



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

TRABAJO DE FÍN DE GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA

**LA INICIACIÓN DEPORTIVA Y EL
APRENDIZAJE BASADO EN
PROYECTOS EN LA
PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN
FÍSICA**

AUTORA: SUSANA PEREA CASADO

TUTOR: BORJA JIMÉNEZ HERRANZ

CURSO: 2015/2016

RESUMEN

Este estudio parte de la necesidad de incluir nuevas metodologías de investigación-acción en Educación Física para intentar mejorar la práctica docente, así como la implicación de los alumnos en su propio aprendizaje. El propósito de este trabajo es abordar la iniciación deportiva a través de un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), de ahí que en este estudio presentemos una programación de iniciación deportiva basada en esta metodología, la cual desarrollaremos para el curso escolar haciendo ver en qué consiste y los elementos que lo conforman. Asimismo, expondremos las unidades didácticas enmarcadas dentro de esa programación, desarrollando, a modo de ejemplo, una unidad de voleibol.

La propuesta de trabajo no se ha implementado, por lo que los resultados obtenidos son suposiciones o resultados esperados en caso de llevarse a la práctica.

Podemos concluir que hemos intentado trabajar con una metodología que implique y favorezca la participación activa del alumnado, creando experiencias educativas y no la mera transmisión de contenidos, diseñando un proyecto para trabajar la iniciación deportiva dentro de la programación general del curso, para fomentar el aprendizaje significativo del alumno y llegar a una verdadera educación integral. Para ello, es fundamental contar con la participación de los distintos agentes implicados en el proyecto.

Este estudio también puede servir de referencia y ayuda a otros maestros de Educación Física para implementar este tipo de proyectos.

Nos hemos trazado como prospectiva de futuro, seguir investigando nuevas metodologías o la combinación de ellas para dar respuesta a los cambios sociales que se están produciendo en nuestra sociedad, y poder así, ofrecer una enseñanza de calidad.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje basado en proyectos, metodología activa, iniciación deportiva, Educación Física, programación.

ABSTRACT

This study is based on the need to include new investigation-action methodologies in Physical Education in order to improve teaching practice and student implication in their own learning process. The purpose of this paper is to address sports initiation through Project-Based Learning (PBL), hence this study introduces a sports initiation programming based on this methodology which will be developed for the school year to see what it consists in and what elements shape it. The teaching units framed within that programming will be discussed, developing, for example, a unit of volleyball.

The proposed work has not yet been implemented, therefore the results obtained are assumptions or expected results should it be implemented.

We can conclude that we have tried to work with a methodology that involves and encourages active participation of students, creating learning experiences and not the mere transmission of content, designing a project to work with sports initiation within the general programming, to encourage significant learning in students and reach a truly comprehensive education. In order to manage this, the participation of the various actors involved in the project is essential.

With this we pretend to achieve an improvement in teaching practice and to future conduct research in this line.

This study can also be a useful reference and help for other physical education teachers to implement this type of projects.

We have traced as a future prospect, to keep investigating new methodologies or a combination of them to find answers to social changes which are being delivered in our society and thus offer a quality education.

KEYWORDS

Project-Based Learning, active methodology, sport initiation, Physical Education, programming.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
2.1. Justificación personal.....	3
2.2. Justificación teórica.....	3
2.3. Relación con las competencias del título.....	5
3. OBJETIVOS.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1. El deporte y sus características.....	7
4.2. Clasificación del deporte.....	9
4.3. Modelos actuales de iniciación deportiva.....	12
4.3.1. <i>Teaching games for understanding</i> (TGUFU).....	13
4.3.2. <i>Sport Education</i> (SE).....	15
4.3.3. <i>Cooperation Learning</i> (CL).....	16
4.4. Aprendizaje basado en proyectos.....	18
5. DISEÑO.....	25
5.1. Programación de Educación Física.....	25
5.2. Proyecto “Todos con los Juegos”.....	25
5.2.1. Temporalización de las unidades didácticas que integran el proyecto.....	27
5.2.2. Unidades didácticas de la programación.....	28
5.2.3. Evaluación del proyecto.....	34
5.3. Desarrollo de la unidad didáctica de voleibol.....	35
5.3.1. Entorno social, familiar y cultural.....	35
5.3.2. Relación con el currículo actual.....	36
5.3.3. Objetivos.....	37
5.3.4. Contenidos.....	38
5.3.5. Metodología.....	38
5.3.6. Recursos materiales y ambientales.....	39
5.3.7. Sesiones de trabajo.....	40
5.3.8. Evaluación.....	40
6. RESULTADOS.....	45
7. CONCLUSIONES.....	47
7.1. Respuesta a los objetivos del trabajo.....	47
7.2. Limitaciones del trabajo.....	48
7.3. Prospectiva de futuro.....	48
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
9. ANEXOS.....	53

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) vamos a presentar un diseño de programación anual de iniciación deportiva. Esta programación utiliza un modelo de enseñanza no tradicional y el Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante ABP). Además de usar el ABP, también vamos a utilizar el modelo comprensivo de iniciación deportiva. Con esta metodología se pretende buscar un marco distinto a la enseñanza tradicional, intentando que el alumnado sea el principal protagonista y que participe de forma activa en su propio aprendizaje. Por ello, comenzaré con una justificación de la elección del tema, tanto personal como teórica, donde además estableceré la justificación del TFG con relación a la contribución de éste para la adquisición de las competencias propias de título de Grado en Educación Primaria. A lo largo de este TFG analizaremos diferentes modelos de iniciación deportiva como el *Sport Education* (Daryl Siedentop), el *Cooperative Learning* (Johanson & Johanson) y el *Teaching Games for Understanding* (en adelante TGfU). Nos centraremos en el TGfU o modelo comprensivo, ya que consideramos que es el modelo más aplicable a un contexto educativo normalizado. También estudiaremos los ABP como recurso metodológico ya que, como dice la actual Ley Orgánica 8/2013 (en adelante LOMCE), la sociedad se enfrenta a profundos cambios que demandan una adecuación del sistema educativo de manera profunda y reflexiva a las nuevas demandas de aprendizaje que permita al alumnado su pleno desarrollo personal.

Para el desarrollo de este trabajo se han seguido una serie de pasos secuenciados. En primer lugar, presentamos la justificación del tema elegido, tanto personal como profesionalmente. Seguidamente, aparece el objeto de estudio y los principales objetivos que se persiguen con la realización de este trabajo. A continuación, sigue la fundamentación teórica. El primer paso ha consistido en la búsqueda y el análisis de información con respecto al deporte y sus características, la clasificación del deporte y sobre los principales modelos de iniciación deportiva. También hemos buscado información sobre el ABP. Para la obtención de la información necesaria hemos recurrido a los libros que se encuentran en la biblioteca de la Universidad y a libros y artículos consultados *on line*. Esta fundamentación se ha relacionado con la ley actual en la que se enmarca la Educación Física. Una vez establecida la base teórica en la que apoyarnos pasaremos a diseñar una programación de iniciación deportiva que se elaborará para alumnos de sexto curso de Educación Primaria. Esta programación queda encuadrada dentro del proyecto “Unidos por los Juegos” basado en los Juegos Olímpicos. Tras la

presentación de la propuesta, exponemos los resultados que se esperarían encontrar en caso de llevarse a la práctica. Finalmente, presentamos las principales conclusiones, respondiendo a los objetivos planteados al inicio de la investigación, reflexionando sobre las principales limitaciones alcanzadas y la perspectiva de futuro.

2. JUSTIFICACIÓN

Seguidamente veremos, en primer lugar, una justificación personal por la que he elegido este tema y después pasaremos a una justificación teórica sobre el mismo.

2.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL

Con los cambios que se están produciendo en la sociedad desde hace ya años, es evidente que la educación también tiene que cambiar. Cada vez más las nuevas tecnologías invaden todo y no podemos obviar que esto influye en el modo de comunicarnos, de relacionarnos y por supuesto de aprender. Es muy normal ver por la calle a niños/as, incluso bebés, jugando con los teléfonos móviles o tabletas donde aprenden los colores, las letras, los números... Cuando yo era pequeña apenas teníamos información, toda venía dada por parte del profesor, que era quien la ofrecía y cuando teníamos que buscar algo de información accedíamos a ella mediante las enciclopedias ilustradas. Hoy en día los niños y niñas tienen toda la información que quieren o necesitan en un solo *click*, con imágenes, vídeos, tutoriales, etc... y no solo eso, sino que además, pueden transformar esa información de muchas maneras, imprimirlo, llevarlo todo en el mínimo espacio y compartirlo.

Toda esta evolución tecnológica y social debe ir acompañada de un cambio educativo que se adapte a ella. Si los niños no aprenden de la misma manera, no podemos seguir enseñando de la misma manera y en consecuencia, los maestros tenemos que intentar incluir en nuestras programaciones un cambio en la manera de enseñar, por ello en este TFG vamos a intentar diseñar una programación en la aparezca este cambio, usando una metodología activa que favorezca la participación del alumnado y se adapte a sus intereses.

2.2. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La sociedad ha evolucionado mucho y la educación tiene que hacerlo con ella. Actualmente muchos maestros/as siguen diseñando su programación si ningún tipo de innovación metodológica, llevando a cabo una metodología tradicional.

Según la LOMCE, la Educación Física tiene como objetivo principal el desarrollo de la competencia motriz en las personas y esta competencia se entiende como la integración de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos que van asociados a la conducta motora. Para que esto se produzca no vale solo con la práctica, se necesita además un análisis crítico para afianzar actitudes, valores con respecto al cuerpo y al movimiento y

también la relación con lo que nos rodea. La Educación Física se debe centrar en la implicación del alumnado en su propio aprendizaje como alternativa a la búsqueda de resultados. Como indica Monjas (2006, p. 19-20), “enseñar no siempre tiene incidencia directa ni inmediata en el aprendizaje, ya que aprender requiere, entre otros factores, de la participación activa del alumnado. Sin ella no hay aprendizaje posible”. Creo absolutamente en esta afirmación hecha por Monjas. Muchas veces creemos que el ser maestros/as nos coloca en un lugar principal y que sin nuestra actuación el alumnado no va a llegar a alcanzar los aprendizajes, olvidando que el alumnado tiene un papel fundamental en su propio aprendizaje. La actual LOMCE, en su preámbulo nos dice que “el alumnado es el centro y la razón de ser de la educación. El aprendizaje en la escuela debe ir dirigido a formar personas autónomas, críticas, con pensamiento propio” (p.1). Por lo tanto, los maestros/as estamos obligados a que el alumnado participe en su propio aprendizaje y para ello debemos llevar a cabo las actuaciones que sean necesarias y que tienen como base fundamental un cambio metodológico que haga posible que el aprendizaje se haga de manera activa y se adecue a una sociedad y por lo tanto a un alumnado que, como dice la LOMCE en su preámbulo, ha cambiado radicalmente en cuanto a su manera de aprender, comunicarse, etc.

Como consecuencia, en el presente TFG se pretende llevar a cabo un cambio metodológico que propicie la participación activa de los alumnos/as teniendo en cuenta que éste, no es el mismo que hace una generación y que, por lo tanto, su manera de aprender y de comunicarse no es la misma.

Para llevar a cabo este cambio metodológico, en este TFG se diseñará una programación de Educación Física en la que se llevará a cabo un proyecto anual llamado “Todos con los Juegos” en el que se incluirán seis unidades didácticas de iniciación deportiva, en un grupo de sexto de Educación Primaria. Se llevará a cabo mediante una propuesta metodológica activa, en la que el alumnado sea el centro del aprendizaje, combinando el modelo comprensivo con el ABP ya que, según Monjas (2006), para llegar a orientar la iniciación deportiva escolar hacia fines realmente educativos debemos hacerlo por medio de la metodología.

El modelo comprensivo que tiene sus orígenes en el TGfU (Thorpe, Bunker y Almond, 1986 y Devís y Peiró, 1992), busca la comprensión de la lógica interna del juego deportivo por encima de los condicionamientos técnicos. Para ello se ayuda de los juegos modificados, mediante el cual se adaptan diferentes elementos del juego (número de

jugadores, espacios, materiales, etc.) a las características concretas de los alumnos. Por su parte, la metodología de ABP sirve para buscar un marco distinto a la enseñanza tradicional, donde las personas que lo llevan a cabo sean las protagonistas de dicho proyecto, buscando que se dé una experiencia educativa. Además, la realización del proyecto será un elemento clave de cara a la evaluación del alumno.

2.3. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Por último, a través de la realización de este trabajo se pretende contribuir a la adquisición de las competencias generales requeridas para el título de Grado en Educación Primaria (Marbán, 2008). En la Tabla 1 podemos observar las competencias más relacionadas con la elaboración de este TFG.

Tabla 1. Competencias generales para el título de Grado en Educación Primaria (a partir de Marbán, 2008)

2.-Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
5.- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
6.- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
11.- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
12.- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

3. OBJETIVOS

El objeto de estudio del presente trabajo es el de diseñar una programación para sexto curso de Educación Primaria donde se trabaje la iniciación deportiva mediante la combinación del modelo comprensivo y el ABP. Asimismo, el objeto de estudio se desglosa en los siguientes objetivos más específicos.

- 1) Buscar una metodología que implique y favorezca la participación activa del alumnado, creando experiencias educativas y no la mera transmisión de contenidos.
- 2) Diseñar un proyecto para trabajar la iniciación deportiva dentro de la programación general del curso.
- 3) Fomentar el aprendizaje significativo del alumnado a través de la puesta en práctica del modelo comprensivo y el ABP, llegando a conectar con su propia realidad.
- 4) Desarrollar todos los ámbitos de la personalidad de los alumnos para llegar a una verdadera educación integral.
- 5) Comprobar si el ABP es una metodología educativa aplicable al área de Educación Física.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Debido al cambio social y tecnológico que se está produciendo actualmente, la forma de aprender no es la misma y por lo tanto, los maestros debemos también incorporar un cambio en la manera de enseñar.

No podemos seguir aplicando la misma metodología que se usaba hace años, hay que intentar incluir en nuestras programaciones un cambio y diseñarlas teniendo en cuenta las nuevas metodologías activas en las que el acento se pone en la participación activa del alumnado.

Antes de comenzar con la fundamentación teórica sobre los distintos modelos de iniciación deportiva, vamos a revisar el concepto de deporte, cuáles son sus características y estableceremos una clasificación según varios autores.

4.1. EL DEPORTE Y SUS CARACTERÍSTICAS

En el s. XVIII, Thomas Arnold (1795-1842) elabora un método para desarrollar la educación física de la época basado en el deporte. Esto produce una ruptura con la educación física tradicional que existía entonces, muy rígida y disciplinada. Arnold elaboró un método que daba importancia a la recreación, a las reglas y a la competición, desvinculándose del rendimiento deportivo y uniéndose con la organización y la libertad de los alumnos en las prácticas. Desde entonces, han surgido muchas y variadas concepciones del deporte

Es en este momento cuando se da la evolución de la escuela inglesa (Movimiento Deportivo) y aparecen muchos de los deportes reglamentados que hoy conocemos y que evolucionaron por la celebración y divulgación a través de los medios de comunicación (gracias al Barón Pierre de Coubertin), de los primeros Juegos Olímpicos Modernos en 1896 (Atenas).

Con esta evolución surgen diferentes concepciones del deporte. Seguidamente veremos aquellas más significativas.

Parlebas (2001) expone que el deporte es un conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición y con un carácter institucional.

Castejón (1995) define el término como:

Actividad física, reglas y competición, pero también tiene relación con el contexto social en el que se desarrolla, con las personas que se involucran, con el control social que se manifiesta en la práctica, con el aporte económico que hay a su alrededor. Es decir, hay un conjunto de factores psicológicos y sociales que complementan y amplían la definición de deporte. (p.12)

Para Hernández (1994, p.34) “el deporte se define como una situación motriz de competición, reglada, de carácter lúdico e institucionalizada”.

Según la Real Academia Española (RAE), en su diccionario de lengua española lo define como una “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”. En una segunda acepción lo define como “recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico; por lo común al aire libre.”

Siguiendo a Hernández (1994) voy a establecer una síntesis de los aspectos o rasgos más significativos que sirven hoy para identificar el deporte como entidad cultural de gran repercusión en la actual sociedad. Estos son:

1. Situación motriz. Ya que es el movimiento el protagonista insustituible de la tarea sea más o menos compleja.
2. Competición. El deseo de superarse, de progresar, de ganarse a sí mismo, en cuanto a conseguir una meta superior con relación al tiempo, la distancia o el adversario.
3. Reglas. Para que sea deporte deben existir reglas que definan cuáles son las características de la actividad y de su desarrollo.
4. Institucionalización. Se necesita control de una institución que rija su desarrollo y fije el reglamento del juego.
5. Juego: Todo deporte se origina en el juego, e implica participación voluntaria, recreación y finalidad en sí misma.

Pero esto no debemos confundir el juego con el deporte, ya que entre ellos existen diferencias y no son términos sinónimos. Según Pastor (1993) las diferencias se encuentran en :

1. El deporte exige reglas que no son ideadas por los participantes y además no son flexibles.
2. El deporte exige estereotipos motores específicos para realizar la actividad.
3. El deporte exige destrezas y aprendizajes específicos.

4. En el deporte existe una desdramatización simbólica.
5. El deporte basa su propia naturaleza sobre el concepto de la competición.
6. El deporte exige la introducción de materiales específicos o no naturales.

4.2. CLASIFICACIÓN DEL DEPORTE

Según Sánchez Bañuelos (2005), el deporte es un fenómeno complejo y hay diversas manifestaciones deportivas que podemos diferenciar. Para mucha gente el deporte es hoy en día cosas tan diferentes como: una forma de entender la vida, algo personal, algo íntimo, purificador, labor de equipo, lúdico, individualista, vehículo de culto al cuerpo, etc. De tal manera que el término varía en función de la persona que lo está utilizando, incluso pudiendo resultar contradictorio, de tal manera que podemos encontrar: (1) El deporte educativo: que utiliza el deporte con la finalidad de desarrollar los valores positivos y poder construir una sociedad más justa. Y (2) el deporte competitivo, que tiene como finalidad principal llevar a la persona al máximo de su capacidad agonista, es decir, superación personal y búsqueda de la excelencia.

Actualmente hay mucha oferta deportiva y esto hace que existan también multitud de clasificaciones del deporte que, en muchas ocasiones no son coincidentes. Según Blázquez (1999), podemos distinguir varias manifestaciones deportivas (ver Tabla 2).

Tabla 2. Manifestaciones deportivas según Domingo Blázquez (1999)

TIPO DE DEPORTE	EXPLICACIÓN	EJEMPLO
1. El deporte para todos.	Tiene como objetivo de mejorar la calidad de vida y sus finalidades son la formación y la preocupación por la mejora de la salud, la recreación e intentar llegar a todos.	Pasear, pádel, bádminton, etc.
2. El deporte de base.	Es la etapa de la iniciación deportiva a la competición reglada y organizada y su objetivo principal es formar a futuros deportistas. Debe ser formativo y saludable.	Baloncesto, tenis, etc. Se pueden practicar a nivel de clubes.
3. El deporte de competición.	Es la continuación del deporte de base, y el paso previo para llegar al deporte de élite. Se pueden distinguir dos tipos: a) El deporte de competición básicamente lúdico y recreativo, que incluye la competición pero su objetivo es pasarlo bien; b) el deporte de competición federado, que tiene como objetivo llegar lo más lejos posible en ese deporte, es decir a la alta competición.	Natación sincronizada, ciclismo, etc.
4. Los deportes urbanos.	Originados en la ciudad, como por ejemplo: el <i>skateboard</i> , <i>parkour</i> , patinaje, etc...	<i>skateboard</i> , <i>parkour</i> , patinaje, etc.
5. El deporte como recreación o tendencia hedonista.	Busca el placer y el disfrute	.Paseos por el campo.
6. Los deportes de riesgo	Presentan un peligro real o aparente y son realizados en condiciones difíciles o extremas. Se pueden realizar en la naturaleza y requieren de una gran destreza física y mental.	<i>Puenting</i> , paracaidismo, etc.
7. Los deportes en la naturaleza.	Son modalidades deportivas realizadas en contacto con el medio natural	Senderismo.
8. Los deportes populares y tradicionales.	Constituyen una de las actividades más comunes para la utilización constructiva y positiva del tiempo libre y de ocio, siendo una parte irrenunciable de la vida sociocultural, de identificación con la propia comunidad y que es necesario mantener.	El chito, la petanca, la rayuela, etc...
9. Deportes alternativos	Son aquellos deportes que no se hallan sujetos a los círculos tradicionales de fabricación para el campo de las actividades físicas deportivas o recreativas, o, en el caso de que sí lo estuvieran, reciban un uso distinto al que tenía cuando se diseñaron. El término deporte alternativo puede abarcar una amplia gama de actividades. Recibe dicho sobrenombre para diferenciarlo del deporte tradicional y convencional, adquiriendo un toque de vanguardismo y modernidad.	Balón korf, balón prisionero, ultimate
10. El deporte como espectáculo	El deporte como espectáculo. Está unido al deporte de élite y ha adquirido un enorme desarrollo en nuestra sociedad. Se basa en el espectáculo que ofrecen los deportistas de élite en sus competiciones	Fútbol de primera división, baloncesto.

Asimismo, el deporte posee diferentes concepciones, pudiendo observar que es un término que tiene un carácter polisémico. Por lo tanto, también encontramos otras clasificaciones.

Parlebas (2001), realiza una clasificación de los deportes en función de la incertidumbre propia de cada uno de ellos, que está determinada por la interacción con los compañeros, con los adversarios y la relación con el entorno físico. Según esto distingue entre deportes:

1. Psicomotrices (o individuales): La incertidumbre es provocada únicamente por el medio físico, y no hay incertidumbre provocada por los compañeros o los adversarios, pudiendo distinguir entre:

a) Deportes psicomotrices de medio fijo, que presentan por tanto un bajo nivel de exigencia respecto al mecanismo perceptivo y de decisión pero gran complejidad en el mecanismo de ejecución; tienen un alto grado de objetividad en la valoración de los resultados, pues son medidos por instrumentos u otros parámetros estables (tiempo, espacio, peso). Por ejemplo: atletismo, natación, etc.

b) Deportes psicomotrices de medio variable, donde son muy importantes los mecanismos de percepción y de decisión, debido a que el medio es inestable. Por ejemplo: surf, escalada, esquí, etc.

2. Sociomotrices: La incertidumbre está provocada, además de por el medio físico, por los compañeros y los adversarios, pudiendo distinguir en función de estos tres elementos, diferentes deportes sociomotrices:

- De cooperación. Comportamiento de colaboración entre dos o entre varios (puede ser sumativa como los relevos, o bien interactiva como el remo).
- De oposición. Se produce una interacción de oposición entre dos (boxeo).
- De cooperación / oposición. Se da simultáneamente la colaboración y la oposición, por tanto las interacciones son múltiples. Son los de mayor complejidad en su estructura (fútbol, baloncesto).

Según Velázquez-Callado (2012), sería más adecuado hablar de deportes de colaboración-oposición que de deportes de cooperación-oposición, ya que la cooperación implica que todos los agentes que intervienen en el acto motor buscan un objetivo común, algo que no ocurre en los deportes colectivos.

4.3. MODELOS ACTUALES DE INICIACIÓN DEPORTIVA

Para Moreno (2000), la iniciación deportiva es el período en el cual una persona comienza a aprender de forma específica un deporte o el conjunto de ellos. Este período abarca desde que toma contacto con ese deporte hasta que es capaz de jugar de acuerdo a su estructura. Cuando la persona, tras un aprendizaje, ha adquirido los patrones básicos que se requieren, conoce las reglas, las estrategias, sabe realizar las técnicas, sabe moverse por el espacio e interpretar lo que le comunican los demás jugadores, se dice que está iniciado en ese deporte.

Según Blázquez (1995), (citado por Méndez, 2009) se diferencian dos grandes grupos de enseñanza deportiva: (1) los Métodos Tradicionales y (2) los Métodos Activos.

Los Métodos Tradicionales se dividen en tres tipos diferentes:

1. El Método Pasivo: donde el sujeto es un mero receptor del conocimiento.
2. El Método Mecanicista: se estructuran los ejercicios y se repiten sin que exista variación.
3. El Método Directivo: donde es el profesor quién toma la mayor parte de las decisiones en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Los Métodos Activos constituyen sistemas donde los procesos que se proponen para aprender son los importantes. Se dividen en:

1. El Método Global: Se abordan las tareas de forma integral, sin descomponer las partes y partiendo del todo.
2. La Pedagogía de las Situaciones: La tarea del aprendizaje se debe practicar en un contexto real de juego donde se ponen en funcionamiento los mecanismos de ejecución pero también los de percepción y toma de decisiones.
3. La Pedagogía Exploratoria y de Descubrimiento: El sujeto tiene que participar de manera más activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello debe buscar y encontrar sus propias soluciones a los problemas que el profesor le plantea.

Por otro lado, y siguiendo con Méndez (2009), los modelos actuales de iniciación deportiva que están recibiendo mayor aceptación son: (1) *Teaching Games for Understanding*, (2) *Sport Education* y (3) *Cooperative Learning*.

4.3.1. *Teaching Games for Understanding (TGfU)*

Según Méndez (2009), las bases de este modelo están en Bunker y Thorpe (1982) y Thorpe, Bunker y Almond (1986), autores que reconceptualizaron la enseñanza y el aprendizaje de los juegos deportivos.

Bunker y Thorpe (1982) desarrollaron un modelo alternativo en el que dan mayor importancia a la comprensión de la lógica interna del juego que a los aspectos técnicos, justo al contrario de lo que ocurría en el modelo tradicional.

Este modelo supone un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se basa en la construcción de juegos modificados en los que el alumnado se ve obligado a tomar decisiones, comprendiendo más el juego y de ésta manera mejoran su táctica. Este modelo tiene varias fases (Figura 1).

- a) Juego: Es la fase de presentación del juego, puede ser modificado y sirve para evaluar el nivel que tienen los alumnos.
- b) Apreciación del juego: La intención es que los alumnos entiendan las reglas del juego y se familiaricen con el espacio, los tiempos, etc.
- c) Conciencia: Se refuerza el comportamiento táctico a través de la reflexión para que se comprenda mejor el juego.
- d) Toma de decisiones apropiadas: Se hacen preguntas sobre qué hacer y cómo hacerlo para poderles ayudar a tomar decisiones.
- e) Ejecución de habilidades: Se pretende que los alumnos aprendan cómo llevar a cabo las habilidades trabajadas en el contexto del juego.
- f) Realización: para conseguir los objetivos propuestos del juego, sesión o unidad didáctica.

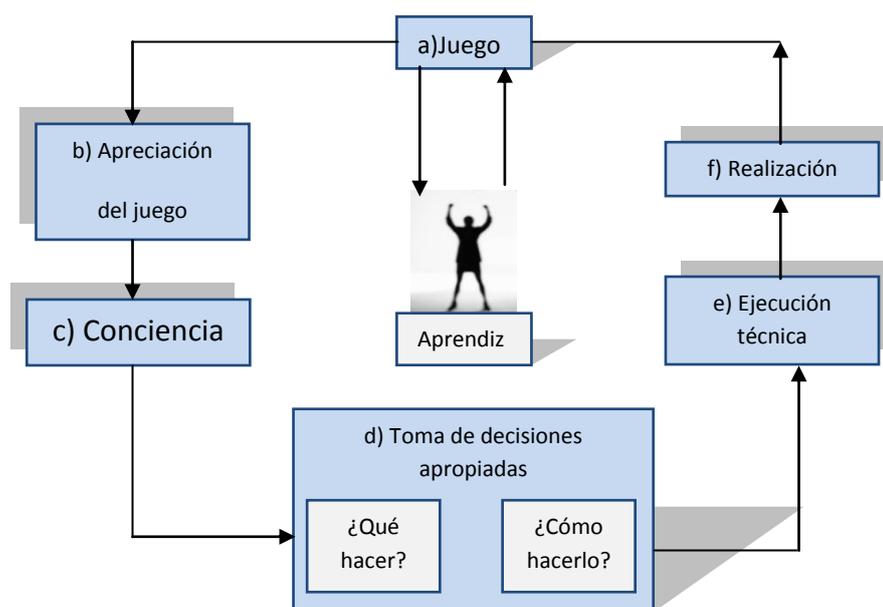


Figura 1: Modelo de TGfU (a partir de Bunker y Thorpe, 1982)

Para Monjas (2006), la base del modelo comprensivo son los juegos modificados ya que enfatiza la cooperación y el acercamiento globalizado al deporte. Con estos juegos se busca dar experiencias deportivas variadas y globales que puedan ser transferibles. Por ello, no solo se realizarán actividades, sino que, también se va a dialogar sobre lo que se hace intentando aprender cosas.

No se pretende crear grandes jugadores sino que todos los niños participen y colaboren en el aprendizaje de ese deporte, alejándose de planteamientos puramente competitivos.

Según Jiménez (2016), los autores Thorpe, Bunker y Almond (1986), establecen una clasificación de los juegos deportivos en cuatro grupos que tienen características estructurales, principios tácticos y lógicas internas distintas y dentro de éstos, se pueden variar algunos de los componentes, dando lugar a los juegos modificados que facilitan que el juego deportivo estándar se comprenda (ver Tabla 3).

Tabla 3. Los juegos deportivos del TGfU (a partir de Jiménez, 2016).

Juego deportivo	Características comunes	Ejemplos
1. Blanco y diana	-Aproximación al blanco según situación de juego. -Mantenimiento del móvil lo más cerca posible del blanco. -Desplazamiento del blanco o móvil del oponente para obtener ventaja.	Golf, bola canaria, <i>curling</i> , petanca, etc.
2. Juegos de bate y campo.	- La forma de marcar consiste en batear una pelota dentro de un espacio abierto. -Los jugadores de campo se sitúan estratégicamente para prevenir las carreras del equipo bateado.	<i>Baseball, cricket</i> etc.
3. Juegos de cancha dividida	-Búsqueda de una forma de golpear el objeto que impida que el equipo contrario pueda devolverlo. -Todos los jugadores deben servir y recibir el balón. -El objeto debe tocar la superficie de juego del equipo contrario para poder marcar.	Red: Tenis, tenis de mesa, voleibol, etc. Muro: <i>Squash</i> , frontón, etc.
4. Juegos de invasión	- El equipo que ataca invade el territorio del equipo contrario. - Contención del espacio en defensa. - Uso del gol o similar como forma de marcar.	Fútbol, <i>rugby</i> , baloncesto, <i>hockey</i> , etc.

Esta clasificación de los juegos deportivos nos servirá para el diseño del proyecto de los Juegos Olímpicos en el que se incluirán distintas unidades didácticas, atendiendo a estos cuatro tipos de juegos.

4.3.2. *Sport Education (SE)*

El modelo de Educación Deportiva fue propuesto por Siedentop (1982) como un modelo de enseñanza que simula el contexto que predomina en el deporte y la metodología está centrada en el alumno, al que se le va dando progresivamente más responsabilidad para aprender. Considera que la Educación Física no se debe centrar solo en enseñar habilidades, tácticas y estrategias, también tiene que educar otros aspectos positivos de la cultura del deporte para evitar problemas como el juego sucio o el engaño y mantiene el énfasis en la participación equitativa. Los juegos deportivos se practican en su forma reducida con reglas modificadas y según va avanzando el desarrollo de la unidad didáctica va utilizando, cada vez menos los estilos de enseñanza directos y utilizando más los de mando indirecto. Siedentop (1998) intenta con este modelo proporcionar al alumnado un aprendizaje más contextualizado y para ello incluye seis características claves del deporte institucionalizado:

1. Temporada: para Siedentop (1998) la duración de la unidad didáctica tiene que representar una temporada deportiva, ya que tienen muchos contenidos que

aprender, por lo tanto, tienen que durar unas dos o tres veces más que las unidades didácticas de 4-6 sesiones.

2. Afiliación: Los alumnos deben pertenecer a un mismo equipo durante toda la temporada, ya que sentirse afiliado les va a permitir planificar, practicar y beneficiarse de la oportunidad que esto supone de desarrollo personal y de apoyo mutuo. Los conflictos que surjan servirán además para el crecimiento y la madurez personal.
3. Calendario de competiciones: Se organiza un calendario de competiciones que se intercala con las sesiones de práctica para que todos los alumnos puedan jugar en una competición equitativa en el horario de clase y así, además, las actividades toman mayor importancia porque sirven para preparar la competición.
4. Registro del rendimiento: Para Siedentop (1998) este registro que se hace en los partidos sirve para motivar, dar *feedback* o evaluar. También permite que los alumnos asuman distintos roles que no están relacionados con el del jugador como pueden ser los de estadística o publicista que se aproximan a las funciones de evaluación compartida o coevaluación.
5. Festividad y evento final: la temporada debe ser festiva y se debe celebrar el éxito obtenido por el alumnado y para ello se realizará un evento final de la temporada donde se reconozca el logro de los alumnos.

4.3.3. Cooperative Learning (CL)

Méndez (2009), considera algunas de las definiciones de aprendizaje cooperativo, ofrecidas por distintos autores, como las más significativas.

Para Pallarés (1982) una situación cooperativa es cuando todos quieren alcanzar un objetivo común y para ello compiten contra elementos no humanos, uniendo sus habilidades.

Para Mir (1997) establece que el trabajo cooperativo se aproxima a una democracia en el proceso de enseñanza-aprendizaje que debe dar suficientes ocasiones como para que todos aprendan.

En el aprendizaje cooperativo existen siempre unos rasgos comunes que son: (1) un grupo de personas, (2) unos objetivos comunes y (3) una dependencia mutua. Estos rasgos comunes se interrelacionan entre ellos.

Igualmente, para Méndez (2009), hay varios autores como Conard (1990), Grineski (1995) o MacCauley (1997), que tratan las características básicas del Aprendizaje Cooperativo y que incluyen los siguientes elementos básicos.

- Interdependencia positiva entre los miembros del grupo: para conseguir el objetivo común de la tarea todos los componentes del grupo se necesitan de manera distinta pero siempre positivamente, es decir, ayudándose, aprovechando las cualidades positivas de los demás.
- Objetivos del grupo: el objetivo que se plantea es el mismo para todos los miembros del grupo, de tal manera que todos tengan que trabajar para conseguirlo.
- Responsabilidad individual dentro del trabajo colectivo: todas las personas del grupo saben que tienen que aportar su trabajo para poder conseguir el éxito y si no lo hace va a perjudicar a todo el grupo, de tal manera que se vincula con el grupo porque sabe que él también es importante.
- Interacción cara a cara entre participantes: debe haber una interacción directa entre todos los miembros del grupo para que se desarrollen habilidades de comunicación y sociales necesarias para poder llevar a cabo la tarea.
- Procesamiento grupal: el grupo debe procesar toda la información para ver qué es lo importante y poder resolver la tarea propuesta. Cada persona del grupo tiene que asimilar esa información para que la pueda incorporar y hacer bien la tarea.
- Habilidades interpersonales: dado que se trabaja en contacto directo con el resto de los miembros del grupo, cada uno se ve obligado a desarrollar las habilidades interpersonales de relación como la ayuda, el consolar, criticar el trabajo y no la persona... Este aspecto es sumamente importante en nuestra sociedad, cada vez más individualista y competitiva.

4.4. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

“Vivimos ya en un mundo con más preguntas que repuestas. Más que enseñar la respuesta correcta, hay que enseñar a preguntar las cuestiones adecuadas para entender y conformar el mundo contemporáneo” (Pérez, 2015, p.9)

Vergara (2015), considera que en los últimos años se ha hecho un esfuerzo por intentar que los contenidos se centrasen en desarrollar competencias. Estas competencias tienen

que ser útiles y aplicables a la realidad pero no se puede demostrar cómo lo ponen en práctica en su vida diaria. El ABP lleva a eliminar la idea de un aula cerrada al exterior, buscando un marco que sea diferente a la enseñanza tradicional. Este marco se puede construir bajo tres ejes de enseñanza:

1. El aprendizaje es un acto intencional y tenemos que tener en cuenta los intereses que están provocando esa intención.
2. Para que el aprendizaje tenga sentido, tiene que conectar con la realidad y comprometer al alumnado con ella.
3. Se trata de buscar experiencias educativas y no solo el mero hecho de transmitir contenidos.

Según Hernández y Ventura (2008), los proyectos de trabajo tienen un potencial transgresor, creativo y afrontan un conocimiento que no es fragmentado. Estos autores hacen una serie de proposiciones.

(1) Un proyecto de trabajo tiene en cuenta otras concepciones del aprendizaje como el constructivismo, las inteligencias múltiples, el aprendizaje para la comprensión, etc... pero no se une a ninguna de ellas dado que, cada una tiene un aspecto relevante a tener en cuenta y no existe ninguna que sea global y responda a la complejidad que supone que una persona aprenda.

(2) El hecho de aprender está estrechamente relacionado con el aprender a dar sentido a las preguntas que nos hacemos y que tienen que conectar con los problemas que abordamos y de esta manera, transferirlo a otras situaciones.

(3) El contexto donde se aprende tiene un papel fundamental en lo que se aprende, por ello, las actividades que se planteen tienen que ser auténticas, similares a los que estudian un tema. Éstas van a favorecer las habilidades que son importantes fuera de la escuela.

(4) El proyecto tiene que tener un formato abierto, no tiene que ser rígido ni estable para que pueda permitir contar una historia que tiene que ver con la familia, los maestros... con un tema que preocupa, que afecta que interesa.

Para estos autores los proyectos buscan maneras alternativas de representar el conocimiento y los itinerarios de investigación que hace el alumnado:

- Indagan sobre problemas reales: no importa de dónde sale el tema pero nunca se empieza desde cero.

- Hay que tener en cuenta lo emergente: no se puede anclar la escuela al currículo escolar, hay que abrir nuevas puertas al conocimiento y asumir desafíos.
- La meta-reflexión: la pretensión es recorrer el camino que hay desde la información hasta el conocimiento y no se puede seguir una sola fórmula específica sino que, se tiene que abordar desde quien aprende y lo que se quiere conocer.
- Inclusión: los proyectos tienen en cuenta las distintas perspectivas desde cualquier situación que se aborde y es el punto de partida para afrontar problemas actuales de la negación del otro por su origen social, religioso, económico étnico y de género o por las diferencias físicas.

Los principios pedagógicos, según Escamilla (2009, citado por García, 2013), en los que se sustenta el trabajo por proyectos se pueden observar en la Tabla 4.

Tabla 4. Principios pedagógicos en los que se sustenta el trabajo por proyectos (según Escamilla, 2009)

1.Principio de actividad	El niño aprende de muchas maneras, observando, escuchando, pero sobre todo a través de la experimentación y la actuación. Por lo tanto los proyectos deben partir de actividades que favorezcan y permitan el aprender haciendo.
2.Principio de interacción con el medio	Desde que nacemos la interacción con el medio nos permite ajustarnos a él y por ello, los proyectos tienen que facilitar la interacción con el medio y las relaciones que se establecen.
3.Principio de juego	El juego tiene que estar cargado de intención pedagógica y es un elemento esencial en el aula para lograr el desarrollo integral de los alumnos.
4.Principio de interés	El docente tiene como función más importante la de despertar el interés en los alumnos.
5.Principio de creatividad expresiva	Los proyectos son una herramienta muy importante para desarrollar la capacidad creativa ya que, actualmente, la sociedad necesita ciudadanos que sean creativos.
6.Principio de inclusión	La educación inclusiva es un derecho universal para que todos los alumnos reciban una educación de calidad y lleguen los recursos a los centros; los proyectos favorecen el respeto por las diferencias, pudiendo llegar así al éxito escolar.
7.Principio de investigación	El alumnado quiere dar respuesta a sus propios interrogantes, esto genera un interés por el tema que les lleva a investigar y a buscar información en distintos medios.

Según García (2013), hay varios autores que detallan las fases de un proyecto. En esta línea, Trueba (1999) señala ocho fases que se ajustan a los principios pedagógicos:

1. Elección del tema de estudio por parte de los niños, según sus intereses.
2. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?

3. Comunicaciones de las ideas previas y contraste entre ellas.
4. Búsqueda de fuentes de documentación por medio de distintos recursos.
5. Organización del trabajo, esto es unión del maestro, tiene que diseñar fijando objetivos, organizar los recursos y temporal y espacialmente, secuenciar las actividades, definir pautas de observación y establecer la colaboración con las familias.
6. Realización de actividades.
7. Elaboración de un dossier para recoger el resumen del trabajo que se ha hecho.
8. Evaluación de lo realizado y revisión de lo que se evaluó durante el proyecto.

A partir de lo visto hasta ahora y siguiendo a Pérez (2015), podemos decir que el ABP consta de varias fases o momentos clave que podemos resumir en cuatro:

1. *Fase de elección o propósito:* se elige el tema a tratar en el proyecto (Según Vergara (2015), puede surgir por interés espontáneo de los alumnos, por un suceso del centro, por actividades que ya están programadas en el centro (esta permite planificarlo con antelación), por un encargo hecho a un grupo de una actividad del centro, por una propuesta comunitaria y por una acción provocada por el mismo maestro.
2. *Fase de preparación o planificación:* en esta fase se detectan las ideas previas, hay una búsqueda y tratamiento de la información.
3. *Fase de ejecución:* se desarrollan las actividades de enseñanza- aprendizaje.
4. *Fase de evaluación:* se evalúa el proyecto desde las distintas perspectivas (aprendizaje y enseñanza).

Para Pérez (2013), los elementos que componen la programación de un proyecto son: justificación el tema, objetivos y contenidos por áreas, competencias, principios psicopedagógicos, recursos, actividades, medidas de atención a la diversidad y bibliografía. Estos elementos no son distintos que los de una unidad didáctica pero, el cambio se produce en la participación de los alumnos en la toma de decisiones de éstos.

En una propuesta de Trueba (1999), señala que las diferencias entre un proyecto y una programación convencional está en que los temas parten de los alumnos y no vienen dados desde fuera, se tiene en cuenta lo que saben los niños y lo que quieren saber, el diseño de la programación es abierto para que se adapte a la evolución de los acontecimientos, los

tiempos previstos tienen que ser flexibles y aproximados, los errores son valorados como algo positivo y necesario para el aprendizaje, el proyecto es el fin en sí mismo y no para forzar contenidos, de tal manera que la interrelación entre áreas se da de manera natural y se enfatiza sobre los procesos y no sobre los resultados, de ahí que, la evaluación se da de manera procesual al inicio, durante y al terminar el proyecto.

4.5. TRATAMIENTO DEL DEPORTE EN EL SISTEMA EDUCATIVO

Hoy día en nuestra sociedad el deporte se ha hecho cotidiano. Aparece en los medios de comunicación, en tertulias entre amigos, ocupa un lugar destacado en los medios de comunicación y los poderes públicos dedican más esfuerzo a su promoción. El deporte es, hoy en día, una de las formas culturales resultantes de la motricidad que más se acepta y se difunde en nuestro entorno social.

En este sentido, y siguiendo lo establecido por el MEC (1992), practicar deporte constituye una actividad fundamental en el desarrollo de la formación de los alumnos durante su etapa escolar, pero manteniendo apartados los planteamientos excesivamente competitivos y/o restrictivos, ya que tiene que tener un carácter abierto para todos, alejándolos de diferencias de género, nivel de habilidad y de otros factores de discriminación, que hagan posible sacar del deporte su alto potencial educativo.

El deporte tiene un gran impacto sobre el currículo escolar, especialmente en la Educación Física. Pero es muy importante no utilizarlo o reproducirlo tal y como es visto por las instituciones en los medios de comunicación en algunas ocasiones. Ha de ser percibido como un medio que pueda motivar la práctica de la actividad física y conseguir la adquisición de valores que sean realmente educativos.

Para Monjas (2006) se consigue que la iniciación deportiva de respuesta a nuestra intención educativa a través de la metodología que utilice el maestro y para que sea formativa podemos trabajarla desde una triple dimensión:

1. Como practicantes.
2. Como espectadores.
3. Como consumidores.

En el currículo actual se valora el deporte y se integra como una parte importante de la asignatura específica de Educación Física en la Educación Primaria.

En la actual LOMCE, el tratamiento del deporte es muy significativo, tal y como marcan el RD 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en el que aparece relacionado específicamente con el objetivo general de etapa “K” de la Educación Primaria.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

No obstante, no podemos dejar de relacionarlos con otros objetivos generales de etapa dado el carácter integral de la enseñanza y las características del deporte. Algunos de estos objetivos son los siguientes.

c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Tal es el valor del deporte en la sociedad actual que en el RD 126/2014 (Art.10) se incluye dentro de los elementos transversales de la siguiente manera:

Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo, serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos. (p.8)

Por otro lado, dentro de la asignatura de Educación Física, el RD 126/2014 destaca como finalidades principales el desarrollo en las personas de su competencia motriz y la adquisición de competencias relacionadas con la salud.

En cuanto a los elementos curriculares de la asignatura de Educación Física, pueden estructurarse en torno a cinco situaciones motrices diferentes (Tabla 5).

Tabla 5. Situaciones motrices (según el RD 126/2014)

a) Acciones motrices individuales en entornos estables. (Deportes como el atletismo, la natación y la gimnasia.)
b) Acciones motrices en situaciones de oposición. (Deportes como el judo, el bádminton, el tenis, entre otros.)
c) Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. (Deportes como baloncesto, balonmano, beisbol, etc.)
d) Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico. (Deportes como el esquí y la escalada)
e) Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión. (Juegos cantados, expresión corporal, las danzas, etc.)

Sin embargo, al analizar los estándares de evaluación que aparecen en el RD 126/2014, no se hace referencia a esta recomendación de estructura de los bloques en torno a estas cinco situaciones motrices sino que, obedecen a una clasificación de los bloques de contenidos más tradicional, (el cuerpo, las habilidades, la salud, la expresión, los deportes, etc.).

La propuesta curricular de Educación Física debe permitir organizar y secuenciar los aprendizajes que tienen que desarrollar los alumnos a lo largo del sistema educativo teniendo en cuenta su maduración, la lógica interna de las distintas situaciones motrices y los elementos transversales que afectan a todos los bloques que son: las capacidades físicas y coordinativas, los valores sociales e individuales y la educación para la salud.

En la Orden EDU519/2014 de 17 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla y León (en adelante Orden EDU519/2014, p.432), “el área de Educación Física se organiza en seis bloques de contenidos referidos a los elementos de la competencia motriz que deberán desarrollarse y en base a los cuales han de organizarse las situaciones de aprendizaje”. (Ver Anexo I).

Siguiendo con el análisis de esta Orden EDU519/2014, vemos cómo fija unos contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables para cada uno de los bloques de contenidos y además, también establece una secuenciación de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables para cada uno de los cursos de la etapa

de la Educación Primaria. Según esto y en referencia al deporte (bloque 4), hemos realizado un resumen de la secuenciación establecida para cada uno de los cursos (ver Anexo II).

5. DISEÑO

En este TFG vamos a diseñar una programación de Educación Física para sexto curso de Educación Primaria. Esta programación se encuadra dentro del proyecto “Todos con los Juegos” vinculado con los Juegos Olímpicos, en la que se llevarán a cabo seis unidades didácticas distribuidas a razón de dos unidades por cada trimestre. Además, al término de este apartado desarrollaremos, a modo de ejemplo, una unidad didáctica de voleibol basada en el modelo comprensivo de iniciación deportiva.

5.1. PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

Siguiendo a Viciano (2001) la programación en el área de Educación Física es “una función reflexiva del docente que consiste en organizar flexible y sistemáticamente el contenido del currículo de educación física y la intervención docente, en función de unos objetivos educativos, para preveer un plan de futuro de actuación eficaz” (p.1).

De esta definición se deduce la importancia que programar tiene para los maestros, por ello, vamos a realizar una programación de Educación Física como un plan de actuación que se pretende llevar a cabo y en la que se va a organizar el contenido del currículo actual. Esta programación es flexible, intentando que sea una verdadera herramienta que nos ayude a orientar y valorar nuestra labor como maestros. En ella se detalla el proyecto “Todos con los Juegos”, y las seis unidades didácticas que vamos a llevar a cabo, estableciendo su temporalización y exponiendo los elementos curriculares de cada uno de ellos. Por último, desarrollaremos una unidad didáctica de voleibol.

5.2. PROYECTO “TODOS CON LOS JUEGOS”

El proyecto que vamos a desarrollar está incluido en la Programación General Anual (PGA), que este año, tendrá como objetivo general el deporte como favorecedor de las relaciones entre los alumnos. Se llevará a cabo durante todo el curso escolar y para su realización hemos tenido en cuenta los objetivos de etapa, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias clave que aparecen en la Orden EDU519/2014. Este proyecto será abordado desde el área de Educación Física y desde las distintas áreas curriculares en coordinación con el resto de los maestros.

La Figura 2 muestra el mapa conceptual de los contenidos que queremos que el alumnado trabaje a lo largo del curso.

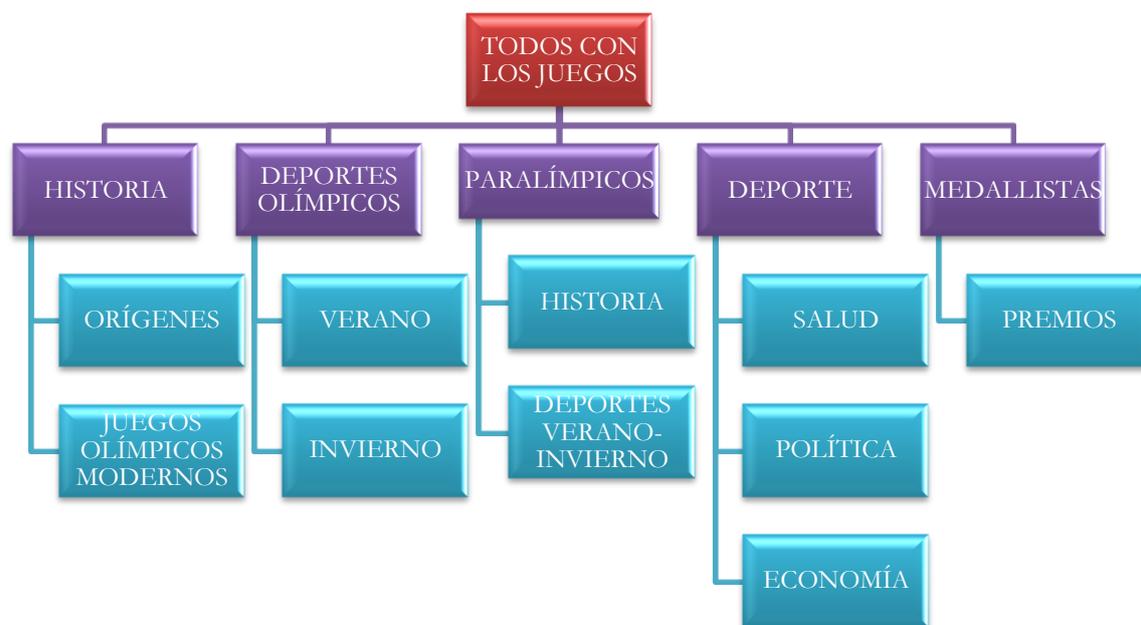


Figura 2. Mapa conceptual de los contenidos a trabajar en el proyecto “Todos con los Juegos”

El eje vertebrador del proyecto son los Juegos Olímpicos, del que surgen todos los contenidos que el alumnado trabajará, dando respuesta a cada uno de ellos. Se plantearán preguntas sobre lo que queremos saber. Los contenidos se repartirán de la siguiente manera: (1) Los alumnos del primer curso de Primaria, trabajarán los deportes olímpicos, cuáles son, cómo se representan y los deportes de verano e invierno. (2) El segundo curso de Primaria, investigará sobre los Juegos Paralímpicos, cuáles son, cuándo empezaron y los deportes paralímpicos de invierno y verano. (3) El tercer curso de Primaria indagará sobre los medallistas y sus premios. (4) Cuarto de Primaria trabajará los orígenes de los Juegos Olímpicos. (5) Quinto de Primaria elaborará su trabajo sobre los Juegos Olímpicos modernos. Y (6) sexto de Primaria tendrá que abordar el tema del deporte, cómo influye en la salud, en la política y en la economía, además, desde el área de Educación Física se trabajarán seis unidades didácticas de iniciación deportiva. Todo ello se realizará en las horas específicas que se han determinado para este trabajo a lo largo del curso en las distintas materias, siendo los maestros de Educación Física los encargados de coordinar el proyecto.

El proyecto trabajará los objetivos generales de la etapa de la Educación Primaria indicados en el RD 126/2014 (ver Anexo III), los más relacionados con este proyecto son el a, b, h, i, j, k y m.

En el Anexo IV, podemos ver los diferentes elementos de los que consta el proyecto “Todos con los Juegos”.

Dado que este proyecto abarca toda la etapa de Primaria y se abordará desde todas las áreas curriculares y con una perspectiva globalizada, los elementos transversales que se trabajarán son, según el RD 126/2014, los siguientes: (1) la comprensión lectora, (2) la expresión oral y escrita, (3) la comunicación audiovisual, (4) las Tecnologías de la Información y la Comunicación, (5) el emprendimiento y (6) la educación cívica y constitucional. La medida en que estos elementos son trabajados queda reflejada en el Anexo V.

Así mismo, el proyecto desarrollará las competencias que establece el RD126/2014: (1) la comunicación lingüística, (2) competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, (3) competencia digital, (4) aprender a aprender, (5) competencias sociales y cívicas, (6) sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y (7) conciencia y expresiones culturales. En el Anexo VI, se explica de qué manera se trabajan cada una de ellas.

5.2.1. Temporalización de las unidades didácticas que integran el proyecto

En la programación anual del área de Educación Física se plantea la realización de dos unidades didácticas por trimestre, teniendo en cuenta el calendario escolar para el curso 2016-2017 que comenzará el 8 de septiembre y finalizará el 22 de junio. El número de sesiones de Educación Física será de 71 en total, 27 en el primer trimestre, 26 en el segundo y 18 en el tercero (ver Tabla 6).

Tabla 6. Temporalización de las unidades didácticas dentro del proyecto “Todos con los Juegos”

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	FECHA
Primero	1. ¡Batea sin parar! (<i>Baseball</i>)	Del 8 de septiembre al 22 de octubre
	2. ¡Pateando! (<i>kickball</i>)	Del 23 de octubre al 22 de diciembre
Segundo	3. ¡Esa puntería! (Baloncesto)	Del 9 de enero al 20 de febrero
	4. ¡Coge tu stick! (<i>Hockey</i>)	Del 21 de febrero al 6 de abril
Tercero	5. ¡Arriba la red! (Voleibol)	Del 18 de abril al 22 de mayo
	6. ¡Mira que figura! (<i>Acrosport</i>)	Del 23 de mayo al 22 de junio

Las unidades didácticas se han organizado así teniendo en cuenta los deportes que se van a trabajar. Las dos primeras unidades son deportes de bate y campo y se ha contado con que en esas fechas la climatología es más adecuada y nos permite trabajar en el exterior.

Además, dado que estos dos deportes no son olímpicos, nos sirve para reflexionar acerca de en función de qué criterios un deporte es o no olímpico. Las dos segundas unidades se han temporalizado para el segundo trimestre dado que suele hacer mal tiempo y los deportes de invasión son más fáciles de trabajar en interior. La unidad de voleibol se ha incluido en el tercer trimestre porque la climatología suele ser más adecuada para trabajar en el exterior. Por último, se ha escogido la unidad de *acrosport* para, de esta manera, hacerla coincidir con el final de curso, donde los alumnos podrán utilizar el trabajo realizado como clausura del proyecto de los Juegos Olímpicos.

5.2.2. Unidades didácticas de la programación

Las unidades didácticas de la programación están estrechamente ligadas al proyecto “Todos con los Juegos” y se basan en la iniciación de distintos deportes, en las que, además de llevar a cabo la práctica de dichos deportes, también se realizarán trabajos de investigación, búsqueda y tratamiento de información, tanto oral, como escrita a través de producciones multimedia y exposición de resultados (ver Figura 3).

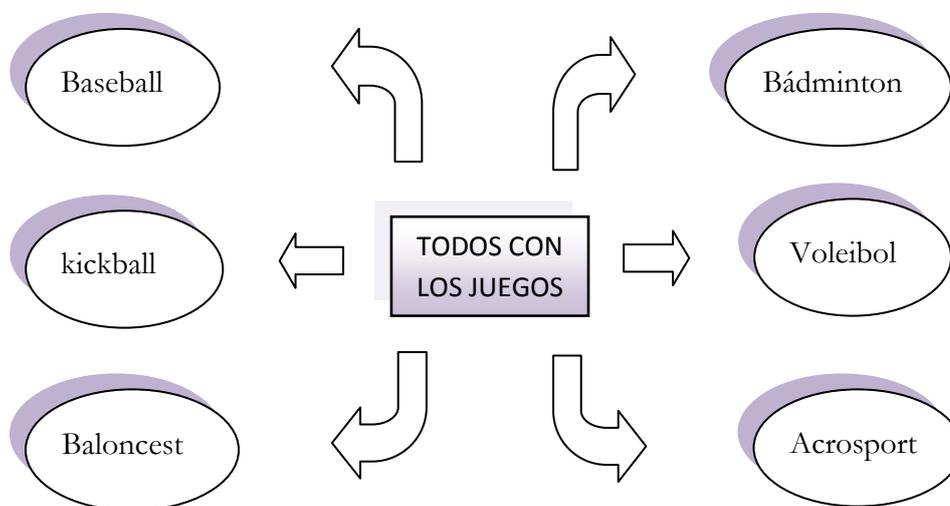


Figura3. Unidades didácticas del proyecto “Todos con los Juegos”

Como indica la Figura 3, las unidades didácticas de la programación surgen del proyecto de los juegos y se concretan en los distintos deportes que se llevarán a cabo.

A continuación, presentamos la estructura y los elementos curriculares de cada una de las unidades didácticas realizadas en cada trimestre (ver Tablas 7, 8, 9, 10 y 11).

Tabla 7. Unidad didáctica 1, del primer trimestre y elementos curriculares

6º curso Primer trimestre 24 alumnos UNIDAD 1. ¡Batea sin parar! (<i>Baseball</i>)	
1.Objetivos	<p><u>Objetivos didácticos</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar en situaciones de juego habilidades de lanzamiento, recepción y el golpeo básicos de <i>baseball</i>. 2. Respetar el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 3. Disfrutar y colaborar en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 4. Elaborar juegos modificados relacionados con el <i>baseball</i>. 5. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>baseball</i> como deporte.
2.Contenidos	<p><u>Contenidos didácticos</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de habilidades de lanzamiento, recepción y el golpeo básicos de <i>baseball</i>. 2. Participación activa en los juegos planteados. 3. Respeto a la ejecución de los gestos propios y los compañeros/as. 4. Respeto a las reglas establecidas para la buena dinámica de las actividades. 5. Actitud de disfrute y colaboración en los juegos. 6. Elaboración de juegos modificados relacionados con el <i>baseball</i>. 7. Búsqueda, a través de internet, de información acerca del <i>baseball</i> como deporte y en relación a los juegos olímpicos.
3.Methodología y organización	<p><u>Metodología</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas. -Como estrategia en la práctica se utilizará la global con modificación de la situación real.
	<p><u>Organización del grupo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Pequeños grupos. -Trabajo individual -Gran grupo. -Parejas
	<p><u>Organización espacial y material</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Se utilizarán las pistas deportivas exteriores, el parque próximo al centro. -El material utilizado será el específico de Educación Física como bates y pelotas pequeñas de goma-espuma, pelotas de tenis, conos, aros, cuerdas, etc. y material no específicos como piedras, camisetas, tizas, etc.
	<p><u>Organización temporal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Del 8 de septiembre al 22 de octubre -14 sesiones de 45 minutos cada una. <p><u>Modelo de sesión</u></p> <p>Empezamos, en marcha y para terminar... (Según López, Ruano, Pedraza y Sáez, 2016)</p>
4.Evaluación	<p><u>Criterios de evaluación de la unidad didáctica</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica en situaciones de juego habilidades de lanzamiento, recepción y el golpeo básicos de <i>baseball</i>. 2. Respeta el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 3. Disfruta y colabora en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 4. Elabora juegos modificados relacionados con el <i>baseball</i>. 5. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>baseball</i> como deporte.

Tabla 8. Unidad didáctica 2, del primer trimestre y elementos curriculares

6º curso	Primer trimestre	24 alumnos	UNIDAD 2. ¡Pateando! (<i>kickball</i>)
1.Objetivos	<u>Objetivos didácticos</u> 1. Aplicar en situaciones de juego habilidades de lanzamiento con los pies (pateo) y recepciones básicas del <i>kickball</i> . 2. Respetar el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 3. Disfrutar y colaborar en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 4. Conocer y practicar las reglas básicas del <i>kickball</i> . 5. Elaborar juegos modificados relacionados con el <i>kickball</i> . 6. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>kickball</i> como deporte.		
2.Contenidos	<u>Contenidos didácticos</u> 1. Aplicación de lanzamiento con los pies (pateo) y recepciones básicas del <i>kickball</i> . 2. Respeto por el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 3. Disfrute y colaboración en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 4. Conocimiento y práctica de las reglas básicas del <i>kickball</i> . 5. Elaborar juegos modificados relacionados con el <i>kickball</i> . 6. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>kickball</i> como deporte.		
3. Metodología y organización	<u>Metodología</u> -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas. -Como estrategia en la práctica se utilizará la global con modificación de la situación real.		
	<u>Organización del grupo</u> -Pequeños grupos. -Trabajo individual -Gran grupo. -Parejas		
	<u>Organización espacial y material</u> -Se utilizarán las pistas deportivas exteriores, el gimnasio y el parque próximo al centro. -El material utilizado será el específico de Educación Física como pelotas grandes de goma espuma, pelotas de plástico, conos, aros, cuerdas, etc. y material no específicos como piedras, camisetas, tizas, etc.		
	<u>Organización temporal</u> - Del 23 de octubre al 22 de diciembre -13 sesiones de 45 minutos cada una. <u>Modelo de sesión</u> Empezamos, en marcha y para terminar...		
4.Evaluación	<u>Criterios de evaluación de la unidad didáctica</u> 1. Aplica en situaciones de juego habilidades de lanzamiento con los pies (pateo) y recepciones básicas del <i>kickball</i> . 2. Respeto el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 3. Disfruta y colabora en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 4. Conoce y practica las reglas básicas del <i>kickball</i> . 5. Elaborar juegos modificados relacionados con el <i>kickball</i> . 6. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>kickball</i> como deporte.		

Tabla 9. Unidad didáctica 3, del segundo trimestre y elementos curriculares

6º curso	Segundo trimestre	24 alumnos	UNIDAD 3. ¡Esa puntería! (Baloncesto)
1.Objetivos	<u>Objetivos didácticos</u> 1. Conocer las reglas básicas del baloncesto. 2. Aplicar en situaciones de juego habilidades de lanzamiento, recepciones y bote básicos del baloncesto. 3. Elaborar juegos modificados en relación al baloncesto. 4. Aprender distintas formas de bote 5. Respetar el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 6. Disfrutar y colaborar en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 7. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el baloncesto como deporte.		
2.Contenidos	<u>Contenidos didácticos</u> 1. Reglas básicas del baloncesto 2. Aplicación de lanzamientos, recepciones y bote básicos del baloncesto. 3. Elaboración de juegos modificados en relación al baloncesto. 4. Realización de distintas formas de bote 5. Respeto por el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 6. Disfrute y colaboración en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 7. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el baloncesto como deporte.		
3. Metodología y organización	<u>Metodología</u> -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas. -Como estrategia en la práctica se utilizará la global con modificación de la situación real.		
	<u>Organización del grupo</u> -Pequeños grupos. -Trabajo individual -Gran grupo. -Parejas		
	<u>Organización espacial y material</u> -Se utilizarán las pistas deportivas exteriores y el gimnasio. -El material utilizado será el específico de Educación Física como pelotas pequeñas de baloncesto, conos, aros, cuerdas, etc. Y material no específico como telas, aros, etc.		
	<u>Organización temporal</u> - Del 9 de enero al 20 de febrero -13 sesiones de 45 minutos cada una. <u>Modelo de sesión</u> Empezamos, en marcha y para terminar...		
4.Evaluación	<u>Criterios de evaluación de la unidad didáctica</u> 1. Conoce las reglas básicas del baloncesto. 2. Aplica en situaciones de juego habilidades de lanzamiento, recepciones y bote básicos del baloncesto. 3. Elabora juegos modificados en relación al baloncesto. 4. Aprende distintas formas de bote 5. Respeta el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 6. Disfruta y colabora en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 7. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el baloncesto como deporte.		

Tabla 10. Unidad didáctica 4, del segundo trimestre y elementos curriculares

6º curso Segundo trimestre 24 alumnos UNIDAD 4. ¡Coge tu <i>stick</i> ! (<i>Hockey</i>)	
1.Objetivos	<p><u>Objetivos didácticos</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer las medidas de seguridad básicas necesarias en los juegos. 2. Conocer las reglas básicas del <i>hockey</i>. 3. Aplicar en situaciones de juego habilidades de lanzamientos y recepciones con el <i>stick</i>, básicas del <i>hockey</i>. 4. Respeta el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 5. Disfruta y colabora en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 6. Elaborar juegos modificados en relación al <i>hockey</i>. 7. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>hockey</i> como deporte.
2.Contenidos	<p><u>Contenidos didácticos</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Medidas de seguridad básicas, necesarias en los juegos. 2. Reglas básicas del <i>hockey</i>. 3. Aplicación de lanzamientos y recepciones con el <i>stick</i>, básicas del <i>hockey</i>. 4. Respeto del nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 5. Disfrute y colaboración en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 6. Elaboración de juegos modificados en relación al <i>hockey</i>. 7. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>hockey</i> como deporte.
3. Metodología y organización	<p><u>Metodología</u></p> <p>-Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.</p> <p>-Como estrategia en la práctica se utilizará la global con modificación de la situación real.</p>
	<p><u>Organización del grupo</u></p> <p>-Pequeños grupos. -Trabajo individual</p> <p>-Gran grupo. -Parejas</p>
	<p><u>Organización espacial y material</u></p> <p>-Se utilizarán las pistas deportivas exteriores, la sala polivalente y el gimnasio.</p> <p>-El material utilizado será el específico de Educación Física como y pelotas pequeñas de <i>hockey</i>, <i>sticks</i> de <i>hockey</i>, conos, aros, cuerdas, picas, cintas, etc. y material no específicos como piedras, camisetas, etc.</p>
	<p><u>Organización temporal</u></p> <p>- Del 8 de septiembre al 22 de octubre</p> <p>-13 sesiones de 45 minutos cada una.</p> <p><u>Modelo de sesión</u></p> <p>Empezamos, en marcha y para terminar...</p>
4.Evaluación	<p><u>Criterios de evaluación de la unidad didáctica</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce las medidas de seguridad básicas necesarias en los juegos. 2. Conoce las reglas básicas del <i>hockey</i>. 3. Aplica en situaciones de juego habilidades de lanzamientos y recepciones con el <i>stick</i>, básicas del <i>hockey</i>. 4. Respeta el nivel de ejecución propio y el de los demás en las actividades propuestas. 5. Disfruta y colabora en el buen desarrollo de las sesiones de la unidad. 6. Elabora juegos modificados en relación al <i>hockey</i>. 7. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación como medio para conocer el <i>hockey</i> como deporte.

Por cuestiones de espacio, la unidad didáctica número 5 (¡Arriba la red!), está más desarrollada en el punto 5.3. del trabajo y el correspondiente esquema aparece recogido en el Anexo IX.

Tabla 11. Unidad didáctica 6, del tercer trimestre y elementos curriculares

6º curso	Tercer trimestre	Nº de alumnos: 24	UNIDAD 6. ¡Mira que figura! (<i>Acrosport</i>)
1.Objetivos	<u>Objetivos didácticos</u> 1. Conocer y comprender el propio cuerpo ante posiciones, movimientos y equilibrios que no son los habituales. 2. Adquirir unos conocimientos básicos en conceptos de seguridad y ayuda. 3. Integrarse de forma participativa en actividades de grupo, siendo tolerantes y solidarios (ayudas), sin prejuicios de ningún tipo. 4. Relacionarse, expresarse y comunicarse de una forma original y creativa. 5. Conocer las figuras y pirámides básicas de <i>acrosport</i> . 6. Elaborar y representar montajes coreográficos.		
2.Contenidos	<u>Contenidos didácticos</u> 1. Conocimiento y comprensión del propio cuerpo ante posiciones, movimientos y equilibrios que no son los habituales. 2. Adquisición de conocimientos básicos en conceptos de seguridad y ayuda. 3. Participación en actividades de grupo, siendo tolerantes y solidarios (ayudas), sin prejuicios de ningún tipo. 4. Expresión y comunicación de forma original y creativa. 5. Conocimiento de las figuras y pirámides básicas de <i>acrosport</i> . 6. Elaboración y representación de montajes coreográficos.		
4. Metodología y organización	<u>Metodología</u> -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas. -Como estrategia en la práctica se utilizará la global con modificación de la situación real.		
	<u>Organización del grupo</u> -Pequeños grupos. -Trabajo individual -Gran grupo. -Parejas		
	<u>Organización espacial y material</u> -Se utilizarán las pistas deportivas exteriores, el parque próximo al centro. -El material utilizado será el específico de Educación Física como y material no específicos como		
	<u>Organización temporal</u> - Del 23 de mayo al 22 de junio -9 sesiones de 45 minutos cada una. <u>Modelo de sesión</u> Empezamos, en marcha y para terminar...		
5.Evaluación	<u>Criterios de evaluación de la unidad didáctica</u> 1. Conoce y comprende el propio cuerpo ante posiciones, movimientos y equilibrios que no son los habituales. 2. Adquiere conocimientos básicos en conceptos de seguridad y ayuda. 3. Se integra de forma participativa en actividades de grupo, siendo tolerante y solidario (ayudas), sin prejuicios de ningún tipo. 4. Se relaciona, se expresa y se comunica de una forma original y creativa. 5. Conoce las figuras y pirámides básicas de <i>acrosport</i> . 6. Elabora y representa montajes coreográficos.		

Los objetivos generales (ver Anexo III), que están más relacionados con las unidades didácticas trabajadas a lo largo del curso son el b, c, i, k y m. Hemos establecido una relación entre los objetivos generales de Educación Física para la etapa (ver Anexo X) y los objetivos generales del 6º curso de Educación Física (ver Anexo XI) con las diferentes unidades didácticas. En el Anexo XII, aparece la relación de los bloques de contenidos más vinculados con cada unidad didáctica. De la misma manera, hemos elaborado la relación

existente entre los criterios de evaluación de Educación Física para la etapa, (ver Anexo XIII), los criterios de evaluación de Educación Física del 6º curso (ver Anexo XIII), al igual que los estándares de aprendizaje (ver Anexo XV), con las unidades didácticas.

Para la evaluación del aprendizaje del alumno, en todas las unidades didácticas se utilizarán: (1) el cuaderno de campo, en el que queden registrados los incidentes, dificultades aspectos que quieran destacar; y (2) listas de control para evaluar al alumnado (ver Anexo XVI) y una ficha de autoevaluación del alumno (ver Anexo XVII). Para la evaluación de la enseñanza se utilizará una ficha de autoevaluación que el maestro rellenará en cada una de las unidades (ver Anexo XVIII).

Para la realización de las unidades didácticas, también se han tenido en cuenta las competencias. En el Anexo XIX, se muestra una relación de las competencias que más se desarrollan en las distintas unidades.

En todas las unidades didácticas se tendrá en cuenta la atención a la diversidad, ya que debemos atender los distintos tipos de aprendizaje ya sean de ritmo lento o rápido. No solo los alumnos con necesidades educativas especiales tienen intereses, capacidades y necesidades distintas. Cualquier alumno puede requerir ajustes para compensar sus dificultades. Los alumnos que muestren necesidades derivadas de su motricidad, comprensión verbal o gestual, orientación espacio-temporal o inseguridad emocional serán objeto de especial atención por parte del profesor.

5.2.3. Evaluación del proyecto

Una vez realizadas las unidades didácticas del proyecto, pasaremos una encuesta a los alumnos para evaluar en qué medida ha sido acorde el proyecto “Todos con los Juegos” a sus gustos y preferencias, en la que se reflejen, además, las dificultades que ellos han podido observar, y los temas que les interesan. Con la valoración de los resultados obtenidos podremos proponer ajustes y mejoras de cara a sucesivos proyectos que se lleven a cabo en el centro.

Tabla 12. Encuesta de evaluación del proyecto para los alumnos(a partir de López et. al, 2016)

	Mucho	Poco	Nada
¿Te ha gustado el proyecto “Todos con los Juegos?”			
¿Te han gustado los talleres?			
¿Has aprendido sobre los Juegos Olímpicos?			
¿Te ha gustado trabajar con los ordenadores para buscar información?			
¿Te ha gustado participar con niñas/os de otros cursos?			
Explica lo que más te ha gustado			
Explica lo que menos te ha gustado			
Cuenta lo que más te ha costado			
¿Qué cosas cambiarías de este proyecto?			
¿Qué otros temas te gustaría trabajar?			

En el apartado de resultados, incluiremos los resultados que esperaríamos encontrar con la realización de esta encuesta.

5.3. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DE VOLEIBOL

A continuación vamos a pasar a desarrollar la unidad didáctica de voleibol. Está temporalizada para el tercer trimestre del curso escolar. Analizaremos, en primer lugar, el entorno social, familiar y cultural que envuelve a esta unidad. Después, estableceremos la relación existente con el currículo vigente y estableceremos los objetivos, contenidos, metodología y los recursos. Seguidamente, desarrollaremos las actividades propuestas para la unidad didáctica en cada una de las sesiones. Por último, abordaremos la evaluación tanto del proceso de enseñanza como del proceso de aprendizaje.

5.3.1. Entorno social, familiar y cultural

Esta unidad didáctica está diseñada para el sexto curso de Educación Primaria en un Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP) de Segovia. Esta capital de provincia ha cuenta con 55.586 habitantes, según el Padrón Municipal de Habitantes de la Ciudad de Segovia, 2011(Página web del Ayuntamiento de Segovia), aunque en datos más recientes, cuenta con 52728 (Página web del Instituto Nacional de Estadística). Su economía se basa en la industria metalúrgica, alimentaria, la construcción y el turismo. En cuanto a la educación, Segovia posee un gran número de centros de enseñanza Primaria y Secundaria al igual que tiene una buena dotación sanitaria. Los transportes son buenos y la oferta de

actividades deportivas para los niños es amplia, la mayoría de ellos realizan actividad física fuera del horario escolar.

El centro está enmarcado en el extrarradio de la ciudad segoviana, participa en el programa madrugadores y se promueve la actividad física durante los recreos. Además, oferta actividades físicas en el horario extraescolar. Está en una zona de campo, rodeado de caminos y senderos. Junto al centro hay un parque municipal con columpios y zonas verdes.

Es un centro de línea dos que cuenta con dos edificios, uno para educación Infantil y otro para Educación Primaria. En el edificio de Infantil se encuentran seis clases, tres tutorías, una sala de profesores, un aula de audiovisuales y una sala de psicomotricidad, además cuenta con un patio con arenero y una zona techada. Por su parte, el edificio de Primaria se distribuye en dos plantas donde encontramos: doce aulas ordinarias, tres tutorías, un aula de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje, un aula de informática, un aula de música, la biblioteca, una sala de profesores, una sala de reprografía, el despacho de dirección, jefatura de estudios y secretaría, una sala polivalente, un gimnasio, dos pistas polideportivas exteriores, una zona asfaltada y techada y dos patios con arenero. El centro también cuenta con comedor. Tanto el aula de música como el aula de informática, la sala polivalente, la sala de audiovisuales de infantil y seis de las aulas de Primaria, están dotadas con pizarra digital.

El claustro está formado por 28 profesores, un especialista en audición y lenguaje, un especialista en Pedagogía Terapéutica, un maestro de Música, un maestro de Religión, maestros de Inglés, maestros de Infantil, maestros de Primaria, y dos maestros de Educación Física.

Además en el centro cuenta con la Asociación de Padres y Madres de los Alumnos (AMPA). Esta asociación promueve las actividades extraescolares, talleres, viajes de fin de curso, etc. Por lo general, la mayoría de las familias son de un nivel adquisitivo medio, formadas por cuatro miembros y suelen participar en las actividades llevadas a cabo por el centro.

5.3.2. Relación con el currículo actual

La legislación en la que nos hemos basado para diseñar la unidad didáctica es la siguiente.

1. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación(LOE)

2. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa(LOMCE)
3. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
4. Orden EDU 519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León.

5.3.3. Objetivos

Esta unidad didáctica de voleibol se llama “Arriba la red” y tiene como principal objetivo iniciarse en el voleibol a través de los juegos modificados, para llegar al conocimiento de este deporte como medio de ocupación del tiempo libre y como deporte olímpico, usando las nuevas tecnologías para llegar a ese conocimiento.

En la Tabla 13, se recogen los objetivos didácticos para esta unidad.

Tabla 13. Objetivos didácticos de la unidad.

1. Participar activamente en los juegos y actividades propuestas, con independencia del nivel alcanzado.
2. Aplicar en situaciones sencillas de juego las habilidades de golpeo, recepciones, pase de dedos, saque y salto.
3. Conocer y aplicar en los juegos reglas básicas del voleibol para aplicarlo en su tiempo libre.
4. Aceptar sus limitaciones y las de sus compañeros, mostrando actitud de respeto hacia las diferencias de nivel.
5. Practicar la rotación para desarrollar todas las funciones del juego, sacar, colocar, recibir, rematar, bloquear y defender, aceptando los diferentes roles.
6. Elaborar un juego modificado relacionado con el voleibol.
7. Utilizar las nuevas tecnologías para conocer el voleibol como deporte olímpico.

La relación entre los objetivos generales de etapa de Educación Física, al igual que los de 6º curso (elaboración propia), de Educación Física, con los de ésta unidad, está recogida en los Anexos X y XI.

5.3.4. Contenidos

En la siguiente Tabla 14 aparecen los contenidos didácticos trabajados en esta unidad.

Tabla 14. Contenidos didácticos de la unidad

1. Participación activa en los juegos y actividades propuestas.
2. Aplicación de las habilidades de golpeo, recepciones, pase de dedos, saque y salto en situaciones sencillas de juego.
3. Conocimiento y aplicación de reglas básicas del voleibol.
4. Aceptación de limitaciones propias y de compañeros.
5. Actitud de respeto hacia las diferencias de nivel y aceptación de distintos roles.
5. Práctica de la rotación y de distintas funciones del juego.
6. Las funciones del juego, sacar, colocar, recibir, rematar, bloquear y defender.
7. Elaboración de un juego modificado relacionado con el voleibol.

La relación de esta unidad con los bloques de contenidos establecidos por el RD 126/2014, aparece recogida en el Anexo XII.

5.3.5. Metodología

Consideramos que la metodología más adecuada para el trabajo de iniciación deportiva escolar es el TGfU, a través de los juegos modificados. El voleibol es un juego deportivo de cancha dividida donde se pretende que el móvil toque el campo del equipo contrario, sin que puedan devolverlo, que lo devuelvan fuera o en malas condiciones. A través de esta metodología, se presenta el deporte del voleibol desde un planteamiento lúdico, centrado en el juego y adaptándose a las expectativas y necesidades de los alumnos. También estimula el espíritu crítico para analizar y reflexionar sobre las estrategias empleadas en el juego y resolver las situaciones planteadas.

Además, esta unidad también utiliza el ABP, ya que pertenece al proyecto “Todos con los Juegos”. En esta unidad didáctica, los alumnos deben investigar sobre el voleibol como deporte olímpico, aportando información sobre él. Deberán investigar aspectos relativos a las reglas, el campo de juego, estrategias, etc. debiendo elaborar un trabajo en el que se plasme todo ello.

No obstante, también se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado en algunos momentos de las sesiones, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas (Delgado, 1991).

Lógicamente con esta metodología no pretendemos que el alumnado termine la unidad jugando al voleibol, básicamente pretendemos que experimente lo que es jugar al voleibol al tiempo que le ofrecemos un recurso más para ocupar su tiempo libre.

El modelo de sesión utilizado para el desarrollo de las sesiones se estructura en tres momentos (López et al., 2016): (1) *Empezando*, donde se realiza una asamblea inicial y se recordarán las normas establecidas, se expondrán los resultados que se van obteniendo de las investigaciones sobre el voleibol, se reflexionará sobre lo que se hizo en sesiones anteriores y se comentará lo que se va a trabajar ese día en clase. (2) *En marcha*, donde se realizarán los juegos y actividades de activación, juegos y actividades de mayor intensidad física con paradas de reflexión- acción cuando sean necesarias y, finalmente actividades de menor intensidad física. Y (3), *para terminar*, donde se hará una asamblea final con una puesta en común de lo realizado en clase y se recogerá el material.

La organización del grupo en las sesiones de trabajo se hará en función de las actividades propuestas, pudiendo ser trabajo individual, por parejas, en pequeños grupos o en gran grupo.

5.3.6. Recursos materiales y ambientales

En cuanto a la organización espacial, se utilizarán las pistas deportivas exteriores (ver Figura 4) y el gimnasio (ver Figura 5) si fuese necesario. También se hará uso de la sala de polivalente ya que cuenta con pizarra digital.



Figura 4. Pistas deportivas



Figura 5. Pistas exteriores

Para llevar a cabo la unidad vamos a necesitar distintos materiales, los específicos de Educación Física como redes, balones de voleibol, de plástico y de goma espuma y material no específico como, pelotas de playa, tizas para delimitar los campos, gomas elásticas y cintas de plástico (ver Figura 6).



Figura 6. Materiales

5.3.7. Sesiones de trabajo

Esta unidad didáctica se desarrolla a lo largo de nueve sesiones y su desarrollo aparece recogido en el Anexo XX. Todas las sesiones seguirán la misma estructura pero no están completamente cerradas, si no que, tienen cierta flexibilidad, debido a que las actividades propuestas podrían variar al llevarse a la práctica, lo que haría que tuviésemos que adaptarnos a las nuevas circunstancias.

5.3.8. Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en tres momentos diferentes: (1) Al inicio de la unidad, para identificar los conocimientos previos de los alumnos y establecer el punto de arranque. (2) Durante la unidad, para detectar posibles problemas y ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. (3) Y al final de unidad didáctica, para analizar en qué medida los alumnos han alcanzado los objetivos marcados y para valorar los aspectos a mejorar de dicha unidad didáctica.

Según el RD 124/2014 “Los maestros evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente” (p.9). Seguidamente, pasaremos a ver la evaluación que se llevará a cabo sobre el proceso de aprendizaje y la del proceso de enseñanza.

Evaluación del proceso de aprendizaje

Siguiendo con el RD 126/2014, “la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global” (p.9). Por tanto, tendremos en cuenta el progreso de los alumnos y el momento en el que se producen las dificultades, para adoptar las medidas necesarias que le permitan continuar con su aprendizaje.

Basándome en los criterios de evaluación de la Orden EDU519/2014, he elaborado los criterios didácticos y los estándares de aprendizaje de esta unidad, y pueden verse recogidos en la Tabla 15.

Tabla 15. Criterios y estándares de evaluación de la unidad didáctica

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Participa activamente en los juegos y actividades propuestas, con independencia del nivel alcanzado.	1.1 Participa activamente, pide la pelota, da opinión, plantea dudas y problemas. 1.2 Demuestra verbalmente entusiasmo en los juegos y actividades.
2. Aplica en situaciones sencillas de juego las habilidades de golpeo, recepciones, pase de dedos, saque y salto.	2.1 Da toques de dedos para pasar a los compañeros. 2.2 Usa el toque de antebrazos para hacer recepciones. 2.3 Aplica el golpeo a situaciones de juego 2.4 Realiza saques de mano baja. 2.5 Utiliza el salto en las situaciones de juego que lo requieren
3. Conoce y aplica en los juegos reglas básicas del voleibol para aplicarlo en su tiempo libre.	3.1 Explica las reglas básicas del voleibol. 3.2 Aplica las reglas aprendidas en los distintos juegos.
4. Acepta sus limitaciones y la de sus compañeros, mostrando actitud de respeto hacia las diferencias de nivel.	4.1 Demuestra verbalmente la aceptación hacia sí mismo. 4.2 Demuestra verbalmente la aceptación hacia los demás. 4.3 Respeta a sus compañeros
5. Practica la rotación y desarrollar todas las funciones del juego, sacar, colocar, recibir, rematar, bloquear y defender, aceptando los diferentes roles.	5.1 Verbaliza la función de la rotación. 5.2 Realiza rotaciones y desarrolla todos los roles del juego.
7. Elabora un juego modificado relacionado con el voleibol.	7.1 Realiza y explica un juego de voleibol.
8. Utiliza las nuevas tecnologías para conocer el voleibol como deporte olímpico.	8.1 Realiza un trabajo sobre el voleibol.

La relación entre los criterios de evaluación de etapa de Educación Física del RD126/2014, los de 6º curso de Educación Física (de elaboración propia) y los estándares de aprendizaje (RD126/2014), con la unidad didáctica está establecida en los Anexo XIII, XIV y XV. Como instrumento de evaluación para esta unidad didáctica, se ha escogido la lista de control que aparece en la Tabla 16.

Tabla 16. Lista de control para evaluar a los alumnos

Unidad didáctica:				Curso:		Fecha:			
Alumno/a	Participa activamente en las actividades propuestas.	Aplica en el juego el golpeo, toque de dedos y el salto.	Aplica en el juego la recepción y el saque.	Aplica en el juego las reglas básicas de voleibol.	Respecta sus limitaciones y las de sus compañeros.	Hace las rotaciones, pasando por todos los roles.	Elabora un juego modificado de voleibol.	Ha utilizado las nuevas tecnologías para recabar información.	Observaciones
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
S: SIEMPRE			AV: A VECES			N: NUNCA			

(Elaboración propia)

Además utilizaremos la observación directa, el cuaderno de campo y la autoevaluación del alumno (ver Tabla 17).

Tabla 17. Ficha de autoevaluación del alumno (a partir de López et al., 2016).

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA “ARRIBA LA RED”					
Alumno:		Curso:		Fecha:	
	Mal	Regular	Bien	Muy bien	Comentario
Participo en las asambleas, en los juegos y actividades.					
Sé hacer pases de dedos.					
Sé hacer saques de mano baja					
Sé hacer recepciones.					
Sé cómo debo rotar en el juego					
He respetado a mis compañeros.					
He respetado al profesor.					
He respetado el material.					
He utilizado el cuaderno de campo para reflexionar personalmente.					
He buscado información acerca del voleibol.					
Lo que más me ha gustado ha sido...					
Lo que menos me ha gustado ha sido...					
Lo que más me ha costado ha sido...					
¿Qué cosas cambiarías de la unidad didáctica?					

Evaluación del proceso de enseñanza

Durante la realización de la unidad didáctica debemos hacer una autoevaluación de nuestra tarea como maestros para poder ajustar la enseñanza (ver Tabla 18). Por ello, en el Anexo XVIII quedan recogidos los ítems que debemos evaluar a través de la realización de una ficha de autoevaluación. Con toda la información, corregiremos los posibles errores para mejorar nuestra práctica docente.

Tabla 18. Ficha de autoevaluación de la unidad didáctica

Unidad didáctica:					Fecha:	Curso:
Elementos a valorar	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados	Observaciones	
Objetivos						
Contenidos						
Criterios de evaluación						
Estándares de aprendizaje						
Competencias						
Temporalización						
Organización						
Metodología						
Actividades						
Materiales						
Evaluación						

(Elaboración propia)

6. RESULTADOS ESPERADOS

Dado que esta propuesta de proyecto no se ha desarrollado, los resultados que se comentan a continuación son resultados esperados y no resultados encontrados.

El proyecto “Todos con los Juegos” empezó con la ilusión de llevar a cabo todos los objetivos pedagógicos y sociales que se habrían planteado a principio de curso con un propósito: mejorar las competencias de los alumnos de nuestro colegio. Se pretendería favorecer la creación de una escuela más viva, participativa y dinámica para llegar a la coherencia pedagógica. Este proyecto, al igual que las unidades didácticas que lo integran, supondría un esfuerzo extra por parte de los docentes, que lejos de parapetarse detrás de los libros y técnicas magistrales se adentrarían cada vez más en las dinámicas de una pedagogía más activa y participativa buscando formación y recursos, sin perder de vista los objetivos marcados para el curso.

Este proyecto, junto con las unidades didácticas, serviría para corregir conductas, fomentar hábitos, resolver conflictos, ayudar a los alumnos a superar dificultades, dar cabida a una participación más activa de los alumnos, aprender a conversar, a organizar ideas para exponerlas a los compañeros, adquirir normas básicas de educación como respetar las ideas de los demás. Deberíamos conseguir que el alumno se implicase en su propio aprendizaje (que aprenda a aprender), que mejorase en la comprensión de distintos textos escritos, así como en la expresión oral y escrita.

Creemos que se fomentaría la búsqueda de información a través de Internet y el tratamiento crítico de la misma. Es probable que contribuyésemos a asentar en nuestros alumnos una vida sana a través del deporte y el ejercicio físico, contribuyendo, sin lugar a duda, a potenciar este estilo de vida sano, intentando con ello que los alumnos se aficionen y continúen practicando alguno de ellos en su vida futura.

La inclusión de las familias en este proyecto habría sido decisiva en la realización de talleres y actividades programadas y nos permitirían favorecer la coordinación centro-familia.

La implicación y participación por parte de todos, permitiría un funcionamiento y trabajo colaborativo muy fluido y operativo. Se tendría que observar si el proyecto y las unidades didácticas se han desarrollado según la planificación que se hubiese establecido al principio.

Para valorar cómo hubiese resultado el proyecto se pasaría a los alumnos la encuesta que aparece reflejada en el punto 5.3.4. Los resultados que esperaríamos encontrar deberían ser

positivos. Esperaríamos que a la mayoría de los alumnos les hubiese gustado mucho el proyecto de los Juegos Olímpicos, los talleres, el trabajo con los ordenadores y trabajar con otros niños. También esperaríamos que con este trabajo hubiesen aprendido mucho. Con los resultados de las preguntas abiertas esperaríamos obtener resultados sobre lo que más y lo que menos les ha gustado para después poderlo incluir o eliminar en proyectos que se llevasen a cabo en un futuro. Además, se les sugiere a los alumnos que propongan otros temas, que sean de su interés, para realizar próximos proyectos que conecten con su realidad.

En cuanto a evaluación de las unidades didácticas, los resultados obtenidos en las fichas de autoevaluación del maestro esperaríamos que fuesen, en la mayoría de ellas, positivos en todos los ítems a observar. Además, este instrumento nos serviría de gran ayuda para establecer elementos de mejora para el futuro.

Con todos los resultados obtenidos se elaboraría un documento que nos sirviese para evaluar nuestro trabajo, así como una reflexión de lo que hubiese sido el proceso, por parte de todos los maestros implicados en el proyecto.

7. CONCLUSIONES

En este apartado vamos a dar respuesta a los objetivos planteados al inicio del estudio, analizando en qué medida se han alcanzado.

7.1. RESPUESTA A LOS OBJETIVOS DEL TRABAJO

1. *Buscar una metodología que implique y favorezca la participación activa del alumnado, creando experiencias educativas y no la mera transmisión de contenidos.*

Este objetivo ha sido alcanzado a través de la búsqueda de información que hemos llevado a cabo para realizar el marco teórico, ya que, en esta búsqueda hemos encontrado y analizado metodologías que cumplen con el objetivo de implicar y favorecer la participación activa del alumno, pudiendo valorar y escoger la que nos ha parecido más acertada para el diseño de nuestra programación.

2. *Diseñar un proyecto para trabajar la iniciación deportiva dentro de la programación general del curso.*

Este objetivo ha sido alcanzado ya que, se ha diseñado el proyecto anual “Todos con los Juegos”, para trabajar la iniciación deportiva, que abarca a todo el centro y en el que hemos incluido el diseño de las unidades didácticas de los distintos deportes, siendo este proyecto el eje vertebrador de todo el trabajo.

3. *Fomentar el aprendizaje significativo del alumnado a través de la puesta en práctica del modelo comprensivo y el ABP, llegando a conectar con su propia realidad.*

Este objetivo ha sido alcanzado en la medida en que la metodología escogida favorece el aprendizaje significativo del alumnado, ya que, el modelo comprensivo presenta los distintos deportes desde un planteamiento lúdico, centrado en el juego y adaptándose a las expectativas y necesidades de los alumnos, estimula el espíritu crítico para analizar y reflexionar sobre las estrategias empleadas en el juego y resolver las situaciones planteadas, lo que hace posible que el alumnado llegue a alcanzar un aprendizaje significativo, es decir, que incorporen a los nuevos aprendizajes los que ya tenían para reajustarlos y reconstruirlos. Del mismo modo, el ABP, también fomenta el aprendizaje significativo ya que, parte de una realidad que el alumnado ya conoce (en este caso los Juegos Olímpicos) y por medio de su propia investigación, llega a nuevos conocimientos sobre ella, produciéndose el proceso que lleva al aprendizaje significativo.

Como el diseño de la programación no se ha podido llevar a cabo, no sabemos en qué medida se ha alcanzado el objetivo en realidad, solo podemos hacer una valoración desde el

punto de vista de lo que, suponemos, conseguiríamos si aplicásemos el diseño en un centro.

4. *Desarrollar todos los ámbitos de la personalidad de los alumnos para llegar a una verdadera educación integral.*

Dado que hemos escogido el ABP y el modelo comprensivo como metodología para el diseño de nuestra programación, este objetivo se cumpliría si se llevase a la práctica porque ambas metodologías favorecen el desarrollo integral. El proyecto diseñado se trabaja desde todas las áreas del conocimiento, de tal manera que ninguno de los ámbitos quede sin desarrollar y se consigue una verdadera educación integral. En cuanto al modelo comprensivo, hace que sea posible el desarrollo de todos los ámbitos de la personalidad, ya que este modelo favorece la comprensión interna del juego y el espíritu crítico para reflexionar sobre las estrategias utilizadas y resolver los problemas planteados, lo que hace que se impliquen ámbitos de la personalidad que no son únicamente los motrices, pudiendo llegar al desarrollo integral del alumnado.

Dado que el diseño del proyecto y sus unidades didácticas no se puede llevar a la práctica, el alcance de este objetivo es hipotético, basándonos en lo que podríamos suponer que conseguiríamos si llegásemos a aplicarlo.

5. *Comprobar si el ABP es una metodología educativa aplicable al área de Educación Física.*

En un principio, este objetivo se ha cumplido, ya que se ha diseñado una programación de Educación Física basada en el ABP, pero quedaría por comprobar si es posible llevarlo a la práctica.

7.2. LIMITACIONES DEL TRABAJO

La principal limitación del estudio ha sido la conciliación familiar, que ha hecho que sea mucho más complicado elaborar el trabajo y cumplir con los plazos de presentación. Y en segundo lugar, la imposibilidad de llevar a la práctica este proyecto, de ahí que los resultados estén redactados en condicional.

7.3. PROSPECTIVA DE FUTURO

Una vez realizado el trabajo, la intención será poder llevar este proyecto a la práctica en un futuro y valorar los resultados obtenidos para seguir trabajando en esta línea, que creemos, es la más adecuada para llegar al desarrollo integral del alumnado. Además, nos gustaría seguir investigando e innovando nuevas metodologías o la combinación de ellas para dar respuesta a los cambios sociales que se están produciendo, cada vez más, en nuestra sociedad y a los que, los maestros, debemos adaptarnos para poder ofrecer una verdadera educación de calidad.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bañuelos, F. (2005). *Lliçó inaugural del curs acadèmic 2005-2006*. Barcelona: INEFC.
Recuperado el 21 de abril de 2016 de
[http://www.inefc.cat/inefc/AppPHP/imatges_continguts/llisons-inaugurals/Lli%C3%A7%C3%B3-05-06%20\(2\).pdf](http://www.inefc.cat/inefc/AppPHP/imatges_continguts/llisons-inaugurals/Lli%C3%A7%C3%B3-05-06%20(2).pdf)
- Blázquez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE.
- Bunker, D. y Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of the Physical Education*, 10, 9-16.
- Castejón, F. J. (2010). *Deporte y enseñanza comprensiva*. Sevilla: Wanceulen.
- Delgado, M.A. (1991). *Los estilos de enseñanza en Educación Física. Propuesta para una reforma*. Granada: Universidad de Granada.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- García, R. (2013). *Enseñar y aprender en educación infantil a través de proyectos*. Cantabria: Universidad de Cantabria.
- Hernández, F. y Ventura, M. (2008). *La organización del currículum por proyectos de trabajo*. Barcelona: Octaedro.
- Jiménez, B. (2013). *Evaluación del tercer curso de funcionamiento del Programa Integral en el Municipio de Segovia (2011/12)*. Trabajo fin de máster. Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado el 28 de abril de 2016 de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3208/1/TFM-B.38.pdf>
- Jiménez, B. (2016). *Evaluación del funcionamiento y desarrollo del programa integral de deporte escolar del municipio de Segovia* (Tesis doctoral). Valladolid: Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Segovia.
- López, V.M., Pedraza, M.A., Ruano, C. y Sáez, J. *Programar por Dominios de Acción Motriz en Educación Física*. Buenos Aires (Argentina): Miño y Dávila.
- Marbán, J.M. (2008). *Memoria de plan de estudios del título de grado Maestro o Maestra en Educación Primaria*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Méndez, A. (coord.) (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Wanceulen.
- Monjas, R. (Coord.) (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

- Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física escolar y al Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: INDE.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pastor, J. L. (2003). *La Educación Física en la enseñanza primaria*. Universidad de Alcalá.
- Ruíz, R. G. (2013). *Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos*. Cantabria: Universidad de Cantabria.
- Siedentop, D. (1998). *Aprender a enseñar la Educación Física*. Barcelona: INDE
- Trueba, B. (1999). *Talleres integrales en educación infantil. Una propuesta de organización del escenario escolar*. Madrid: Ediciones de la Torre. Recuperado el 14 de abril de 2016 de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YyZQDOvQiVwC&oi=fnd&pg=PA171&dq=libro+de+beatriz+trueba+fases+de+los+proyectos&ots=ofqslV_uCK
- Velázquez -Callado, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. Valladolid: Colectivo La Peonza.
- Vergara, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) paso a paso*. España: SM.
- Vergara, J. J. (2015). *Prólogo*. En Pérez, A. (Ed.), *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) paso a paso* (pp. 9-17). España: SM.
- Viciano, J. (2001) El proceso de la planificación educativa en Educación Física. La jerarquización horizontal como principios de su diseño. *Efdeportes* (nº 32). Recuperado el 19 de abril de 2016 de <https://es.scribd.com/doc/16367246/EL-PROCESO-DE-LA-PLANIFICACION-EDUCATIVA-EN-EDUCACION-FISICA>

8.1. REFERENCIAS NORMATIVAS

Gómez, J. (1992). *Guía General de Educación Primaria. Materiales para la reforma. Educación Primaria. (Tercer ciclo)*. MEC

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm.106 de 4 de mayo de 2006.Pág.17158-17207).

Orden EDU 519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en Castilla y León. (BOCYL núm. 117 de 20 de junio de 2014. Pág. 44181-44776).

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (BOE núm.295 de 10 de diciembre de 2013.Pág 97858-97921).

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE núm.52 de 1 de marzo de 2014.Pág. 19349-19420).

8.2. WEBGRAFÍA

Diccionario de uso de la Real Academia Española.

http://buscon.rae.es/drae/?type=3&val=usado&val_aux=&origen=REDRAE

Padrón Municipal de habitantes de la Ciudad de Segovia.

http://www.segovia.es/index.php/mod.documentos/mem.descargar/fichero.documentos_Explotacion_estadistica_2011_e526287f%232E%23pdf

Instituto Nacional de Estadística

<http://www.ine.es/jaxiT3/Tabla.htm?t=2911&L=0>

Vídeo de youtube sobre el voleibol

<https://www.youtube.com/watch?v=nSJQkBHbAL4>

Vídeo de youtube sobre el voleibol

<https://www.youtube.com/watch?v=o9pAPi5oA9M>

|

9. ANEXOS

Anexo I. Bloques de contenidos del área de Educación Física (Orden EDU519/2014, p.54-55)

Bloque 1. Contenidos comunes.	Es transversal a todo el currículo del área. Incluye: técnicas de trabajo, procedimientos, actitudes y valores que deberán desarrollarse de forma integral con el resto de bloques, la búsqueda, el uso y el tratamiento de la información mediante las tecnologías de la información y la comunicación.
Bloque 2. Conocimiento corporal.	Especialmente dirigido a adquirir un conocimiento y un control del propio cuerpo, que resulta determinante tanto para el desarrollo de la propia imagen corporal como para la adquisición de posteriores aprendizajes motores. Incluye contenidos orientados al desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.
Bloque 3. Habilidades motrices	Se recogen contenidos que permiten al alumnado explorar su potencial motor a la vez que desarrollar las competencias motrices básicas, orientadas a adaptar la conducta motriz a los diferentes contextos que se irán complicando a medida que se progresa en los sucesivos cursos. Estas competencias suelen basarse en modelos técnicos de ejecución en los que resulta decisiva la capacidad de ajuste para lograr conductas motrices cada vez más eficaces, optimizar la realización, gestionar el riesgo y alcanzar soltura en las acciones.
Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.	Se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. En estas situaciones resulta imprescindible la implicación de facultades como la selección acertada de la acción, la oportunidad del momento de llevarla a cabo y la ejecución de dicha decisión, la atención selectiva, la interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas, el respeto a las normas, la capacidad de estructuración espacio-temporal, la resolución de problemas y el trabajo en grupo, además de soportar la presión que pueda suponer el grado de oposición de adversarios en el caso de que la haya. Se incluyen acciones motrices realizadas en el entorno natural o urbano.. Estas actividades facilitan la conexión con otras áreas de conocimiento y la profundización en valores relacionados con la conservación del entorno, fundamentalmente del medio natural.
Bloque 5. Actividades físicas artístico-expresivas	Contenidos dirigidos a fomentar la comunicación y la expresividad a través del cuerpo y el movimiento. El uso del espacio, las calidades del movimiento, así como los componentes rítmicos y la movilización de la imaginación y la creatividad en el uso de diferentes registros de expresión (corporal, oral, danzada, musical), son la base de estas acciones.
Bloque 6. Actividad física y salud.	Contenidos necesarios para que la actividad física resulte saludable. Se incorporan contenidos para la adquisición de hábitos saludables de actividad física, postural y/o alimentaria a lo largo de la vida, que repercuten en la propia ejecución motriz, en la salud, en la seguridad y en el bienestar personal. Se pretende dar relevancia a unos aprendizajes que se incluyen transversalmente en todos los bloques y en otras áreas.

Anexo II. Secuenciación por cursos del bloque 4 de contenidos (a partir de la orden EDU/519/2014)

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas		
Curso	Contenido	Contenidos comunes
Primer curso	<ul style="list-style-type: none"> -Juegos libres y organizados -Estrategias de cooperación/oposición. -Actividades fuera del recinto escolar. - Educación vial. 	<ul style="list-style-type: none"> -Comprensión y cumplimiento de las normas de juego. -Valores fundamentales del juego: esfuerzo personal, relación con los demás y aceptación del resultado.
Segundo curso	<ul style="list-style-type: none"> -Juegos libres y organizados. - Juegos infantiles. -Actividades para respetar el medio natural. -Hábitos de orientación y nociones espaciales básicas -Descubrimiento de cooperación, oposición y cooperación-oposición, -Aceptación de distintos roles en el juego. -Participación activa en el juego. 	
Tercer curso	<ul style="list-style-type: none"> -Iniciación a la práctica de juegos y actividades predeportivas. -Juegos en el medio natural. -Práctica de juegos cooperativos y/o tradicionales. -Estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. -Normas de circulación como peatones y ciclistas. - Juego como medio de disfrute. 	<ul style="list-style-type: none"> -Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes posibilidades. -Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio. -Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.
Cuarto curso	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz. -Juegos y predeportes. -Juegos populares, tradicionales y autóctonos de Castilla y León. -Práctica de juegos de pistas y rastreos. -Sensibilización y respeto al medio ambiente. -Utilización de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/ oposición. 	
Quinto curso	<ul style="list-style-type: none"> -Iniciación al deporte. -Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos. -Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición. -Preparación y realización de juegos y actividades deportivas en el medio natural, respetando el medio ambiente. -Uso de la bicicleta, patines y monopatinés. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León. -Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.

Sexto curso	<ul style="list-style-type: none">- Eventos deportivos.-Iniciación al deporte.-Juegos y actividades deportivas en el medio natural.-Aplicación de la organización espacial en juegos.-Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.- Normas de circulación.	<ul style="list-style-type: none">-Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.-Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.-Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.
-------------	--	--

Anexo III. Objetivos de la etapa de Educación Primaria (RD 126/2014, p.5-6)

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Anexo IV. Elementos del proyecto “Todos con los Juegos”

ELEMENTOS DEL PROYECTO “TODOS CON LOS JUEGOS”			
1.Objetivos del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> -Adquirir hábitos de salud e higiene disfrutando del bienestar emocional y físico. -Relacionarse con los demás de una manera adecuada y satisfactoria. -Utilizar la lectura y escritura como medio de comunicación, información y disfrute. -Conocer de forma participativa el mundo de las Olimpiadas: su significado, su símbolo, de dónde provienen, quiénes participan, dónde se desarrollan: el estadio olímpico. -Distinguir de forma activa distintos deportes que aparecen en las Olimpiadas, a partir de los elementos y rasgos más significativos de cada uno de ellos. -Practicar con interés los distintos deportes explorando las posibilidades del cuerpo. -Aceptar adecuadamente las normas que rigen los distintos juegos y deportes. -Participar con gusto y disfrute en las distintas actividades propuestas. 		
2. Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> -Adquisición de hábitos de salud e higiene disfrutando del bienestar emocional y físico. -Relación con los demás de una manera adecuada y satisfactoria. -Utilización de la lectura y escritura como medio de comunicación, información y disfrute. -Conocimiento y participación del mundo de las Olimpiadas: significado, símbolo, origen, participación, lugares de desarrollo: el estadio olímpico. -Distinción de forma activa distintos deportes que aparecen en las Olimpiadas, a partir de los elementos y rasgos más significativos de cada uno de ellos. -Puesta en práctica los distintos deportes explorando las posibilidades del cuerpo. -Aceptación adecuada de las normas que rigen los distintos juegos y deportes. -Participación con gusto y disfrute en los distintos deportes. 		
3.Temporalización	<ul style="list-style-type: none"> -Desde el inicio del curso hasta final, se trabajará en las distintas áreas curriculares. -En la primera semana del octubre (del 3 al 7), se celebrará una ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos. -Durante el curso se desarrollarán las diferentes modalidades deportivas a través de las seis unidades didácticas. - Al final del curso (el 21 de junio), se celebrarán las olimpiadas y la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos. 		
4.Recursos	<ul style="list-style-type: none"> -<u>Materiales:</u> Material de Plástica, material específico de Educación Física, material informático (pizarras digitales, medios audiovisuales, ordenadores), materiales de reciclaje (cajas, botellas...), material impreso (periódicos, fotocopias...) -<u>Personales:</u> El alumnado del centro, el profesorado del centro y las familias. -<u>Espaciales:</u> Aulas, patio, pistas polideportivas, gimnasio, sala de usos múltiples, comedor. 		
5.Methodología	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <u>Estilos de enseñanza</u> Mando directo Asignación de tareas Enseñanza recíproca Descubrimiento guiado Resolución de problemas </td> <td style="vertical-align: top;"> <u>Orientaciones metodológicas (RD126/2014)</u> Actividades de diferentes situaciones motrices que incorporen los elementos transversales. Se deben eliminar los estereotipos y no fomentar la competitividad con la carga agresiva que conlleva. Combinación de distintos modelos de sesión. </td> </tr> </table>	<u>Estilos de enseñanza</u> Mando directo Asignación de tareas Enseñanza recíproca Descubrimiento guiado Resolución de problemas	<u>Orientaciones metodológicas (RD126/2014)</u> Actividades de diferentes situaciones motrices que incorporen los elementos transversales. Se deben eliminar los estereotipos y no fomentar la competitividad con la carga agresiva que conlleva. Combinación de distintos modelos de sesión.
<u>Estilos de enseñanza</u> Mando directo Asignación de tareas Enseñanza recíproca Descubrimiento guiado Resolución de problemas	<u>Orientaciones metodológicas (RD126/2014)</u> Actividades de diferentes situaciones motrices que incorporen los elementos transversales. Se deben eliminar los estereotipos y no fomentar la competitividad con la carga agresiva que conlleva. Combinación de distintos modelos de sesión.		
6.Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo individual. -Parejas -Gran grupo. -Pequeños grupos. -Grupos interclases. 		
7.Actividades	<ul style="list-style-type: none"> -Búsqueda de información. -Actividades propias de las unidades didácticas.-Talleres de trabajo para la decoración del centro, elaboración de carteles, medallas, pódium, etc. 		

	<p>-Celebración de la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos.</p> <p>-Celebración de las “olimpiadas”.</p> <p>-Celebración de la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos.</p>
8.TIC	Se utilizarán pizarras digitales, medios audiovisuales, ordenadores, aplicación iDoceo (aplicación para <i>ipad</i> que sirve para evaluar, difundir información, recordar tareas, comunicarse con las familias, etc.)
9.Atención a la diversidad	Debemos atender los distintos tipos de aprendizaje ya sean de ritmo lento o rápido. No sólo los alumnos con necesidades educativas especiales tienen intereses, capacidades y necesidades distintas. Cualquier alumno puede requerir ajustes para compensar sus dificultades.
10.Evaluación	<p><u>Evaluación del aprendizaje</u></p> <p>-<u>Evaluación inicial</u>, para la recogida de información sobre la situación de partida del proyecto que ayudará a trazar los objetivos del mismo. Se utilizarán como técnica de evaluación las no formales, observación, preguntas de exploración, conversaciones y diálogos.</p> <p><u>Evaluación formativa</u>, permitirá a los profesores indagar sobre los cambios que puedan producirse en el proyecto como resultado de las diferentes intervenciones. Se utilizará como instrumento de evaluación la observación directa, el debate y el cuaderno de campo para el alumnado.</p> <p>- <u>Evaluación final</u>, se recogerán los datos para comprobar si se han alcanzando los objetivos propuestos inicialmente. Se utilizarán las listas de control. (Anexo VII).</p> <p><u>Criterios de evaluación</u></p> <p>-Conoce el mundo de las Olimpiadas: su significado, su símbolo, de dónde provienen, quiénes participan, dónde se desarrollan: el estadio olímpico.</p> <p>-Distingue distintos deportes que aparecen en las Olimpiadas, a partir de los elementos y rasgos más significativos de cada uno de ellos.</p> <p>-Establece relaciones con los demás de manera adecuada y satisfactoria, aceptando las normas que rigen los distintos juegos y participando en ellos.</p> <p>-Utiliza las distintas partes del cuerpo mostrando una coordinación y un control corporal ajustados a su edad.</p> <p>-Valora las propias posibilidades del cuerpo mostrando seguridad y confianza en sí mismo y el deporte como medio para mantenemos en un estado saludable.</p> <p>-Realiza hábitos de higiene y cuidado del cuerpo antes y después de realizar una actividad física.</p> <p><u>Evaluación de la enseñanza</u></p> <p>Para llevar a cabo esta evaluación se usará una ficha de autoevaluación del proyecto (ver Anexo VIII).</p>

Anexo V. Elementos transversales que se es trabajarán en el proyecto son (RD 126/2014)

1. La comprensión lectora , dado que el proyecto se basa en la búsqueda de información en distintas fuentes y en el tratamiento de la misma para realizar distintos trabajos, por lo tanto, la lectura y comprensión de lo que se está leyendo es fundamental y se trabajará a lo largo de todo el curso.
2. La expresión oral y escrita , al igual que en la comprensión lectora, a través de la búsqueda de la información relacionada con el proyecto y el tratamiento de la misma, se elaborarán trabajos de forma escrita que, además, serán expuestos de forma oral al resto de compañeros.
3. La comunicación audiovisual en la medida en que, a través de los medios de comunicación como periódicos, televisión, radio, internet, etc. los alumnos podrán acceder a distintas fuentes de información cercana a sus intereses y a su realidad.
4. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación , desde el uso que hará el alumnado de los ordenadores, proyectores, pizarras digitales e incluso desde sus propios móviles o tabletas para buscar la información necesaria para realizar trabajos y para exponer resultados con producciones multimedia.
5. El emprendimiento , ya que, al poner en práctica el proyecto, estamos fomentando que el alumnado, por sí mismo, sea el que emprenda las acciones necesarias para dar respuesta a lo que se le exige.
6. La educación cívica y constitucional , ya que, el proyecto favorece las relaciones sociales al realizar trabajos en grupo e incluso trabajos interclase, en los que se debe respetar a los demás y las reglas establecidas.

Anexo VI. Competencias es que establece el RD 126/2014, desarrolladas en el proyecto

1. La comunicación lingüística será abordada con respecto a todo el vocabulario específico que tiene relación con el tema del proyecto (los juegos olímpicos).
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología , será tratada fundamentalmente desde el área de matemáticas y de ciencias naturales, en la medida en que el alumnado trabajará la resolución de problemas derivados de las longitudes y formas de los campos de juego, el tiempo de juego, los períodos de cuatro años, elaboración de maquetas, circuitos eléctricos, etc.
3. Competencia digital , desarrollada a través de la utilización de las nuevas tecnologías como ordenadores, pizarras digitales, proyectores, aplicaciones educativas como <i>Class Dojo</i> , <i>iDoceo</i> , etc.
4. Aprender a aprender , se pone de manifiesto en la medida en que el trabajo por proyectos fomenta el aprendizaje autónomo del alumnado.
5. Competencias sociales y cívicas , con la realización de trabajos cooperativos donde los alumnos tienen que poner en marcha sus habilidades sociales y llevar a cabo distintos roles dentro del grupo, respetando a los demás y las normas establecidas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor , ya que trabajar un proyecto donde las actividades que presentan son atractivas para ellos, fomenta la iniciativa personal de los alumnos y su espíritu para emprender trabajos relacionados con el tema abordado.
7. Conciencia y expresiones culturales , en la medida en que el alumno trabajará a través del proyecto las manifestaciones culturales relacionadas con los juegos olímpicos y como su cultura (España y Castilla y León) se integra dentro de ella.
8. Competencia motriz , dado que esta programación es de Educación Física, se desarrolla entendida como la integración de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos relacionados con la conducta motriz. Supone por tanto, saber qué, cómo, cuándo y con quién hacer en función de los condicionantes del entorno.

Anexo VII. Listas de control del proyecto para la evaluación de los alumnos

Proyecto "Todos con los Juegos"					Curso:		Fecha:
Alumno/ a	Adquiere conocimientos sobre los JJOO	Conoce distintos deportes olímpicos	Acepta las normas de los distintos juegos	Participa en las distintas actividades propuestas (talleres y olimpiadas)	Adquiere coordinación y control corporal	Utiliza las TIC como medio de búsqueda de información	Observaciones
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
S: SIEMPRE			AV: A VECES			N: NUNCA	

(Elaboración propia)

Anexo VIII. Ficha de autoevaluación de la enseñanza del proyecto

Para evaluar el proyecto de los juegos por parte de los docentes, se usará la siguiente ficha.

Proyecto "Todos los con los Juegos"					Fecha:
Elementos a valorar	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados	Observaciones
Objetivos					
Contenidos					
Criterios de evaluación					
Estándares de aprendizaje					
Competencias					
Temporalización					
Organización					
Metodología					
Actividades					
Materiales					
Evaluación					

(Elaboración propia)

Anexo IX. Esquema de la unidad didáctica N° 5 ¡Arriba la red!

6° curso	Tercer trimestre	N° de alumnos: 24	UNIDAD 5. ¡Arriba la red! (Voleibol)
1.Objetivos	<u>Objetivos didácticos</u> 1. Participar activamente en los juegos y actividades propuestas, con independencia del nivel alcanzado. 2. Aplicar en situaciones sencillas de juego las habilidades de golpeo, recepciones, pase de dedos, saque y salto. 3. Conocer y aplicar en los juegos reglas básicas del voleibol para aplicarlo en su tiempo libre. 4. Aceptar sus limitaciones y las de sus compañeros, mostrando actitud de respeto hacia las diferencias de nivel. 5. Practicar la rotación para desarrollar todas las funciones del juego, sacar, colocar, recibir, rematar, bloquear y defender, aceptando los diferentes roles. 6. Elaborar un juego modificado relacionado con el voleibol. 7. Utilizar las nuevas tecnologías para conocer el voleibol como deporte olímpico.		
2.Contenidos	<u>Contenidos didácticos</u> 1. Participación activa en los juegos y actividades propuestas. 2. Aplicación de las habilidades de golpeo, recepciones, pase de dedos, saque y salto en situaciones sencillas de juego. 3. Conocimiento y aplicación de reglas básicas del voleibol. 4. Aceptación de limitaciones propias y de compañeros. 5. Actitud de respeto hacia las diferencias de nivel y aceptación de distintos roles. 5. Práctica de la rotación y de distintas funciones del juego. 6. Las funciones del juego, sacar, colocar, recibir, rematar, bloquear y defender. 7. Elaboración de un juego modificado relacionado con el voleibol. 8. Utilización de nuevas tecnologías para conocer el voleibol como deporte olímpico.		
3.Methodología y organización	<u>Metodología</u> -Se utilizarán como estilos de enseñanza el mando directo modificado, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas. -Como estrategia en la práctica se utilizará la global con modificación de la situación real.		
	<u>Organización del grupo</u> -Pequeños grupos. -Trabajo individual -Gran grupo. -Parejas		
	<u>Organización espacial y material</u> -Se utilizarán las pistas deportivas exteriores y las interiores. -El material utilizado será el específico de Educación Física como balones de voleibol, redes, etc. y material no específicos como pelotas de playa, gomas elásticas, cintas, tizas, etc.		
	<u>Organización temporal</u> - Del 18 de abril al 22 de mayo -9 sesiones de 45 minutos cada una.		
5.Evaluación	<u>Modelo de sesión</u> Empezamos, en marcha y para terminar...		
	<u>Criterios de evaluación de la unidad didáctica</u> 1. Participa activamente en los juegos y actividades propuestas, con independencia del nivel alcanzado. 2. Aplica en situaciones sencillas de juego las habilidades de golpeo, recepciones, pase de dedos, saque y salto. 3. Conoce y aplica en los juegos reglas básicas del voleibol para aplicarlo en su tiempo libre. 4. Acepta sus limitaciones y la de sus compañeros, mostrando actitud de respeto hacia las diferencias de nivel. 5. Practica la rotación y desarrollar todas las funciones del juego, sacar, colocar, recibir, rematar, bloquear y defender, aceptando los diferentes roles. 7. Elabora un juego modificado relacionado con el voleibol. 8. Utiliza las nuevas tecnologías para conocer el voleibol como deporte olímpico.		

Anexo X. Relación de los objetivos generales del área de Educación Física con las unidades didácticas (elaborados a partir de los criterios de evaluación de etapa de Educación Física de la Orden EDU519/2014))

OBJETIVOS GENERALES	Unidades didácticas
1. Utilizar las capacidades físicas y habilidades motrices para adaptar el movimiento a cada situación.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
2. Realizar de forma autónoma actividades que exijan un nivel de esfuerzo o habilidad.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
3. Utilizar el movimiento del cuerpo para expresar sensaciones, emociones e ideas.	6
4. Adquirir y desarrollar retos tácticos de juego y de actividades físicas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz.	1, 2, 3, 4 y 5
5. Fomentar los conceptos de Educación Física a través de la comprensión lectora.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
6. Reconocer el ejercicio físico, la higiene y la alimentación como beneficio para nuestra salud.	1, 3 y 6
7. Regular y dosificar el esfuerzo conociendo nuestras posibilidades y limitaciones.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
8. Valorar, aceptar y respetar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
9. Conocer la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
10. Participar en debates y aceptar las opiniones de los demás ante las posibles situaciones conflictivas desde la perspectiva tanto de participante, como de espectador.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
11. Desarrollar respeto hacia el entorno y medio natural en los juegos y actividades al aire libre.	1 y 2
12. Conocer la importancia de la prevención y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.	1, 2 y 6
13. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación como recurso para extraer y elaborar información relacionada con el área de Educación Física.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
14. Aceptar las normas y reglas establecidas demostrando un comportamiento personal y social responsable hacia uno mismo y hacia los demás.	1, 2, 3, 4, 5 y 6

Anexo XI. Relación de los objetivos generales del área de Educación Física para el 6º curso de Primaria (elaborados a partir de los criterios de evaluación para cada uno de los bloques de contenidos de la Orden EDU519/2014), con las unidades didácticas

OBJETIVOS DE 6º CURSO	Unidades didácticas
1. Opinar con actitud crítica sobre las situaciones conflictivas mediante debates, aceptando las opiniones de los demás.	1,2,3,4,5 y 6
2. Extraer y elaborar información haciendo uso de las nuevas tecnologías.	1,2,3,4,5 y 6
3. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos.	1,2,3,4,5 y 6
4. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás.	1,2,3,4,5 y 6
5. Identificar las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.	1,2 y 6
6. Reconocer los efectos del ejercicio físico: higiene, salud, bienestar y alimentación.	1 y 6
7. Respetar a los demás y a sí mismo en las actividades y juegos, respetando las normas y reglas establecidas.	1,2,3,4,5 y 6
8. Utilizar el cuerpo para expresar emociones e ideas.	6
9. Actuar de forma coordinada cooperativa para resolver retos en juegos y actividades deportivas.	1,2,3,4,5 y 6
10. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.	1,2,3,4,5 y 6
11. Mejorar el nivel de las capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo.	1,2,3,4,5 y 6
12. Reproducir rítmicamente estructuras rítmicas sencillas	6

Anexo XII. Relación de los bloques de contenidos (RD 126/2014) con las unidades didácticas

	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4	Unidad 5	Unidad 6
Bloque 1: Contenidos comunes.	X	X	X	X	X	X
Bloque 2: Conocimiento corporal.						X
Bloque 3: Habilidades motrices.	X	X	X	X	X	
Bloque 4: Juegos y actividades deportivas.	X	X	X	X	X	X
Bloque 5: Actividades físicas artístico-expresivas.				X		X
Bloque 6: Actividad Física y salud.	X		X			X

Anexo XIII. Relación de los criterios de evaluación de etapa de Educación Física (RD 126/2014, p.61) con las unidades didácticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	UNIDADES DIDÁCTICAS
1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	6
3. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	1, 2, 3, 4 y 5
4. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	2, 4 y 6
6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
9. Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.	1, 2 y 5
11. Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	1, 2, 3, 4, 5 y 6

Anexo XIV. Relación de los criterios de evaluación para 6º curso de Educación Física (elaborados a partir de los criterios de evaluación de los bloques de contenidos de 6º curso de la Orden EDU519/2014), con las unidades didácticas

CRITERIO DE EVALUACIÓN	UNIDADES DIDÁCTICAS
1. Opina con actitud crítica sobre las situaciones conflictivas mediante debates, aceptando las opiniones de los demás.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
2. Extrae y elabora información haciendo uso de las nuevas tecnologías.	1, 2,3, 4, 5 y 6
3. Resuelve situaciones motrices con diversidad de estímulos.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
4. Valora, acepta y respeta la propia realidad corporal y la de los demás.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
5. Identifica las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
6. Reconoce los efectos del ejercicio físico: higiene, salud, bienestar y alimentación.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
7. Respeta a los demás y a sí mismo en las actividades y juegos, respetando las normas y reglas establecidas.	1, 2, 3,4, 5 y 6
8. Utiliza el cuerpo para expresar emociones e ideas.	6
9. Actúa de forma coordinada cooperativa para resolver retos en juegos y actividades deportivas.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
10. Conoce los reglamentos básicos de juegos y deportes.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
11. Mejora el nivel de las capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
12. Reproduce rítmicamente estructuras rítmicas sencillas.	1, 2, 3, 4, 5 y 6

Anexo XV. Relación de los estándares de aprendizaje de 6º curso de Educación Física (Orden EDU519/2014), con las unidades didácticas

BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES		UNIDADES
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.2 Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.3 Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.4 Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	2.1 Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	2.2 Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	2.3 Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL		UNIDADES
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.1 Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas ajustando su realización a los parámetros temporales y manteniendo el equilibrio postural.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.2 Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros temporales y manteniendo el equilibrio postural.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.3 Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.4 Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.	6
	1.5 Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o entornos no habituales adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.	1, 2
	2.1 Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	3.1 Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES		UNIDADES
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.1 Adapta las habilidades motrices básicas a los distintos espacios en función de las actividades y los objetivos a conseguir.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.2 Realiza movimientos de cierta dificultad con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.3 Aplica correctamente los gestos técnicos en los lanzamientos, recepciones, golpeos, conducciones, etc.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.4 Se orienta en las acciones motrices en relación con los demás, a otros objetos y a los fines de la actividad.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.5 Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.	6
	2.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	1, 2, 3, 4 y 5
	2.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	3.1 Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.	6
	3.2 Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área	6

	de ciencias de la naturaleza.	
	4.1 Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.	1, 2, 4 y 6
	4.2 Identifica su frecuencia cardiaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.	1, 3 y 6
	4.3 Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS		UNIDADES
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.1 Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas ajustando su realización a los parámetros-temporales y manteniendo el equilibrio postural.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.2 Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros-temporales y manteniendo el equilibrio postural.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.3 Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.4 Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.	6
	1.5 Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o entornos no habituales adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.	1,2
	2.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	2.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	2.3 Distingue y maneja en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	3.1 Expone las diferencias, características, y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza	2, 4 y 6
	3.2 Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	4.1 Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en las actividades en el medio natural.	1 y 2
	4.2 Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.	1 y 2
	5. 1 Tiene interés por mejorar la competencia motriz.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	5.2 Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	5.3 Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	5.4 Participa en la recogida y organización del material utilizado en las clases.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
5.5 Acepta formar parte del grupo que le corresponde y el resultado de las competiciones con deportividad.	1, 2, 3, 4, 5 y 6	
BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS		UNIDADES
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.1 Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos,	6
	1.2 Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o en grupos.	6
	1.3 Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y de distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.	6
	1.4 Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.	6
	2.1 Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.	1, 2, 3, 4, 5 Y 6
	2.2 Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan	1, 2, 3, 4, 5 Y 6

	los aprendizajes de nuevas habilidades.	
BLOQUE 6. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD		UNIDADES
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.1 Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.	1, 4 y 6
	1.2 Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).	1, 4 y 6
	1.4 Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.	1, 4 y 6
	1.5 Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada, y del consumo del alcohol, tabaco, y otras sustancias.	1, 4 y 6
	1.6 Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	1.7 Reconoce y explica de forma oral o escrita la importancia del calentamiento antes de realizar cualquier actividad deportiva.	1, 2, 3, 4, 5 y 6
	2.1 Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.	1, 4 y 6

Anexo XVI. Lista de control para la evaluación de los alumnos en las unidades didácticas

Las variables a observar dependen de los objetivos didácticos de cada unidad. En esta lista de control, a modo de ejemplo, aparecen las variables de la unidad didáctica de voleibol.

Unidad didáctica:					Curso:		Fecha:			
Alumno/a	Participa activamente en las actividades propuestas.	Aplica en el juego el golpeo, toque de dedos y el salto.	Aplica en el juego la recepción y el saque.	Aplica en el juego las reglas básicas de voleibol.	Respeto sus limitaciones y las de sus compañeros.	Hace las rotaciones, pasando por todos los roles.	Elabora un juego modificado de voleibol.	Ha utilizado las nuevas tecnologías para recabar información.	Observaciones	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
S: SIEMPRE					AV: A VECES			N: NUNCA		

(Elaboración propia)

Anexo XVII. Ficha de autoevaluación del alumno de las unidades didácticas (a partir de López, et al., 2006)

Las variables a observar depende de la unidad didáctica que se desarrolle, a modo de ejemplo, ésta corresponde a la unidad de voleibol.

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA “ARRIBA LA RED”					
Alumno:	Curso:			Fecha:	
	Mal	Regular	Bien	Muy bien	Comentario
Participo en las asambleas, en los juegos y actividades.					
Sé hacer pases de dedos.					
Sé hacer saques de mano baja					
Sé hacer recepciones.					
Sé cómo debo rotar en el juego					
He respetado a mis compañeros.					
He respetado al profesor.					
He respetado el material.					
He utilizado el cuaderno de campo para reflexionar personalmente.					
He buscado información acerca del voleibol.					
Lo que más me ha gustado ha sido...					
Lo que menos me ha gustado ha sido...					
Lo que más me ha costado ha sido...					
¿Qué cosas cambiarías de la unidad didáctica?					

Anexo XVIII. Ficha de autoevaluación del maestro de las unidades didácticas

Unidad didáctica:					Fecha:	Curso:
Elementos a valorar	Muy adecuados	Adecuados	Poco adecuados	Inadecuados	Observaciones	
Objetivos						
Contenidos						
Criterios de evaluación						
Estándares de aprendizaje						
Competencias						
Temporalización						
Organización						
Metodología						
Actividades						
Materiales						
Evaluación						

(Elaboración propia)

Anexo XIX. Relación de las competencias desarrolladas en las unidades didácticas

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

Anexo XX. Desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica N° 5**¡Arriba la red!**

Sesión nº 1	“¡ARRIBA LA RED!”
<u>Eje de la sesión.</u> Presentar el voleibol como deporte.	
<u>Temporalización.</u> abril	
<u>Recursos didácticos:</u> -Metodología. Mando directo modificado, juegos modificados. -Material e instalaciones. Pizarra digital, papel continuo, rotuladores, balones de goma espuma, cintas de plástico. Sala polivalente.	
<u>Empezando</u> 1. Lluvia de ideas sobre el voleibol. Se apuntará en un papel continuo todo lo que creen saber respecto al voleibol. 2. Visualización de dos videos relacionados con el voleibol y comentarios que quieran hacer con respecto a ellos. (1) https://www.youtube.com/watch?v=nSJQkBHbAL4 (2) https://www.youtube.com/watch?v=o9pAPi5oA9M 3. Recordar las normas de la clase. 4. Explicar lo que se va a tratar en la clase de hoy.	
<u>En marcha</u> 1. Como actividad de activación se hará el juego “Balones fuera”: Se divide la clase en dos grupos y se les reparte a cada grupo el mismo número de balones. A la señal del profesor los dos equipos comienzan a lanzar los balones por encima de la cinta (colocada a modo de red), al campo del equipo contrario (Solo vale lanzar con las manos), y pararán cuando el profesor de la señal. El objetivo es conseguir tener el menor número de balones en su propio campo. 2. Variante: Se realizará el mismo juego pero sin coger los balones, solo se podrá golpear., para que, de esta manera empiecen con los golpes. 3. Para volver a la calma progresivamente se hará el juego “A, E, I, O, U”: En grupos de 6, se pasan el balón golpeándolo, cada vez que lo golpean dicen “A, B...” y así sucesivamente, hasta llegar a “U”. El objetivo es llegar hasta la “U”, sin que se caiga el balón.	
<u>Y para terminar...</u> 1. Recogida de material. 2. Puesta en común sobre lo que se ha hecho en la sesión, dificultades, propuestas, mejoras, etc.	
<u>Observaciones</u> En esta sesión aprovecharemos para observar los conocimientos iniciales de los alumnos con respecto al voleibol.	
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 2	“GOLPEANDO SIN PARAR”
<u>Eje de la sesión.</u> Practicar distintos golpes con el balón, realizar pases y aplicarlo a situaciones de juego.	
<u>Temporalización.</u> Abril	
<u>Recursos didácticos:</u> -Metodología: Mando directo modificado, resolución de problemas, juegos modificados. -Material e instalaciones: Balones de goma espuma, redes (gomos y cintas), tizas para marcar campos. Pista exterior.	
<u>Empezamos</u> Se recogerá la información que hayan traído sobre el voleibol, se recordarán las normas de la clase y se explicará lo que se va a tratar en la clase de hoy.	
<u>En marcha</u> 1. Actividad de activación: individualmente con un balón, el profesor preguntará: ¿De cuántas maneras podemos golpear el balón sin usar las piernas? Los alumnos buscarán diferentes maneras de golpearlo de cintura para arriba y se hará una <i>parada de reflexión-acción para ver las diferentes respuestas, y les preguntaremos cuáles son los golpes que han dado y cómo</i> . Se explicarán el toque de dedos y se pasará a practicarlo en situación de juego cooperativo. 2. Juego 1 con 1cooperativo, por parejas, uno a cada lado de la red (a unos dos metros), intentando hacer el mayor número de pases posibles, con los distintos tipos de golpeo que acabamos de ver, sin que se caiga el balón al suelo. Haremos una <i>parada de reflexión-acción y preguntaremos: “¿Qué pareja ha dado más pases, cuántos, por qué no han durado, en qué han fallado, qué pasaría si hacemos el campo más grande?”</i> 3. Juguemos igual pero haremos el campo más grande para que comprueben qué pasa. Después haríamos una <i>parada de reflexión-acción: habéis notado la diferencia al tener el campo más grande, ha sido más fácil o más difícil</i> . Para aumentar la dificultad en el ejercicio se introducirá una situación de oposición, en la que tendrán que intentar hacer un punto a su compañero. <i>Parada de reflexión-acción: ¿en qué habéis fallado y por qué, ha sido más difícil, añadiríais alguna regla?</i> 4. Haremos un juego de menor intensidad, “El rey de la pista”, toda la clase se coloca en círculo y uno en el medio. El que está en el centro tendrá que pasar el balón con un toque a uno de sus compañeros que se la tendrán que devolver para que se la pase al de al lado. Se trata de conseguir el máximo de toques con el balón hasta llegar de nuevo al primero. Si el balón se cae o le da otro compañero, el que está en el centro se cambiará	
<u>Y para terminar...</u> Recogida de material y puesta en común de lo que se ha hecho en la sesión, dificultades, propuestas, mejoras y conclusiones.	
<u>Observaciones</u>	
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 3	“PASALA”
<p><u>Eje de la sesión.</u> Realizar pases utilizando los distintos golpesos.</p>	
<p><u>Temporalización.</u> Abril.</p>	
<p>Recursos didácticos: -Metodología: mando directo modificado, juegos modificados. -Material e instalaciones: Redes (cuerdas, gomas, cintas), balones de goma espuma, tizas para marcar campos. Pistas exteriores.</p>	
<p><u>Empezamos</u> Se recogerá la información que hayan traído, se recordarán las normas de la clase, explicar lo que se va a tratar en la clase de hoy.</p>	
<p><u>En marcha</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizará un juego de activación, “Balones fuera” pero con una <i>variante</i>: tendrán que dar, al menos un pase a un compañero, antes de pasar el balón al otro equipo. Si no se hace, ese balón no se puede jugar más 2. Comenzaremos jugando 2 con 2, (para que hagan pases), cada pareja a un lado de la red (a unos dos metros), la regla básica es que no se puede pasar al otro equipo sin haber tocado los dos miembros de la pareja, para que de este modo tengan que realizar pases obligatoriamente. El objetivo del juego es lograr que el balón no caiga al suelo. Después se hará una <i>parada de reflexión-acción sobre las dificultades que puedan tener (necesidad de hacer el campo más grande, etc.) y preguntaremos ¿qué es lo que pasa cuando ponemos la regla de tocar los dos, si es más fácil o más difícil, qué otra regla se podría meter?</i> 3. <i>Variante</i>: para que practiquen en situación de juego, van a jugar igual que anteriormente, pero intentando meter punto (2 contra 2). Se irán haciendo <i>paradas de reflexión-acción en cada grupo de parejas, preguntando si ¿es más fácil o más difícil cuando intentamos meter punto y por qué creen eso? sobre las dificultades que puedan tener, si ¿es necesario establecer alguna norma como por ejemplo, el máximo número de toques por pareja?</i> y volverán a jugar para aplicarlo. Después se hará una <i>parada de reflexión-acción de toda la clase y pondrán en común todas las reflexiones y modificaciones hechas y se llegarán a acuerdos sobre las nuevas normas y variantes del juego</i> para ponerlo en práctica por parte de todos los alumnos para poder aplicarlas al contexto de juego. 4. Se volverá a la calma progresivamente con el juego “¡Que no se caiga!”, se colocarán sentados en círculo, pasándose el balón con golpesos e intentando que no se caiga. 	
<p><u>Y para terminar...</u> Puesta en común de lo realizado en la sesión, dificultades, propuestas, llegando a conclusiones sobre las reglas y variantes que han incluido en el juego y por qué lo han hecho y recogida de material.</p>	
<p><u>Observaciones</u></p>	
<p><u>Reflexiones</u></p>	

Sesión nº 4	“LOS TRES TOQUES”
<u>Eje de la sesión.</u> Practicar los golpes y los pases, utilizando tres toques.	
<u>Temporalización.</u> Mayo.	
<u>Recursos didácticos:</u> -Metodología: mando directo modificado, juegos modificados. -Material e instalaciones: Redes (cuerdas, gomas, cintas), balones de goma espuma, tizas para marcar campos. Pistas exteriores.	
<u>Empezamos</u> Recogida de la información que traen sobre el voleibol, recordar las normas de la clase, explicar lo que se va a tratar en la clase de hoy.	
<u>En marcha</u> 1. Se realizará un juego de activación, “Pies quietos”, uno tiene el balón, lo lanzará con toque de dedos verticalmente y dirá el nombre de un compañero que tendrá que ir a por él y recogerlo, los demás saldrán corriendo. Cuando lo coja, dirá “pies quietos” y todos se tendrán que quedar donde están sin moverse, el que tiene el balón intentará dar a un compañero con él. Al que le dan se queda sentado hasta que le pasen el balón o consiga cogerlo 2. Se realizará el juego de 3 con 3 (para favorecer los pases), se delimitarán campos más anchos y cada trío tendrá que dar, al menos, tres toques al balón antes de pasarlo al otro campo. Se hará una <i>parada de reflexión-acción (por grupos de dos tríos): ¿qué pasa cuando metemos la regla de los tres pases, qué implica, en qué habéis fallado?</i> Se realizará un ejercicio más analítico para mejorar los toques: cada equipo de tres se pasarán con distintos toques. <i>Después se realizará una parada de reflexión-acción: en qué habéis fallado y por qué.</i> 3. Para llevarlo al juego real, realizarán un 3 contra 3, todos tienen que tocar el balón para poder pasar al otro campo. Se hará una <i>parada de reflexión-acción: ¿esta variante aumenta la dificultad del juego y por qué, qué tienen que hacer y cómo lo tienen que hacer para conseguirlo?</i> 4. Juego de menor intensidad física, “los tres toques”, sentados en tríos, se pasan dando tres toques y luego se la tienen que pasar a otro grupo. Si se les cae tienen que volver a empezar.	
<u>Y para terminar...</u> Recogida de material y puesta en común de lo que se ha realizado en clase, dificultades, propuestas, mejoras, conclusiones a las que llegamos, acuerdos tomados, etc.	
<u>Observaciones</u>	
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 5	“ESA PUNTERÍA”
<u>Eje de la sesión.</u> Realizar saques de mano baja y aplicarlo en el juego.	
<u>Temporalización.</u> Mayo.	
<u>Recursos didácticos</u> -Metodología: Mando directo modificado, juegos modificados. -Material e instalaciones: Balones de plástico, tizas para marcar los campos, redes (gomas, cintas), tizas para marcar los campos. Pistas exteriores.	
<u>Empezamos</u> Recogida de la información que traen sobre el voleibol, recordar las normas de la clase y explicar lo que se va a tratar en la clase de hoy.	
<u>En marcha</u> 1. Como juego de activación se realizará, “Torito en alto”, uno la liga “torito” y tiene que dar a los demás, no podrá hacerlo si éstos están en alto (subidos al bordillo, un banco, etc.), si coge a alguien pasará a ser “torito” y los dos perseguirán al resto. 2. Comenzaremos haciendo el juego de “balones fuera” pero con una <i>variante</i> : solo pueden golpear el balón desde la línea trasera de la pista, para que, los alumnos, tengan que realizar golpes muy fuertes para llegar al otro lado de la pista por encima de la red, favoreciendo que hagan “saques”. Haremos una <i>parada de reflexión-acción</i> : <i>¿qué dificultad os ha supuesto, por qué, qué habéis hecho para compensarla?</i> Aprovecharemos para explicar el saque. 3. Para practicar el saque se va a realizar el juego “Donde pongo el ojo pongo la bala”, la clase se divide en 4 grupos, cada grupo con un balón. La mitad de cada grupo se coloca a cada lado de la red. A la señal del profesor, los alumnos que tienen el balón, hacen un saque apuntando al compañero de su grupo (y se coloca al final de la fila), que se encuentra al otro lado de la red que si, consigue cogerlo, suma un punto, entonces éste sacará y así sucesivamente. Se hará una <i>parada de reflexión-acción</i> : <i>¿es difícil llegar hasta el compañero, por qué, qué habéis hecho para poder llegar?</i> <i>Variante</i> : Sacar con la mano no dominante. Haremos una <i>parada de reflexión-acción</i> : <i>¿qué es lo que os ha parecido más fácil y más difícil, habéis tenido dificultades al utilizar el brazo no dominante, por qué, qué habéis hecho?</i> 4. Para aplicar el saque en situaciones de juego se realizarán 3 contra 3, como ya habían jugado antes, con los tres toques y con saque. Después se hará una <i>parada de reflexión-acción</i> : <i>¿qué implica incluir el saque en el juego, qué es lo que hay que hacer cuando jugamos con saque, necesitamos un campo más largo, correr más, aumentar el número de jugadores, etc.?</i> 5. Juego “Apunta y saca”, los alumnos realizarán saques y ellos mismos irán andando a buscar su balón al otro lado de la red.	
<u>Y para terminar...</u> Recogida de material y puesta en común de lo que se ha realizado en clase, dificultades, propuestas, mejoras, conclusiones a las que llegamos y acuerdos tomados.	
<u>Observaciones</u>	
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 6	“MÍA”
<u>Eje de la sesión.</u> Aplicar lo aprendido en las sesiones anteriores, reflexionando sobre la idoneidad de los diferentes golpes.	
<u>Temporalización.</u> Mayo.	
<u>Recursos didácticos:</u> -Metodología: mando directo modificado, juegos modificados. -Material e instalaciones: Balones de voleibol, balones de playa, redes (gomas, cintas), tizas para marcar los campos. Pistas exteriores y gimnasio.	
<u>Empezamos</u> Recogida de trabajos sobre el voleibol y explicación de lo que se va a tratar hoy en la clase y recordar las normas de la clase.	
<u>En marcha</u> 1. Juego “Buldog”. Uno la liga “buldog” y se coloca en medio de la pista, el resto están al final de la pista. Cuando el que la liga dice “buldog”, el resto tendrá que pasar al otro lado, intentando que no le cojan. El que es cogido se queda en el centro de la pista para ayudar al que la ligaba. <i>Parada de reflexión-acción</i> sobre las conclusiones que sacamos la anterior sesión sobre cómo y qué había que hacer para conseguir dar tres toques y lo que implicaba el saque para introducir la necesidad de recibir el balón con el toque de antebrazos 2. Se realizará un juego para aplicar el toque de antebrazos en el contexto de juego, 4 contra 4 con saque y tres toques obligatorios. Variantes: La tienen que tocar todos antes de pasar al otro campo el balón. Cada vez que la pasan al otro campo cambian las posiciones. Se hará una <i>parada de reflexión-acción para ver las dificultades que tienen ¿qué estáis haciendo mal, cuál ha sido la posición más adecuada para usar cada uno de los toques, cómo habéis decidido quién tocaba el balón, pondríais reglas, cuáles?</i> Para intentar mejorar el toque de antebrazos vamos a realizar un ejercicio un poco más analítico. 3. “Fila contra fila a dos”. Se dividen en dos grupos, un grupo se colocan en fila de dos, con un balón por pareja y el otro grupo enfrente (detrás de la red), en fila de uno sin balones. Los dos primeros que tienen el balón se hacen tres toques de balón, la pasan al otro lado (se van al final de su fila), para que reciba de antebrazos (se va al final de su fila). Se cambiarán los papeles cuando hayan pasado todos. Se hará una <i>parada de reflexión-acción: ¿qué es lo que habéis hecho mal, dónde habéis situado para recibir, qué pasa si me adelanto, si viene muy alta?</i> Para favorecer la toma de decisiones sobre la posición a ocupar, que tipo de toque dar y cuándo recibir, se propondrá el mismo juego de antes pero con una <u>variante</u> : en lugar de haber un solo alumno para recibir, habrá dos. Se hará una <i>parada de reflexión-acción: ¿qué dificultades habéis tenido, qué es lo que habéis hecho mal y porqué?</i> 4. Juego de menor intensidad, “balón-playa sentado”. Todos sentados en círculo, con dos balones de playa, jugarán a hacer toques sin que se les caigan.	
<u>Y para terminar...</u> Recogida de material y puesta en común de lo que se ha realizado en clase, dificultades, propuestas, mejoras, conclusiones, etc.	
<u>Observaciones</u>	
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 7	“LOS JUGONES”
<u>Eje de la sesión.</u> Jugar aplicando todo lo aprendido en las sesiones anteriores, introducir a la rotación y el bloqueo.	
<u>Temporalización.</u> Mayo.	
Recursos didácticos: -Metodología: Mando directo modificado, juegos modificados. -Material e instalaciones: Balones de voleibol, redes (gomos, cintas), tizas para marcar el campo. Pistas exteriores.	
<u>Empezamos</u> Recoger trabajos y explicar lo que se va a tratar hoy en la clase, recordar las normas y lo que vimos en la clase anterior.	
<u>En marcha</u> 1. Juego de activación, “balones fuera”, con toques de dedos, antebrazos y saques. 2. Se realizará el juego de los “10 toques”, se colocarán en dos equipos de 6 y tendrán que realizar 10 pases antes de pasar al otro campo, cada vez que se les caiga el balón se lo pasarán al otro equipo. El equipo contrario intentará que el balón no pase a su campo. Se realizará una <i>parada de reflexión-acción: ¿habéis tocado todos el balón, qué posiciones habéis ocupado en el campo, qué y cómo habéis hecho para que no pase el balón?</i> Se explica en qué consisten la rotación y el bloqueo y cómo se hace. 3. Se jugarán “Partidos de 6 x 6” en distintos campos a 3 puntos para poner en práctica lo que se ha visto anteriormente. Después se hará una <i>parada de reflexión-acción: ¿qué dificultades habéis tenido con la rotación, qué habéis hecho para compensarlas, qué reglas son las que hay que aplicar a la rotación?</i>	
<u>Y para terminar...</u> Recogida de material y puesta en común de lo que se ha realizado en clase, dificultades, propuestas, mejoras y conclusiones tomadas.	
<u>Observaciones</u>	
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 8	“DEMOSTRAMOS LO QUE SABEMOS”
<u>Eje de la sesión.</u>	Jugar “partidos” de voleibol poniendo en práctica todo lo aprendido en las sesiones anteriores y evaluar lo que han aprendido.
<u>Temporalización.</u>	Mayo.
<u>Recursos didácticos:</u>	<p>-Metodología: Mando directo modificado y juegos modificados.</p> <p>-Material e instalaciones: Balones de voleibol, redes (cintas, gomas), tizas para marcar los campos. Pistas exteriores.</p>
<u>Empezamos</u>	Explicar lo que se va a tratar hoy en la clase, recordar las normas de clase y lo relacionado con los toques, la rotación, el saque y aspectos importantes que se han visto en las sesiones anteriores.
<u>En marcha</u>	<p>1. Para poner en práctica todo lo trabajado a lo largo de la unidad, se realizarán partidos de 6 x 6, en distintos campos a 7 puntos. Los que ganan juegan contra los que ganan de otro equipo y los que pierden con los que pierden de otro equipo. Se hará una reflexión para ver qué problemas han tenido, si han tomado las decisiones acertadas, en qué han fallado, cuáles son las estrategias que han seguido, etc.</p> <p>2. Elaborar en grupos de seis un juego modificado y explicarlo al resto para que lo pongan en práctica. Se hará después de cada juego una reflexión de las dificultades que se han tenido, si han establecido bien las reglas, el campo, etc.</p>
<u>Y para terminar...</u>	Recogida de material y se realizará una puesta en común donde se analicen los partidos (situaciones, problemas, estrategias), preguntándoles qué han hecho y cómo lo han hecho para resolverlos y se analizarán los juegos que han propuesto ellos mismos, si están bien planteados, si son adecuados, qué hay que cambiar, mejorar o dejar, etc.
<u>Observaciones</u>	Esta sesión servirá para evaluar a los alumnos, para ello, se utilizará la lista de control que aparece reflejada en el Anexo XVI.
<u>Reflexiones</u>	

Sesión nº 9	“ AHORA, SÍ SABEMOS”
<u>Eje de la sesión.</u> Poner en común la información sobre los deportes que han ido trayendo los alumnos y repasar lo visto hasta ahora en las anteriores sesiones.	
<u>Temporalización.</u> Mayo.	
<u>Recursos didácticos:</u> -Metodología: Exposición oral por parte de los alumnos. -Material e instalaciones: Gimnasio. Trabajos realizados por los niños.	
<u>Empezamos</u> 1. Explicar lo que se va a trabajar en clase.	
<u>En marcha</u> 1. Se harán grupos de alumnos que hayan traído información relativa al mismo tema, como por ejemplo, el reglamento, la historia, etc. y harán una puesta en común de toda esa información. 2. Los grupos expondrán lo que han puesto en común de su tema al resto de la clase que, después, puede hacer preguntas al grupo. Se colgarán los trabajos en el corcho del gimnasio. 3. Ahora que ya han investigado, se descolgará del corcho, el papel continuo que, en la primera sesión, habíamos rellenado con las cosas que creían saber sobre el voleibol y haremos una revisión y comparación de la información que escribimos con lo que saben ahora.	
<u>Y para terminar...</u> Se realizará una autoevaluación de los alumnos sobre la unidad (ficha de autoevaluación Anexo XVII).	
<u>Observaciones</u>	
<u>Reflexiones</u>	