres de tres compañeras/os con los que te gustaría formar un equipo de trabajo para actividades en casa.

Jesús ~~Diego~~

Julia

Victor

¿Por qué preferirías trabajar con ellas/os y no con otras/os niñas/os?.

Porque son muy trabajadores y sacan muy buenas notas y me llevo muy bien con ellos.

Imagen 9: Prueba realizada por el alumnado.

4º E.S.O.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1. Beatriz A.			3							2				1									
2. Fátima						2				1				3									
3. Laura B.	2													3					1				
4. Alejandro C.							1														2		3
5. Víctor Manuel													2		3	1							
6. Mª Eugenia									1								2	3					
7. Moisés																1					2		3
8. Antonio Javier					3								1							2			
9. Cristina F.	2									3				1									
10. María F.			3						2					1									
11. Soraya					1								3							2			
12. Pilar									2						3		1						
13. Jesús F.					3															1			2
14. Marta	1		3							2													
15. Mª Del Mar									1								2			3			
16. Julio					3								1							2			
17. Laura G.									2			1			3								
18. Nuria									2	1	3												
19. Cristina H.	2		1							3													
20. Daniel					3			2					1										
21. Sergio					2											3				1			
22. Manuel					1			3					2										
23. Antonio Carlos					3								1			2							
Total	1		1		2		1		2	2		1	4	3		2	1		1	2			

Tabla 46: Resultados de la prueba del alumnado de 4º E.S.O. A del sociograma.

**SOCIOGRAMA GRUPO
4º E.S.O.**

**SOCIOGRAMA GRUPO
4º E.S.O.**

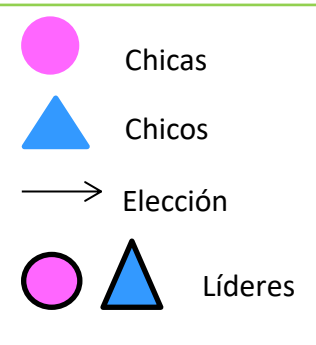
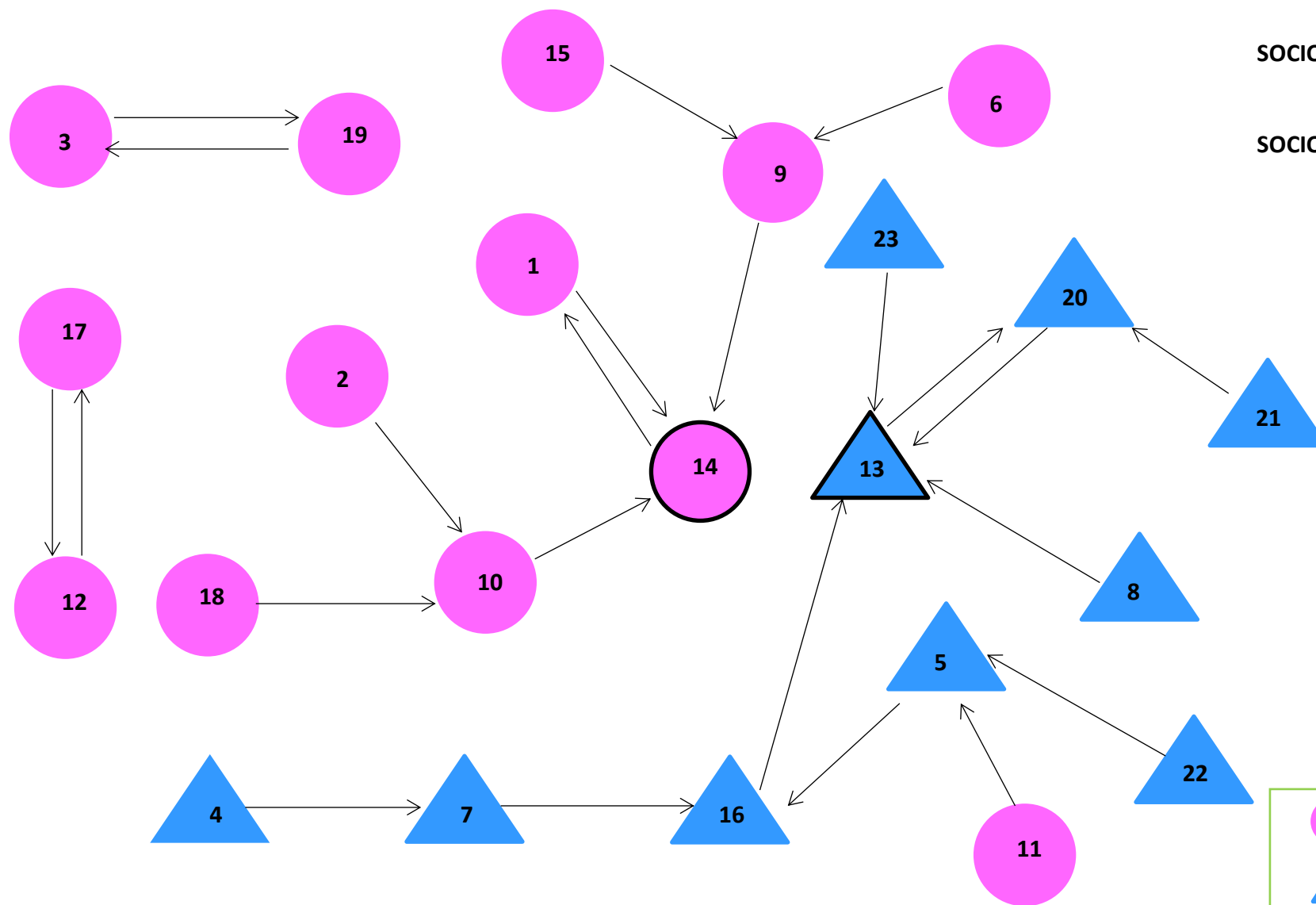


Imagen 10 : Sociograma clase 4º E.S.O.A

ANEXO 3 : PLATAFORMA CLASSROOM

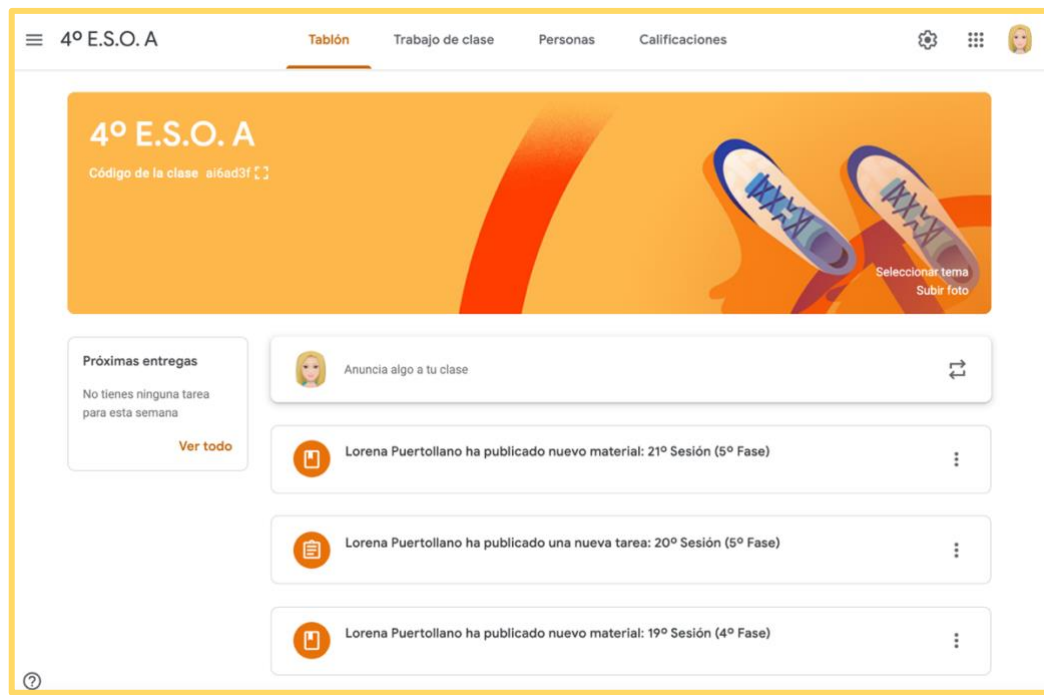


Imagen 11 : Plataforma Classroom 4º E.S.O. A

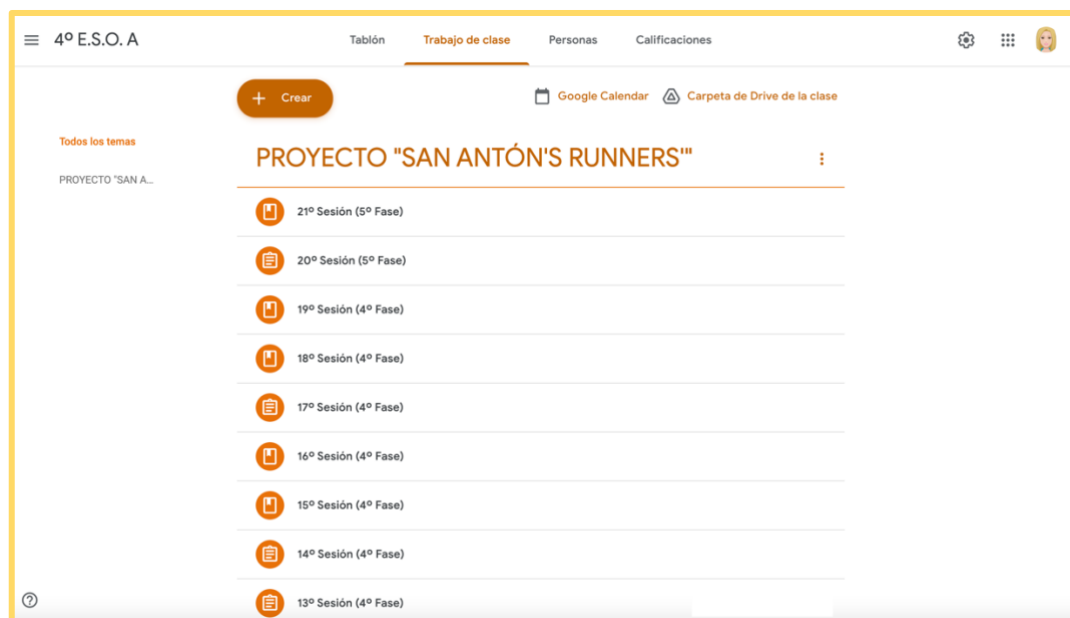


Imagen 12: Proyecto “San Antón’s runners” en la plataforma de Classroom.

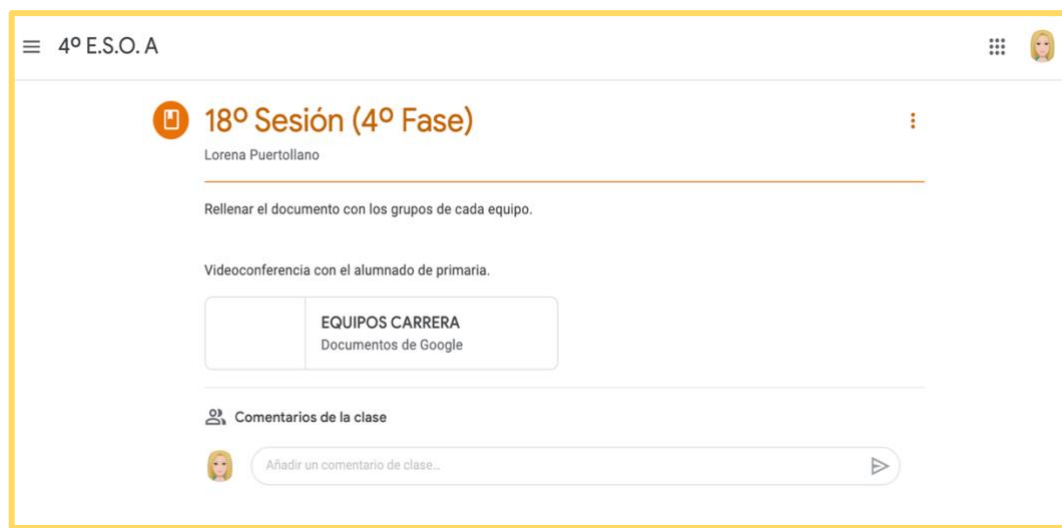


Imagen 13: Sesión 18 del proyecto en la plataforma de Classroom.

ANEXO 3 : INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

LISTA DE CONTROL CRITERIO 5

LISTA DE CONTROL			
ASPECTOS OBSERVABLES	SI	A VECES	NO
Realiza diferentes actividades de las capacidades físicas para mejorar.			
Practica de forma regular, sistemática y autónoma actividades físicas.			
Evalúa el grado de implicación de las capacidades físicas en las actividades físicas.			
Valora la importancia de una buena condición física en la salud.			
Propone y realiza actividades de condición física adecuado a su nivel.			
Aplica procedimientos para integrar en los programas de actividad física la mejora de las capacidades físicas básicas.			
Muestra interés por mejorar y mantener una buena condición física realizando actividades adecuadas.			

Tabla 47: Lista de control del criterio 5.

LISTA DE CONTROL CRITERIO 10

LISTA DE CONTROL			
ASPECTOS OBSERVABLES	SI	A VECES	NO
Revisa el material antes de la realización de la práctica deportiva.			
Analiza los factores inherentes a las actividades.			
Adapta las actividades físicas a las características de los participantes.			
Evalúa el entorno donde se practica las actividades físicas.			
Realiza un calentamiento adecuado para prevenir riesgos mientras se realiza la práctica deportiva.			
Mantiene una actitud responsable y segura mientras se desarrollan las actividades.			

Tabla 48: Lista de control del criterio 10.

LISTA DE CONTROL CRITERIO 12

LISTA DE CONTROL			
ASPECTOS OBSERVABLES	SI	A VECES	NO
Utiliza de forma correcta las nuevas tecnologías.			
Busca y selecciona contenidos adecuados sobre las actividades propuestas.			
Usa las nuevas tecnologías para comunicar resultados y conclusiones de las actividades.			
Comparte información utilizando la plataforma Classroom.			
Entrega las actividades en el soporte indicado.			

Tabla 49: Lista de control del criterio 12.