



**Universidad
Europea** VALENCIA

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA,
BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

"Juego cooperativo a través del PINFUVOTE en 3ºESO"

Presentado por:

CHRISTOPHER FERRER MORENO

Dirigido por:

SILVIA BAÑARES HERNANDEZ

CURSO ACADÉMICO 24-25

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres, por su amor incondicional, su constante apoyo y por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo y perseverancia. Gracias por creer que sería capaz de lograr todo lo que me propongo en este camino y por estar siempre a mi lado.

A mi tutora Silvia Bañares, gracias por tu guía, paciencia y dedicación durante todo este proceso. Su acompañamiento ha sido fundamental para el desarrollo de este trabajo, y he aprendido mucho gracias a su orientación y consejos.

También agradezco a la Universidad Europea y a los/las profesores/as por brindarme las herramientas, el conocimiento y la oportunidad de formarme profesionalmente. Ha sido una etapa enriquecedora que recordaré con orgullo y gratitud.

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como finalidad promover el desarrollo del juego cooperativo a través del PINFUVOTE en alumnos de 3º de Educación Secundaria Obligatoria en el Colegio Santa Teresa ubicado en la Comunidad de Madrid. Este deporte alternativo, que fusiona aspectos del ping pong, fútbol, voleibol y tenis, se presenta como una herramienta pedagógica inclusiva que fomenta valores como la cooperación, el respeto y la participación activa de todos los miembros del grupo. Los principales objetivos han sido mejorar las relaciones interpersonales entre el alumnado, fomentar la inclusión, desarrollar habilidades motrices y promover la responsabilidad compartida.

La propuesta se ha desarrollado de forma autónoma en el Colegio Santa Teresa de Getafe, a lo largo de ocho sesiones dentro del área de Educación Física. La unidad didáctica se ha basado en una metodología activa y participativa, centrada en el aprendizaje cooperativo, incorporando dinámicas de reflexión, agrupamientos heterogéneos y tareas adaptadas a las necesidades del grupo.

La evaluación ha sido formativa y continua, incluyendo autoevaluación, coevaluación y la observación sistemática del docente. Los resultados muestran una mejora significativa en la cohesión grupal, el respeto de normas y el compromiso de los alumnos con el trabajo en equipo.

Palabras clave: juego cooperativo, PINFUVOTE, Educación Física, secundaria, inclusión, aprendizaje activo.

ABSTRACT

This Master's Thesis aims to promote cooperative play through PINFUVOTE in students of the 3rd year of Secondary Education. This alternative sport, which combines elements of football, volleyball, and handball, is presented as an inclusive educational tool that encourages values such as teamwork, respect, and active participation. The main objectives were to improve interpersonal relationships among students, foster inclusion, develop motor skills, and promote shared responsibility.

The teaching unit was designed and implemented autonomously at Colegio Santa Teresa de Getafe, over six sessions within the Physical Education curriculum. The methodological approach was active and participatory, with a focus on cooperative learning through heterogeneous groupings, reflective activities, and tasks adapted to the needs of the group.

The evaluation was formative and ongoing, including self-assessment, peer assessment, and systematic observation by the teacher. The results show a noticeable improvement in group cohesion, respect for rules, and student engagement in teamwork. In conclusion, the objectives set at the beginning of the unit were successfully achieved, demonstrating that PINFUVOTE is an effective strategy to enhance social and civic competences in the context of Physical Education.

Keywords: cooperative play, PINFUVOTE, Physical Education, secondary education, inclusion, active learning.

ÍNDICE

1.	Introducción del TFM.	10
	1.1.- Justificación.....	11
	1.2.- Objetivos.	12
	1.3 Presentación de Capítulos.....	13
	1.4 Metodología:.....	15
2.	Marco Teórico	18
	2.1 Aprendizaje cooperativo.....	18
	2.2. Cómo se aplica el aprendizaje cooperativo en Educación Física	20
	2.3. Los juegos cooperativos	21
	2.4. El Pinfuvote como deporte alternativo	21
	2.5. La competencia del trabajo en equipo: importancia educativa....	22
	2.6 Revisión de estudios y autores.	23
3.	Desarrollo del Trabajo	29
	3.1 Marco normativo estatal (nivel estatal):	29
	3.2. Contextualización del centro educativo.....	31
	3.2.1 <i>Instalaciones del Centro:</i>	32
	3.2.2 <i>Oferta Educativa:</i>	34
	3.2.3 <i>Características del Alumnado:</i>	35
	3.2.4 <i>Características del equipo docente</i>	36
	3.3. Presentación de la Propuesta Pedagógica, Análisis y Proyecto de Mejora.	37
	3.4. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje.	51
	3.5. Posibles Proyectos de Innovación Educativa Realizados en el Centro y Beneficios de los Mismos.....	81

4. Conclusiones, Limitaciones y Posibilidades de Proyectos de Investigación Educativa	84
5. Referencias Bibliográficas	88
6. ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Revisión de 12 Autores</i>	23
Tabla 2. <i>Organigrama del Equipo Directivo y Coordinadores del Centro Educativo Santa Teresa</i>	36
Tabla 3. <i>Sesiones de la Unidad Didáctica del Pinfuvote</i>	45
Tabla 4. <i>Cuestionario de Evaluación del Profesor/a</i>	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Colegio Santa Teresa</i>	32
Figura 2. <i>Patio del Colegio Santa Teresa</i>	32
Figura 3. <i>Patio del Colegio Santa Teresa</i>	33
Figura 4. <i>Gimnasio Cubierto del Colegio</i>	33

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

- ABJ:** Aprendizaje Basado en Juegos
- ABP:** Aprendizaje Basado en Proyectos
- ApS:** Aprendizaje-Servicio
- CC:** Competencia Ciudadana
- CCEC:** Competencia en Conciencia y Expresión Culturales
- CCLI:** Competencia en Comunicación Lingüística
- CD:** Competencia Digital
- CE:** Competencia Emprendedora
- CPSAA:** Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender
- DUA:** Diseño Universal para el Aprendizaje
- EF:** Educación Física
- ESO:** Educación Secundaria Obligatoria
- NEAE:** Necesidades Específicas de Apoyo Educativo
- ODS:** Objetivos de Desarrollo Sostenible
- OE-:** Objetivo Específico
- OG-:** Objetivo General
- PAS:** Personal de Administración y Servicios
- SA:** Situación de Aprendizaje
- TAC:** Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento
- TDA:** Trastorno por Déficit de Atención
- TEP:** Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación
- TFM:** Trabajo Fin de Máster
- TGfU:** Teaching Games for Understanding
- TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación

1. INTRODUCCIÓN DEL TFM.

1. Introducción del TFM.

El presente trabajo final de máster ``Juego cooperativo a través del PINFUVOTE en 3º ESO'' correspondiente al Máster Universitario en Formación del Profesorado de Secundaria, Bachillerato, Ciclos, Escuelas de Idiomas y Enseñanzas Deportivas pretende mostrar el aprendizaje de los conocimientos adquiridos y abordar una problemática de cooperación del alumnado de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en el Colegio Santa Teresa de Getafe.

La definición de cooperación según la RAE es "Obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un fin común". Dentro del centro educativo existe un problema de cooperación en el alumnado, reflejando la falta de trabajo en equipo, la competitividad excesiva, no siendo capaz de ver la importancia de trabajar juntos. Esta problemática afecta sobre todo a la hora de trabajar en equipo dentro del aula, afectando también al rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades sociales como la empatía la resolución de conflictos y la comunicación efectiva.

Por eso se ha querido implementar el Pinfuvote como un deporte cooperativo para abordar este tipo de casos y ver cómo cambia el grupo al ir pasando las sesiones.

El PINFUVOTE es un deporte alternativo cooperativo que recoge las siglas de distintos deportes que son **Pin:** Ping-Pong **Fu:** Fútbol **Vo:** Vóleibol **Te:** Tenis, que ha sido diseñado para implementar en los entornos educativos, con el objetivo principal de crear un ambiente dónde cada alumno pueda aportar sus fortalezas para lograr un objetivo común.

1.1.- Justificación.

He elegido desarrollar mi Trabajo de Fin de Máster (TFM) en torno al juego cooperativo a través del PINFUVOTE porque, durante mi periodo de prácticas en el Colegio Santa Teresa de Getafe, observé una preocupante falta de cooperación entre el alumnado de 3º de ESO, especialmente en las dinámicas de grupo dentro del área de Educación Física. Guiándome por el estudio realizado por Fernández Río (2016) en su estudio Aprendizaje cooperativo y motivación, esta carencia no solo se manifestaba en la realización de tareas colectivas, sino también en las relaciones interpersonales cotidianas, afectando negativamente al clima del aula y al desarrollo de habilidades socioemocionales tan necesarias en esta etapa educativa.

Uno de los factores clave que me motivó a trabajar esta temática fue la constatación de que muchos estudiantes mostraban desmotivación cuando se les pedía colaborar, derivado en parte de metodologías tradicionales centradas en la competitividad y el rendimiento individual. Estas prácticas pedagógicas, aún comunes en ciertos contextos, dejan poco espacio para la empatía, la escucha activa o el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para un desarrollo integral del alumnado.

Por esta razón, la propuesta del aprendizaje cooperativo como metodología central en la Situación de Aprendizaje (SA) cobra especial sentido. Autores como Velázquez (2017), Fernández Río (2016) y los hermanos Johnson (1999) destacan los beneficios del trabajo cooperativo en el aula, al fomentar un aprendizaje más profundo, significativo y humano. En el contexto de esta SA, el juego cooperativo y, concretamente, la práctica del PINFUVOTE, se presenta como una herramienta idónea para abordar esta necesidad educativa.

Este deporte alternativo no solo permite trabajar contenidos curriculares propios de la Educación Física, sino que también sitúa la cooperación en el centro de la experiencia motriz, al exigir una implicación activa, respeto mutuo, y coordinación entre iguales para lograr los objetivos comunes del juego.

En definitiva, he elegido esta línea de trabajo para el TFM porque considero que fomentar la cooperación a través de metodologías activas y lúdicas, es una vía eficaz para transformar no solo la dinámica del aula, sino también las relaciones personales y sociales entre los adolescentes. Esta propuesta no solo responde a una necesidad detectada en el centro, sino que también ofrece una solución pedagógica fundamentada y viable para contribuir al bienestar y desarrollo integral del alumnado.

1.2.- Objetivos.

Para poder llevar a cabo dicha intervención, se proponen los siguientes objetivos:

Objetivos Generales:

OG1.- Desarrollar una unidad didáctica sobre el Pinfuvote para 3º de ESO, con el objetivo de fomentar la cooperación, la inclusión y la participación activa del alumnado a través de juegos y dinámicas propias de este deporte alternativo.

OG2. - Promover el aprendizaje cooperativo en los estudiantes de 3º de ESO a través de la implementación de juegos cooperativos, con el fin de mejorar la capacidad de los alumnos para trabajar en equipo, resolver problemas de forma conjunta y desarrollar actitudes de respeto y apoyo mutuo.

En base al OG1, se plantean:

OE1. – Optimizar la participación, la organización y la flexibilidad en las dinámicas del grupo, garantizando que cada estudiante tenga un papel activo en el proceso y que se favorezca una experiencia inclusiva, equitativa y motivadora para todos los participantes.

OE2. – Desarrollar la interdependencia positiva entre los estudiantes de 3ºESO, utilizando juegos cooperativos como el Pinfuvote, para que el alumnado aprenda a trabajar juntos hacia un objetivo común.

Y en relación con el OG2, se abordan:

OE3. - Fortalecer las relaciones interpersonales y fomentar el sentido de comunidad en el aula, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su nivel físico, puedan contribuir al éxito del equipo y disfrutar de la actividad física.

OE4. - Fomentar la interacción y colaboración entre los estudiantes de 3º ESO a través de juegos cooperativos como el Pinfuvote, con el objetivo de promover un ambiente de aprendizaje participativo.

1.3 Presentación de Capítulos

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) comienza con una introducción, donde se justifica la elección del tema, resaltando la importancia de fomentar la cooperación en el alumnado de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) dentro del área de Educación Física. A continuación, en la justificación, se profundiza en la necesidad de desarrollar habilidades socioemocionales y cooperativas en esta etapa educativa.

En el apartado de objetivos, se definen con claridad las metas generales y específicas del trabajo, centradas en diseñar, aplicar y evaluar una Situación de Aprendizaje (SA) que promueva el juego cooperativo a través del PINFUVOTE, como herramienta para mejorar la convivencia y el trabajo en equipo en el aula.

La metodología detalla el enfoque seguido para la elaboración e implementación de la SA, incluyendo la selección del grupo de intervención, la recogida de datos y los instrumentos de evaluación utilizados. Por su parte, el marco teórico ofrece un respaldo fundamentado a la propuesta, incorporando referencias clave sobre aprendizaje cooperativo, metodologías activas y el uso del juego como recurso educativo.

A partir de este marco, se presenta el diseño de la Situación de Aprendizaje, que integra las metodologías activas, el uso de TIC y estrategias inclusivas y de evaluación formativa, ajustadas al contexto del grupo de 3º de ESO del Colegio Santa Teresa de Getafe.

Posteriormente, en el desarrollo del trabajo, se contextualiza el centro educativo y se analizan elementos relevantes de su realidad pedagógica, proponiendo mejoras fundamentadas en la normativa vigente y en enfoques didácticos actuales. Uno de los apartados centrales es el Diseño de la Situación de Aprendizaje, donde se expone con detalle la propuesta didáctica aplicada, haciendo énfasis en la secuencia de sesiones, la evaluación y la atención a la diversidad.

Finalmente, en el apartado de conclusiones, se reflexiona sobre los aprendizajes obtenidos, se identifican las limitaciones del estudio y se proponen futuras líneas de investigación, orientadas a profundizar en el impacto del juego cooperativo en el desarrollo integral del alumnado. El trabajo se completa con referencias bibliográficas actualizadas y un conjunto de anexos que complementan la propuesta práctica.

1.4 Metodología:

Para la elaboración de este Trabajo de Fin de Máster (TFM) sobre el fomento de la cooperación a través del juego cooperativo de Pinfuvote en 3º de ESO, he seguido una metodología estructurada y planificada que se ha dividido en varias fases. Revisión de la programación del centro:

a) Organización del Trabajo:

Primero, se realizó una investigación inicial sobre la temática de juegos cooperativos y la importancia de la cooperación en la Educación Física, la cual sirvió de base teórica. Posteriormente, el paso fue analizar la programación existente en el centro educativo, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de Educación Física. Al hacerlo, se observó que se seguía un enfoque tradicional, caracterizado por el uso predominante de la Instrucción Directa y la Asignación de Tareas, por lo tanto lo que se quería era implementar el uso de la cooperación en el aula de educación física para hacer que sea la enseñanza enfocada en todos los alumnos por igual y que entre todos puedan llegar a un objetivo claro.

b) Secuenciación del Trabajo:

La secuenciación del trabajo ha seguido una lógica progresiva, empezando con la investigación bibliográfica y la revisión de estudios sobre la cooperación en el aula. Tras obtener una base teórica sólida, se comenzó el diseño de la unidad didáctica, que se desarrolló en tres grandes fases:

- La planificación y definición de objetivos de la unidad.
- La selección y adaptación de juegos cooperativos como el Pinfuvote.
- La estructuración de las actividades y evaluación.

c) Temporalización del Trabajo:

El trabajo se ha temporalizado a lo largo de los tres meses que duró el desarrollo del TFM. Durante el primer mes, se dedicó tiempo a la investigación y revisión bibliográfica sobre la cooperación en la Educación Física, así como a la recopilación de material teórico sobre el Pinfuvote. El segundo mes se centró en el análisis del marco curricular y la contextualización de la unidad didáctica. Los siguientes dos meses fueron dedicados al diseño de la propuesta pedagógica, la planificación de las actividades y la estructuración de los objetivos y se finalizó el trabajo con la redacción de los apartados teóricos, la reflexión crítica sobre los aprendizajes derivados del máster y la elaboración de las conclusiones finales.

d) Planteamiento del Desarrollo del Trabajo:

El desarrollo del TFM fue planteado de manera flexible, ajustando las actividades conforme avanzaba la investigación. En primer lugar, se estableció un esquema básico de trabajo y se fue detallando a medida que se recogían datos relevantes de la literatura y se realizaban análisis más profundos. Las fases de diseño de la unidad didáctica y la propuesta pedagógica fueron las más dinámicas, ya que incluyeron tanto el desarrollo teórico como la simulación práctica de las actividades.

2.MARCO TEÓRICO

2. Marco Teórico

Para poder diseñar una Situación de Aprendizaje coherente y fundamentada, es necesario partir de una revisión teórica que sustente la propuesta. En este caso, se abordan los siguientes conceptos clave: **aprendizaje cooperativo, juegos cooperativos, trabajo en equipo** y **PINFUVOTE** como deporte alternativo. Todos ellos se relacionan directamente con los objetivos planteados en la SA y con las características del alumnado de 3º de ESO en la asignatura de Educación Física.

2.1 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una metodología en la que el alumnado trabaja en pequeños grupos para alcanzar objetivos comunes, de forma estructurada y planificada. A diferencia del simple trabajo en grupo, el aprendizaje cooperativo requiere la presencia de elementos clave que lo diferencian: interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción cara a cara, desarrollo de habilidades sociales y evaluación grupal (Johnson & Johnson, 1999).

En el ámbito de la Educación Física, esta metodología cobra especial relevancia porque no solo permite alcanzar objetivos motrices, sino también desarrollar competencias sociales y personales. Lejos de limitarse a “jugar en equipo”, el aprendizaje cooperativo en EF implica una organización concreta de las tareas, roles y dinámicas que fomentan la colaboración consciente, la reflexión conjunta y el logro colectivo.

Aplicaciones prácticas en Educación Física:

- Se diseñan tareas motrices con objetivos grupales claros, donde el éxito de la actividad depende de que todos los miembros participen activamente y logren metas comunes. Por ejemplo, en circuitos cooperativos, los grupos deben superar retos físicos donde cada integrante tiene una función específica (cronometrador, motivador, encargado del material...).
- Se asignan roles rotativos dentro de los grupos (líder, portavoz, observador, árbitro, etc.) para promover la corresponsabilidad y el desarrollo de habilidades sociales.
- Se promueve la interdependencia positiva, por ejemplo, en juegos donde solo se puede avanzar o puntuar si el grupo coopera eficazmente o si todos completan una parte del reto.
- La evaluación incluye no solo el rendimiento motriz individual y grupal, sino también el análisis del funcionamiento del grupo, mediante técnicas como la coevaluación, la autoevaluación y el diario de equipo.
- Se desarrollan dinámicas de reflexión grupal posterior (debriefing) en las que se analizan los aciertos, las dificultades y el grado de cooperación mostrado, permitiendo al alumnado tomar conciencia de su participación y del trabajo del grupo.

Tal como señalan Fernández-Río y Méndez (2016), el aprendizaje cooperativo no solo mejora el rendimiento académico, sino que fortalece la cohesión del grupo, mejora el clima del aula y previene conductas disruptivas. En contextos como los juegos cooperativos o actividades como el Pinfuvote, el AC ofrece una base metodológica ideal para integrar valores como la solidaridad, la empatía, la equidad o el respeto a la diversidad.

2.2. Cómo se aplica el aprendizaje cooperativo en Educación Física

En el área de Educación Física, el aprendizaje cooperativo adquiere un valor añadido, ya que permite abordar simultáneamente contenidos motrices y objetivos relacionados con la convivencia, la educación en valores y el desarrollo personal. Tal como señalan Fernández-Río y Méndez-Giménez (2016), esta metodología favorece un enfoque integral que vincula cuerpo, mente y emociones, en coherencia con los principios del enfoque competencial.

La aplicación del aprendizaje cooperativo en Educación Física implica:

- **Diseño de tareas cooperativas** con objetivos grupales bien definidos.
- **Formación de grupos heterogéneos** que se mantienen durante varias sesiones para favorecer la cohesión.
- **Asignación de roles** (portavoz, observador, coordinador, encargado del material, etc.) con rotación planificada.
- **Reflexión posterior** mediante dinámicas de grupo, autoevaluaciones, diarios de equipo o asambleas.
- **Evaluación cooperativa**, combinando evaluación del producto (resultado de la tarea) con evaluación del proceso (interacción, participación, actitudes).

Este enfoque metodológico se alinea con los principios del aprendizaje significativo, la inclusión educativa y el desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender, tal como recoge el currículo actual (Real Decreto 217/2022, de enseñanzas mínimas de la ESO).

2.3. Los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas que tienen como principal finalidad fomentar la colaboración, la ayuda mutua y la resolución conjunta de retos. A diferencia de los juegos tradicionales competitivos, donde el objetivo suele ser vencer al adversario, en los juegos cooperativos el énfasis se coloca en lograr una meta compartida.

Estos juegos permiten al alumnado:

- Participar en igualdad de condiciones, independientemente de su nivel motriz.
- Aprender a gestionar emociones y conflictos dentro de un entorno seguro.
- Potenciar la autoestima, el sentido de pertenencia y la cohesión grupal.

Autores como Orlick (1990) o Hellison (2011) han subrayado el valor pedagógico de los juegos cooperativos en contextos educativos, especialmente en etapas como la ESO, donde el desarrollo socioemocional es clave.

En esta unidad didáctica, los juegos cooperativos constituyen la base metodológica que permite generar dinámicas de inclusión, equidad y respeto, favoreciendo un clima positivo de aula que incide directamente en la motivación y el aprendizaje del alumnado.

2.4. El Pinfuvote como deporte alternativo

El Pinfuvote es una propuesta de deporte alternativo creada por el docente español Manuel J. Gómez, que combina elementos del ping-pong, el fútbol, el voleibol y el tenis. Se juega en un espacio dividido por una red, utilizando una pelota de gomaespuma o similar, y permite golpear el balón con cualquier parte del cuerpo, lo que favorece la diversidad motriz y la participación equitativa.

Su carácter híbrido, innovador y adaptable lo convierte en una herramienta pedagógica idónea para la Educación Física escolar. Entre sus principales ventajas destacan:

- La posibilidad de adaptar normas y roles cooperativos, promoviendo la construcción compartida del juego.
- El bajo nivel de especialización técnica requerido, que reduce la ansiedad por el rendimiento y favorece la participación de todo el alumnado.
- La facilidad para introducir roles, estructuras de ayuda y evaluación cooperativa.

El Pinfuvote permite integrar los principios del aprendizaje cooperativo dentro de un contexto lúdico-deportivo, ofreciendo al alumnado la posibilidad de crear estrategias conjuntas, tomar decisiones colectivas y valorar el proceso grupal por encima del resultado competitivo.

2.5. La competencia del trabajo en equipo: importancia educativa

La competencia para el trabajo en equipo es una de las competencias clave recogidas por el currículo actual (LOMLOE, 2020), enmarcada especialmente dentro de la competencia personal, social y de aprender a aprender, y está estrechamente relacionada con el desarrollo de habilidades comunicativas, interpersonales y de resolución de conflictos.

Fomentar esta competencia en la etapa de Educación Secundaria es esencial por varias razones:

- Contribuye al desarrollo de una inteligencia emocional sólida.
- Prepara al alumnado para contextos sociales y profesionales reales, donde la cooperación es clave.
- Favorece la inclusión, al reconocer el valor de cada persona dentro del grupo.
- Mejora la convivencia escolar y reduce los conflictos derivados de la competitividad mal entendida.

A través del trabajo cooperativo, los juegos colaborativos y la práctica de deportes alternativos como el Pinfuvote, se generan situaciones reales de cooperación donde el alumnado debe planificar, tomar decisiones, superar retos juntos y reflexionar sobre su desempeño grupal.

En esta unidad didáctica, la competencia del trabajo en equipo no se trabaja de forma colateral, sino que se convierte en el eje central de la propuesta didáctica, siendo objeto de planificación, intervención y evaluación específica.

2.6 Revisión de estudios y autores.

A continuación, se ha recogido la Información de 10 autores recogido para hablar sobre las palabras clave, también la etapa educativa, los objetivos del estudio, la metodología docente, su metodología y sus Hallazgos más importantes de cada uno de ellos.

Tabla 1.

Revisión de 12 autores

Autor (año)	Palabras clave del estudio	Etapa educativa	Objetivos del estudio	Metodología docente	Evaluación	Hallazgos más importantes
Ana Sánchez Pérez (2024)	PINFUVOTE, modelos pedagógicos, igualdad de género, cooperación, Educación Física	Secundaria (3º y 4º ESO)	Fomentar la igualdad de género y la cooperación a través del PINFUVOTE en el contexto de la Educación Física.	Hibridación de modelos pedagógicos como el Teaching Games for Understanding (TGfU) y el Modelo de Educación Deportiva (MED), con un enfoque de juegos y actividades cooperativas.	Evaluación formativa con observación directa y análisis de participación.	El estudio resalta la efectividad del PINFUVOTE como medio inclusivo y cooperativo, mejorando la participación y cohesión del alumnado, especialmente en relación con los ODS de igualdad y cooperación.

Pelayo Díez-Fernández (2024)	PINFUVOTE, voleibol, motivación, participación, Educación Física	Secundaria (3º ESO)	Comparar la preferencia del alumnado entre el PINFUVOTE y el voleibol, evaluando la motivación y participación en ambos deportes.	Estudio comparativo entre el PINFUVOTE y el voleibol, con enfoque en la participación y motivación de los estudiantes.	Análisis cuantitativo de la motivación y la participación de los estudiantes a través de encuestas y observación directa.	El PINFUVOTE resultó ser más atractivo y motivador para el alumnado, especialmente entre las alumnas, promoviendo una mayor participación en las clases.
Ana Cristina Formentó (2024)	Aprendizaje cooperativo, motivación, rendimiento académico, autoestima, Lengua y Literatura, Secundaria	3º de Educación Secundaria Obligatoria (alumna de 14-15 años)	Evaluar el impacto del aprendizaje cooperativo en la motivación, el rendimiento académico y la autoestima del alumnado en la asignatura de Lengua y Literatura Castellana.	Implementación de técnicas de aprendizaje cooperativo en un grupo experimental, comparado con un grupo de control que siguió métodos tradicionales. Se utilizaron dinámicas de grupo, mentorías entre iguales y herramientas TIC para fomentar la colaboración.	Análisis cuantitativo de los resultados académicos, encuestas de motivación y autoestima al inicio y al final del curso escolar.	El aprendizaje cooperativo mejoró significativamente el rendimiento académico, aumentó la motivación hacia la asignatura y fortaleció la autoestima del alumnado. Se observó una reducción en el número de suspensos y una mejora en la cohesión grupal.
Juan Lorenzo Roca Brines (2023)	PINFUVOTE, deporte alternativo, inclusión, convivencia, Educación Física	Educación Secundaria (ESO) y Bachillerato)	Promover la inclusión y la mejora de la convivencia a través de un deporte accesible y cooperativo que combine elementos de ping-pong, fútbol, voleibol y tenis.	Implementación de una metodología activa y participativa basada en el juego cooperativo, adaptando las reglas para facilitar la participación de todo el alumnado, independientemente de sus habilidades físicas.	Evaluación formativa y continua, centrada en la observación directa, la autoevaluación y la coevaluación entre estudiantes.	El PINFUVOTE contribuye significativamente a la inclusión de todo el alumnado, mejora la convivencia escolar y fomenta valores como el respeto, la cooperación y la tolerancia en el entorno educativo.

Velázquez Callado, C. (2014)	Aprendizaje cooperativo, Educación física, Trabajo en equipo, Inclusión, Motivación	Educación Secundaria (y en algunos casos, primaria)	Analizar las teorías y prácticas del aprendizaje cooperativo en educación física y su impacto en los estudiantes.	Uso de dinámicas de grupo cooperativo y actividades físicas que favorecen la colaboración y el trabajo en equipo.	Evaluación continua y observacional del trabajo en equipo, la participación activa y la inclusión en las actividades.	El aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento de los estudiantes en educación física, fomenta la inclusión y motiva a los estudiantes a participar activamente en las actividades.
Fernández Río, J. (2016)	Aprendizaje cooperativo, Motivación, Educación física, Instrucción, Evaluación formativa	Educación Secundaria y Educación Superior	Examinar los efectos del aprendizaje cooperativo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en educación física.	Implementación de estrategias de enseñanza cooperativa, con énfasis en la participación activa de todos los estudiantes y en la evaluación continua.	Evaluación formativa a través de la observación del proceso de aprendizaje, retroalimentación entre compañeros y autoevaluación.	El aprendizaje cooperativo aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes, mejora el rendimiento y favorece la interacción positiva entre compañeros.
Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999)	Aprendizaje cooperativo, Estrategias de enseñanza, Interdependencia positiva, Trabajo en equipo	Educación Primaria, Secundaria y Educación Superior	Explorar el impacto del aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico, la motivación y las relaciones interpersonales de los estudiantes.	Uso de la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, y la colaboración en tareas de grupo. Estrategias basadas en la resolución de problemas.	Evaluación basada en la observación del trabajo en equipo, la colaboración, el logro de objetivos grupales e individuales, y la reflexión grupal.	Los hermanos Johnson concluyen que el aprendizaje cooperativo mejora significativamente el rendimiento académico, fomenta una mayor interdependencia positiva entre los estudiantes y promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

Gallardo, L. et al. (2020)	Educación Física, Salud, Comunidad de Madrid, Políticas educativas, Actividad física escolar	Educación Secundaria Obligatoria (ESO)	Analizar el impacto de la implementación de la tercera hora de Educación Física en Madrid sobre la salud y el rendimiento del alumnado.	Evaluación del aumento horario mediante estudios comparativos antes y después de su aplicación. Clases centradas en la actividad física regular y saludable.	Cuestionarios, análisis de rendimiento físico, encuestas a docentes y alumnos.	La inclusión de una tercera hora semanal de Educación Física en la ESO mejora la condición física, disminuye el sedentarismo y favorece el bienestar emocional del alumnado.
M ^a Ángeles López Rodríguez (2012)	Comunicación docente, Educación Física, Calidad educativa, Discurso pedagógico	Educación Secundaria y Bachillerato	Analizar la calidad del discurso docente en las clases de Educación Física en la Comunidad de Madrid.	Observación y análisis cualitativo del discurso de profesores durante las clases de Educación Física.	Evaluación cualitativa mediante grabaciones de clases y análisis del discurso docente.	Se identificaron áreas de mejora en la comunicación docente, destacando la necesidad de una mayor reflexión pedagógica y formación específica para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física.
Óscar León Díaz (2020)	Metodologías activas, Educación Física, Educación Secundaria, Comunidad de Madrid	Educación Secundaria	Analizar y valorar los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados a cabo a través de metodologías activas en el área de Educación Física en la etapa de Secundaria en la Comunidad de Madrid.	Cuestionarios a docentes, entrevistas a expertos y estudio de casos múltiples para comprender la implementación de metodologías activas.	Evaluación cualitativa mediante análisis de contenido de entrevistas y cuestionarios, así como observación de casos prácticos.	Se identificó una baja utilización de metodologías activas en las clases de Educación Física, a pesar de que los docentes reconocen su importancia. Se destaca la necesidad de una mayor formación y apoyo institucional para su implementación efectiva.

González Rivera, M. D. et al. (2019)	Programación por competencias, Educación Física, Comunidad de Madrid, Educación Secundaria	Educación Secundaria	Analizar cómo se programa por competencias en los departamentos de Educación Física de la Comunidad de Madrid.	Estudio cualitativo mediante análisis de contenido, grupos de discusión y entrevistas a profesores de Educación Secundaria.	Evaluación cualitativa basada en la triangulación de técnicas y análisis con el software Atlas.ti.	Se identificó que, aunque los docentes reconocen la importancia de la programación por competencias, su aplicación práctica es limitada debido a diversos factores, como la falta de formación específica y recursos adecuados.
Terry Orlick (1990)	Juegos cooperativos, inclusión, trabajo en equipo, motivación, desarrollo socioemocional	Educación Infantil, Primaria y Secundaria (aplicable a todas las etapas)	Fomentar la cooperación, la inclusión y el desarrollo de habilidades sociales a través de juegos que eliminan la competencia y se centran en la colaboración.	Uso de actividades físicas lúdicas diseñadas para que todos los participantes trabajen juntos hacia un objetivo común. El docente actúa como facilitador del juego y la reflexión.	Evaluación cualitativa basada en la observación del comportamiento grupal, la participación activa y la mejora de la cohesión social entre el alumnado.	Los juegos cooperativos aumentan la participación de todo el alumnado, mejoran la autoestima, reducen los conflictos y fomentan valores de respeto, empatía y colaboración duradera.

3.DESARROLLO DEL TRABAJO

3. Desarrollo del Trabajo

Este apartado se inicia con una revisión del marco normativo, tanto a nivel estatal como autonómico, que da soporte y justificación a la propuesta presentada. Se presenta el contexto del centro educativo y se desarrolla la propuesta pedagógica, explicando la progresión de las competencias, los criterios de evaluación, la incorporación de las TIC, el empleo de metodologías activas y las estrategias de innovación educativa. También se abordan cuestiones relacionadas con la equidad, la atención a la diversidad y la promoción de valores éticos. Para concluir, se detalla cómo se lleva a cabo la Situación de Aprendizaje y se analizan los proyectos de innovación educativa, así como su impacto positivo en el alumnado.

3.1 Marco normativo estatal (nivel estatal):

La Situación de Aprendizaje se enmarca en la legislación vigente a nivel estatal y autonómico, que regula tanto el currículo como los principios pedagógicos, metodológicos, evaluativos y de convivencia del sistema educativo. A continuación, se detallan las principales normas que fundamentan esta propuesta en el área de Educación Física para 3º de ESO en la Comunidad de Madrid.

Normativa estatal

La **Constitución española de 1978** establece el derecho a la educación en su **artículo 27**.

La **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación (LOE), regula en el **artículo 43** la organización de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), definiendo los objetivos y competencias que deben adquirirse a lo largo de la misma. modificada por la Ley

Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) establece la regulación general del sistema educativo en España, garantizando una educación de calidad para todos.

El **Real Decreto 1105/2014** establece el currículo básico de ESO y Bachillerato centrado en contenidos y asignaturas, mientras que el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo** establece las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria en todo el territorio nacional.

El **Real Decreto 984/2021** regula una evaluación continua y formativa en Primaria, ESO y Bachillerato, centrada en el desarrollo competencial y en el seguimiento individual del alumnado para apoyar su aprendizaje y orientación.

La **Ley Orgánica 8/1985** reconoce los derechos del alumnado, como la igualdad, la participación y un entorno escolar seguro, promoviendo un clima de respeto que favorece el trabajo cooperativo y el aprendizaje activo.

Normativa autonómica (Comunidad de Madrid)

La **Ley 1/2022** garantiza a las familias de Madrid el derecho a elegir libremente el centro educativo para sus hijos dentro del marco legal.

El **Decreto 65/2022, de 29 de julio** organiza el currículo de la ESO en Madrid, detallando las materias, la carga horaria y medidas para la atención a la diversidad. Especificando en el artículo 7 la organización y currículo de la educación, definiendo en el artículo 6 la estructura de la ESO. Haciendo hincapié en el **artículo 31** que habla sobre alumnos con necesidades educativas especiales.

El **Decreto 23/2023** define en el artículo 10 al alumnado con necesidades educativas especiales como aquel que requiere apoyos específicos para lograr los objetivos de aprendizaje según sus características y desarrollo.

Orden **381/2016, de 14 de abril** regula las medidas y recursos necesarios en los centros educativos para garantizar la inclusión del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), permitiendo adaptar tareas, roles, tiempos y evaluaciones.

Decreto 32/2019, de 9 de abril, por el que se aprueba el Plan de Convivencia de la Comunidad de Madrid establece medidas para mejorar el clima escolar en la Comunidad de Madrid, previniendo conflictos y promoviendo la participación activa del alumnado, lo que favorece el trabajo cooperativo.

La **LOMLOE** establece la Educación Física como asignatura obligatoria en la ESO en el **artículo 14**, promoviendo el desarrollo de habilidades motrices y hábitos saludables en el **artículo 24** para mejorar el bienestar físico y mental de los estudiantes.

3.2.- Contextualización del centro educativo

El Colegio Santa Teresa es un centro concertado/ privado, ubicado en Perales del Rio (Getafe) al sur de la Comunidad de Madrid y tiene una oferta educativa que abarca desde 2º ciclo de educación infantil hasta 4º de ESO.

Es una zona desde el aspecto socioeconómico desfavorecida en gran parte de la población, se encuentran familias pertenecientes a un nivel bajo-medio. Sin embargo, en los últimos años con la construcción de nuevas viviendas unifamiliares están llegando al barrio familias con un nivel socioeconómico superior.

Figura 1.*Colegio Santa Teresa*

Fuente: [Colegio Santa Teresa - Scholarum](#)

Figura 2.*Patio del Colegio Santa Teresa*

Fuente: [colegio santa teresa Getafe patio - Búsqueda Imágenes](#)

3.2.1 Instalaciones del Centro:

El Centro Educativo Santa Teresa cuenta con unas instalaciones que se adaptan muy bien a las necesidades del alumnado y que facilitan tanto el trabajo académico como el desarrollo de actividades físicas y deportivas.

Para las clases de Educación Física, el centro dispone de un pabellón cubierto bien equipado, que permite trabajar cómodamente incluso en días de lluvia. También tiene una pista exterior polivalente donde se pueden realizar diferentes juegos y deportes al aire libre.

Las aulas son amplias, luminosas y están bien dotadas de material tecnológico, lo que facilita aplicar metodologías activas. Además, el centro cuenta con espacios complementarios como biblioteca, aula de informática, laboratorio y salas de usos múltiples.

Es importante destacar que las instalaciones están adaptadas para el alumnado con movilidad reducida, lo que garantiza una participación equitativa en todas las actividades.

Figura 3.

Patio del Colegio Santa Teresa



Fuente: elaboración propia

Figura 4.

Gimnasio cubierto del colegio



Fuente: elaboración propia

3.2.2 Oferta Educativa:

El centro cuenta con una oferta educativa variada que se adapta a las necesidades y aspiraciones de su alumnado. Primero se imparte la educación infantil, después la educación primaria y por último la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), donde los estudiantes de 12 a 16 años reciben una formación general en asignaturas clave como matemáticas, ciencias, lengua, idiomas (inglés y francés) y educación física, preparándolos para estudios superiores o el mundo laboral.

Desde 3º de primaria hasta 4º ESO, los alumnos disponen de un Chromebook de uso individual, que se utiliza habitualmente en las aulas. Los libros utilizados por los alumnos son digitales y la comunicación con las familias se hace mediante la plataforma Alexia. Cuenta con una alta gama a nivel digital y la conexión a Internet se realiza mediante Wifi.

El programa BEDA es una iniciativa flexible que facilita de manera efectiva la mejora de la enseñanza del inglés, siempre alineada con la calidad del resto de los contenidos educativos y con el Proyecto Educativo y los valores de tu Colegio. Este programa está dirigido por Escuelas Católicas de Madrid y Cambridge English Language Assessment.

El programa se implementa de manera progresiva en el Colegio, con el objetivo de fortalecer y ampliar diversos aspectos del currículo y del entorno escolar relacionados con la enseñanza bilingüe en español e inglés.

Esta mejora se sustenta en tres pilares fundamentales:

- Aumento tanto cualitativo como cuantitativo de la enseñanza del inglés.
- Formación especializada para los profesores.
- Evaluación externa mediante Cambridge para estudiantes, docentes y el personal del centro.

3.2.3 Características del Alumnado:

El alumno del Colegio Santa Teresa durante el período de prácticas se ha trabajado con varios grupos de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), compuestos por 22 alumnos/as de media, lo que ha permitido un entorno adecuado para la gestión y planificación de actividades físicas en un marco controlado y dinámico.

En particular, el grupo-clase al cual se va a diseñar la situación de aprendizaje corresponde a dos grupos de 3º de ESO, los cuales cuentan con las siguientes características:

Media de edad:

La edad de los estudiantes en 3º de ESO varía entre 14 y 15 años, lo que implica una etapa de desarrollo físico y cognitivo significativa. A esta edad, los estudiantes se encuentran en pleno proceso de consolidación de habilidades motrices y tienen una mayor capacidad para trabajar en equipo y participar en actividades deportivas de mayor complejidad.

Identificación de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)

De acuerdo con el **artículo 71 de la LOMLOE**, las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) se refieren a aquellos alumnos que requieren apoyos adicionales para garantizar su inclusión y desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el grupo de 3º de ESO con el que se ha trabajado, se ha identificado un alumno con **NEAE**.

Alumno con trastorno de déficit de atención (TDA)

Descripción: Un estudiante muestra dificultades para mantener la atención durante las clases, especialmente cuando las actividades requieren seguir instrucciones complejas o mantener el enfoque en tareas prolongadas. Esta falta de concentración puede afectar tanto su rendimiento en la clase como su participación activa en las actividades físicas.

Medidas de apoyo: Se implementarán actividades de corta duración con descansos entre ellas, fomentando un enfoque más dinámico y atractivo. Además, se proporcionarán instrucciones claras y sencillas y se utilizarán técnicas de motivación para mantener la atención del estudiante. El trabajo en grupos también puede facilitar su integración y participación.

3.2.4 Características del equipo docente

El responsable de la gestión del centro educativo Santa Teresa es el director Juan Carlos Esteban González, junto a su equipo directivo Raquel Barrio Medina como jefa de estudios. Colaborando también con el Consejo Escolar para la toma de decisiones. Pilar Silvero Garro siendo jefa de administración de servicios (PAS) y secretaria. Y Elisa Martín González como coordinadora del departamento de Pastoral, puesto que este centro educativo es una institución de carácter religioso.

Se encuentran también los coordinadores de cada etapa, siendo Rubén Capa Ortego coordinador de la etapa de secundaria. Etapa en la que centramos nuestro Trabajo de Fin de Máster.

Tabla 2.

Organigrama del equipo directivo y coordinadores del Centro Educativo Santa Teresa

EQUIPO DIRECTIVO	
Director general: Juan Carlos Esteban González	
Ámbito Pedagógico	Administración y Servicios
Jefa de Estudios: Raquel Barrio Medina	Jefa del PAS, Secretaría y Administración: Pilar Silvero Garro

INFANTIL	PRIMARIA	SECUNDARIA
Elena Juez Martínez	Javier Pérez Marroyo	Rubén Capa Ortego
REPRESENTANTE DE LA TITULARIDAD		COORDINADORA DEL DEPARTAMENTO DE PASTORAL
Hermana M ^a Teresa Sánchez Aguirre		Elisa Martín González

3.3. Presentación de la Propuesta Pedagógica, Análisis y Proyecto de Mejora.

La propuesta pedagógica se sitúa en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, concretamente en 3º de ESO, dentro del área de Educación Física en el colegio Santa Teresa de Getafe. Esta materia tiene como objetivo principal fomentar en el alumnado un estilo de vida activo y saludable, al mismo tiempo que desarrolla competencias sociales y emocionales que favorecen la convivencia, el respeto por la diversidad y la inclusión. En este sentido, la propuesta está alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente con el ODS 3 (Salud y bienestar), ODS 4 (Educación de calidad), ODS 5 (Igualdad de género) y ODS 10 (Reducción de las desigualdades), buscando que todos los estudiantes participen de manera equitativa y significativa en las actividades propuestas.

El análisis de la programación vigente en el colegio muestra que, aunque existen contenidos deportivos variados, predominan metodologías más tradicionales que no siempre fomentan la participación activa ni la cooperación entre el alumnado. Se observa que la evaluación se centra mayormente en aspectos técnicos y físicos, dejando en segundo plano habilidades sociales, la reflexión sobre la propia práctica y la coevaluación entre compañeros. Además, se detecta que no se aprovechan suficientemente las potencialidades de los juegos cooperativos para trabajar valores éticos, la inclusión y la diversidad.

Por ello, el proyecto de mejora que se plantea introduce el juego cooperativo a través del Pinfuvote como eje central de la unidad didáctica. Esta propuesta permite desarrollar no solo habilidades físicas y técnicas, sino también valores fundamentales como la solidaridad, el respeto mutuo, la igualdad y la tolerancia. El Pinfuvote, al ser un juego inclusivo y adaptado, facilita la participación de todo el alumnado, independientemente de su nivel de destreza física o condición, promoviendo la equidad y la diversidad en el aula.

Metodológicamente, se apuesta por una enseñanza activa y participativa basada en el aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes trabajan en grupos heterogéneos que favorecen la interacción y el apoyo mutuo. La planificación de las sesiones contempla una progresión adecuada que permite asentar conceptos básicos y avanzar hacia retos más complejos, siempre desde una perspectiva lúdica y motivadora. Se incorporan además recursos tecnológicos para la evaluación formativa, como formularios digitales para autoevaluación y coevaluación, facilitando la reflexión crítica y la autonomía del alumnado en su proceso de aprendizaje.

La evaluación, por tanto, se entiende como un proceso continuo y global que incluye aspectos técnicos, tácticos, actitudinales y sociales. Se valoran el esfuerzo, la cooperación, la participación activa y la capacidad de autorregulación, buscando que los estudiantes reconozcan la importancia de estos valores más allá del rendimiento deportivo. Este enfoque responde a la necesidad de formar personas integrales, conscientes de la importancia de la actividad física no solo para su salud, sino también para su desarrollo personal y social.

Finalmente, se considera esencial el acompañamiento y la formación continua del profesorado para asegurar una implementación adecuada y efectiva de esta propuesta. Además, la colaboración con otros departamentos del colegio, como orientación y valores éticos, enriquecerá el trabajo interdisciplinar y potenciará el impacto positivo en el alumnado.

a) Secuencia de las competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y perfil de salida

El diseño curricular de la propuesta se articula en torno a los elementos curriculares definidos en la LOMLOE reguladas por el Decreto 65/2022, de 20 de julio. Las competencias clave trabajadas en esta unidad didáctica son:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): a través de dinámicas de grupo, resolución cooperativa de conflictos y desarrollo de la autonomía.
- Competencia ciudadana (CC): fomentando la convivencia, el respeto y la participación democrática en la toma de decisiones durante el juego.
- Competencia digital (CD): mediante el uso de recursos digitales para la reflexión, evaluación y seguimiento del aprendizaje.
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): con el análisis de los valores culturales del deporte y su reinterpretación en contextos cooperativos.
- Competencia emprendedora (CE) : Fomentando la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones junto con la capacidad de asumir responsabilidad en la organización de juegos y retos motores.

Las competencias específicas que se desarrollan están orientadas a que el alumnado comprenda la actividad física como medio de expresión personal, de mejora de la salud y como canal de relación social. En concreto, se trabajan competencias como la gestión emocional durante la práctica, la valoración de la actividad física como hábito de vida saludable, y la cooperación y la inclusión como principios fundamentales.

Los saberes básicos que sustentan esta unidad incluyen: los juegos motores cooperativos, la toma de decisiones compartida, la autorregulación emocional, y el respeto a la diversidad. El perfil de salida que se persigue es el de un alumno/a que participa activamente, con actitud crítica y respetuosa, capaz de trabajar en equipo, gestionar emociones y valorar la actividad física desde una perspectiva inclusiva y social.

b) Evaluación (criterios de calificación, instrumentos de evaluación, evaluación del proceso y de la práctica docente)

La propuesta pedagógica para el Colegio Santa Teresa de Getafe en la asignatura de Educación Física para 3º de ESO se basa en la incorporación del Pinfuvote como recurso fundamental para fomentar el juego cooperativo, la participación activa y el desarrollo de competencias sociales, motrices y emocionales. Este enfoque responde a la necesidad detectada en el centro, donde prevalece un modelo centrado en la competición, limitando la promoción de valores como la cooperación, la inclusión y la cohesión grupal, aspectos que se pretenden potenciar para crear un clima de aula positivo y un aprendizaje más significativo.

El proyecto de mejora incluye la formación continua del profesorado en metodologías cooperativas y el manejo del Pinfuvote, además del diseño y aplicación de unidades didácticas específicas que integren juegos cooperativos. Se introducen actividades de reflexión y autoevaluación para fomentar la metacognición, así como la participación del alumnado en la creación y adaptación de juegos para estimular su motivación y sentido de pertenencia. Para evaluar tanto el desempeño individual como grupal se utilizan rúbricas claras y consensuadas.

La evaluación se concibe como un proceso formativo, continuo, cualitativo y competencial, en línea con lo establecido en el Real Decreto 217/2022, que regula la evaluación en Educación Física. Los criterios de calificación valoran la participación activa y

equitativa, la cooperación, el respeto a las normas, la comunicación asertiva, la resolución pacífica de conflictos, el desarrollo de habilidades motrices propias del juego cooperativo y la autorreflexión sobre la práctica.

Para ello, se emplean diversos instrumentos, entre ellos rúbricas de observación para valorar el comportamiento cooperativo, diarios de aprendizaje individuales que recogen la reflexión personal del alumnado, registros anecdóticos realizados por el docente y cuestionarios para autoevaluación y coevaluación. Estos instrumentos permiten recoger información tanto cualitativa como cuantitativa para valorar el progreso del alumnado en las distintas dimensiones del aprendizaje.

La calificación final se estructura ponderando la participación activa en un 30%, la cooperación y la resolución de conflictos en otro 30%, el desarrollo de habilidades motrices en un 20% y la reflexión personal en un 20%. Este reparto busca equilibrar el desarrollo físico con las habilidades sociales y metacognitivas.

Finalmente, la evaluación del proceso y de la práctica docente se realiza mediante la aplicación de rúbricas específicas, la reflexión continua del profesor sobre la implementación y resultados obtenidos, y la recogida sistemática de feedback del alumnado a través de encuestas o entrevistas. Este enfoque permite identificar fortalezas y áreas de mejora, facilitando la adaptación y mejora continua de la metodología y de la propuesta educativa.

c) Actividades TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han integrado de manera funcional en la unidad didáctica puesto que así lo establece el artículo 19.2 y 24.5 de la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOE), modificados por la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020).

En el Colegio Santa Teresa de Getafe, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación Física es limitado y se centra principalmente en recursos audiovisuales básicos como vídeos y presentaciones para explicar técnicas y reglas. No se utiliza de forma sistemática ninguna herramienta digital específica para fomentar la participación activa o la cooperación dentro de las sesiones, ni para implementar metodologías innovadoras como el Pinfuvote.

Para mejorar esta situación, se propondría integrar de forma más profunda las TIC a través del uso de herramientas digitales vinculadas al Pinfuvote que permitan la toma de decisiones grupales de forma interactiva y visual, facilitando la implicación activa del alumnado en el desarrollo de actividades cooperativas. Además, se podrían incorporar aplicaciones y plataformas digitales que fomenten la autoevaluación y coevaluación mediante diarios digitales y formularios accesibles desde dispositivos móviles, promoviendo así la reflexión y el seguimiento personalizado del aprendizaje.

También sería muy útil el uso de dispositivos móviles para grabar vídeos durante las actividades y juegos cooperativos, para posteriormente analizar y reflexionar sobre el desempeño, facilitando la mejora continua de competencias motrices y digitales. La incorporación de recursos audiovisuales interactivos para explicar normas y estrategias adaptaría los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje, favoreciendo la inclusión y la motivación.

Para garantizar el éxito de estas propuestas, sería fundamental formar al profesorado en el uso pedagógico de estas herramientas TIC, asegurando una integración coherente con los objetivos educativos y alineada con el currículo oficial. Así, las TIC no solo enriquecerían las sesiones de Educación Física, sino que también contribuirían al desarrollo de competencias digitales del alumnado y a una enseñanza más dinámica y colaborativa.

d) Metodologías activas

El Colegio Santa Teresa de Getafe promueve un enfoque metodológico centrado en el alumnado como protagonista de su propio aprendizaje. Entre las metodologías activas aplicadas, destaca el uso del aprendizaje cooperativo como pilar fundamental, con la intención de desarrollar en el alumnado competencias sociales, comunicativas y cognitivas. Asimismo, se emplean rutinas de pensamiento, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y estrategias basadas en las inteligencias múltiples. La coordinación con el Departamento de Orientación permite integrar la educación emocional como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante.

Como propuesta de mejora, se implementará el modelo pedagógico Teaching Games for Understanding (TGfU), que fomenta la comprensión táctica y la toma de decisiones dentro del juego. Además, se contempla el uso de estrategias de evaluación formativa y compartida, como las dianas de autoevaluación, rúbricas consensuadas y procesos de coevaluación, lo que promueve la metacognición y la corresponsabilidad en el aprendizaje. También se usará el *Flipped Classroom* para reforzar la comprensión previa de las normas y variantes del Pinfuvote durante las sesiones.

El desarrollo de esta unidad didáctica integra también herramientas digitales como grabaciones de vídeo para el análisis de la práctica, aplicaciones para la recogida de datos y paneles de retroalimentación, potenciando así la competencia digital del alumnado y su capacidad de autorregulación. La inclusión de estas metodologías activas refuerza el aprendizaje significativo y contribuye a crear entornos de enseñanza más inclusivos, colaborativos y reflexivos.

e) Propuestas de innovación educativa

El Proyecto Educativo del Colegio Santa Teresa refleja una clara orientación hacia la mejora e innovación continua. Entre las iniciativas ya implementadas se encuentra el uso de dispositivos digitales (Chromebook) desde los cursos intermedios de Primaria, la integración progresiva del programa BEDA para el refuerzo del inglés y un plan de digitalización que incluye el uso de recursos tecnológicos para complementar el aprendizaje. También se trabaja el ABP como metodología integradora en las distintas etapas y se fomenta una actitud abierta hacia el cambio metodológico.

La propuesta de innovación educativa se centra en la incorporación del juego cooperativo como eje metodológico en Educación Secundaria, en concreto mediante el desarrollo de una unidad didáctica basada en el PINFUVOTE. Esta actividad alternativa, al margen de los deportes tradicionales, permite replantear los objetivos de la Educación Física desde un enfoque más inclusivo, lúdico y educativo. El trabajo cooperativo, la resolución conjunta de conflictos, el diseño de variantes del juego y la planificación de estrategias grupales constituyen elementos clave de esta propuesta.

El carácter innovador se refuerza mediante la inclusión de productos cooperativos, como mapas de roles, diarios de equipo y retos diseñados por el alumnado. Además, se propone una evaluación gamificada, que incluye el uso de insignias de logros, puntuaciones de cooperación y dinámicas motivacionales narrativas.

La integración de herramientas digitales para la reflexión (formularios interactivos, vídeos de análisis técnico, rúbricas compartidas) no solo amplía las posibilidades metodológicas, sino que contribuye a desarrollar las competencias clave. Esta propuesta representa una oportunidad para transformar la práctica docente tradicional y avanzar hacia una educación más participativa, significativa y motivadora.

Tabla 3.*Sesiones de la UD de Pinfuvote*

Sesión	Contenido	Objetivos	Materiales	Evaluación
Sesión 1	Presentación del juego y normas. Dinámicas introductorias.	Conocer el proyecto, fomentar la cohesión del grupo y establecer normas.	Presentación, fichas de normas, espacio amplio.	Observación de participación y actitudes.
Sesión 2	Entrenamiento en roles cooperativos y gestión emocional.	Comprender los roles del juego y reconocer emociones propias y ajenas.	Tarjetas de roles, dinámicas emocionales, pizarra.	Participación activa y respeto de turnos y roles.
Sesión 3	Desarrollo de habilidades técnicas sin oposición.	Practicar habilidades motrices básicas propias del Triplin.	Balones, conos, aros, espacio delimitado.	Evaluación práctica mediante rúbrica de habilidades.
Sesión 4	Conociendo el Triplin.	Entender las reglas básicas y objetivos del juego.	Reglamento, material de juego (Triplin), pizarras.	Preguntas orales y demostración de comprensión.
Sesión 5	Juego reducido con adaptación de reglas.	Aplicar lo aprendido en situaciones lúdicas adaptadas.	Material del juego, petos, cronómetro.	Rúbrica de desempeño y autoevaluación cooperativa.
Sesión 6	Torneo cooperativo y evaluación entre iguales.	Favorecer la cooperación y la evaluación constructiva entre compañeros.	Hojas de evaluación, marcadores, planillas de juego.	Coevaluación guiada y actitudes de deportividad observadas.
Sesión 7	Reflexión final y creación de un mural colaborativo.	Valorar lo vivido, expresar aprendizajes y fomentar la creatividad grupal.	Cartulinas, rotuladores, fotos del proceso.	Reflexión escrita y evaluación cualitativa del trabajo colaborativo.

Se utilizarán rúbricas, portafolios digitales y diarios reflexivos como herramientas de evaluación. Esta unidad se incorpora con el objetivo de fomentar la inclusión, los valores, la autonomía y la responsabilidad compartida.

f) Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad

El Colegio Santa Teresa incorpora en su proyecto educativo un sólido Plan de Atención a la Diversidad (Plan Incluyo), que contempla tanto medidas ordinarias (grupos flexibles, refuerzos, adaptaciones metodológicas) como específicas (planes individualizados, coordinación con el Departamento de Orientación, aplicación de la normativa vigente en NEAE). La inclusión se entiende como una parte esencial del carácter del centro, que apuesta por una escuela para todos, desde una concepción cristiana del ser humano. Asimismo, se promueven valores como la solidaridad, la justicia, la paz, el respeto a la diferencia y la responsabilidad compartida.

A partir de este marco inclusivo, se propone una intervención educativa basada en el juego cooperativo como medio para desarrollar valores de equidad y respeto a la diversidad. La unidad didáctica de PINFUVOTE se concibe como una herramienta para generar dinámicas grupales donde cada alumno o alumna pueda encontrar un rol activo y significativo, independientemente de su nivel motriz, situación socioemocional o estilo de aprendizaje. Se proponen roles funcionales adaptados (árbitro, cronista, animador, mediador, entre otros), que permiten la participación real de todo el grupo.

La propuesta incluye también espacios de reflexión guiada antes y después de cada sesión, orientados al desarrollo de la empatía, la gestión emocional, la resolución pacífica de conflictos y la construcción de normas comunes. Se fomentan dinámicas de cohesión grupal, diálogo estructurado y valoración del trabajo colectivo, así como la equidad de género en los equipos mixtos, visibilizando las aportaciones de todo el alumnado.

De esta forma, se refuerzan los valores institucionales del centro desde una práctica vivencial y significativa, favoreciendo la construcción de una comunidad educativa comprometida con la justicia relacional, la inclusión y la convivencia positiva.

El carácter cooperativo del Pinfuvote permite desactivar dinámicas tradicionales de exclusión o desigualdad asociadas a la competitividad y el rendimiento, generando espacios de participación equitativa en los que se valora la colaboración por encima del éxito individual. La organización de equipos mixtos, la rotación sistemática de roles (saque, pase, defensa, finalización) y la toma de decisiones compartida, contribuyen a desmontar estereotipos de género y garantizar que todos los estudiantes—independientemente de su sexo, habilidades o características personales—accedan en igualdad de condiciones a todas las funciones del juego Devís-Devís & Peiró-Velert, (2021).

Asimismo, se contemplan adaptaciones metodológicas orientadas a la atención a la diversidad funcional, cultural y de identidad, con el fin de favorecer un entorno inclusivo y accesible para todo el alumnado. Estas medidas incluyen la flexibilización de ciertas normas (como el número de toques o la zona de actuación), el uso equitativo del espacio y del material, la adaptación del ritmo de enseñanza, y la configuración de equipos heterogéneos que equilibren las competencias motrices. Estas prácticas se alinean con los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la Agenda 2030, en particular el ODS 3 (Salud y bienestar), el ODS 4 (Educación de calidad), el ODS 5 (Igualdad de género) y el ODS 10 (Reducción de las desigualdades) Naciones Unidas, (2015).

Se puede concluir que no solo persigue el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas, sino que se configura como una herramienta pedagógica de gran valor para la construcción de una educación física inclusiva, comprometida con la equidad, la justicia social y el reconocimiento positivo de la diversidad en todas sus manifestaciones.

g) Desarrollo de valores éticos

En continuidad con la línea de trabajo centrada en la equidad y la diversidad, el desarrollo de valores éticos constituye otro eje clave de esta propuesta didáctica basada en el juego cooperativo del Pinfuvote. Esta actividad, al caracterizarse por su estructura no competitiva, sus reglas inclusivas y su enfoque colaborativo, genera un entorno idóneo para la vivencia y reflexión de valores como el respeto, la solidaridad, la justicia, la responsabilidad y la empatía. El alumnado se ve inmerso en situaciones que exigen actuar desde principios éticos, como ayudar a quienes presentan mayores dificultades, respetar el turno de los demás, aceptar decisiones colectivas y resolver conflictos mediante el diálogo.

Durante las sesiones, se promueven estrategias pedagógicas que refuerzan esta dimensión ética, como la autorregulación de normas por parte del propio grupo, la rotación equitativa de roles dentro del equipo o la asignación de observadores encargados de registrar actitudes de juego limpio y cooperación. Al finalizar la actividad, se realiza una puesta en común donde se analizan las conductas observadas, fomentando la reflexión crítica y compartida sobre la ética en el contexto deportivo.

Además, se utilizan instrumentos de autoevaluación y coevaluación en los que el alumnado valora aspectos como la responsabilidad asumida, el trato respetuoso hacia los compañeros, la actitud ante el error o la disposición para cooperar. Este tipo de herramientas no solo contribuyen al desarrollo personal y social, sino que también fortalecen la capacidad de autorregulación y de análisis ético de la conducta propia y ajena (ODS 4: Educación de calidad).

Este planteamiento metodológico está íntimamente ligado a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Por un lado, al fomentar un ambiente emocionalmente seguro, donde se valoran la cooperación y el respeto, se incide directamente en la mejora del bienestar físico y emocional del alumnado (ODS 3: Salud y bienestar). Por otro, al garantizar la participación activa de todos los estudiantes, sin discriminación por género, nivel de competencia o características personales, se avanza hacia una educación inclusiva, que apuesta por la igualdad de oportunidades (ODS 5: Igualdad de género) y la reducción de desigualdades en el aula (ODS 10: Reducción de las desigualdades).

En definitiva, el Pinfuvote no solo es una herramienta para el desarrollo motor y la cohesión grupal, sino también un vehículo eficaz para la educación en valores éticos. Su carácter cooperativo y adaptativo permite trabajar de forma vivencial y significativa la ética en el contexto escolar, contribuyendo a la formación integral del alumnado como ciudadanos responsables, justos y comprometidos con una sociedad más equitativa e inclusiva.

h) Atención a la diversidad

En el Colegio Santa Teresa de Getafe, la atención a la diversidad en la asignatura de Educación Física se aborda principalmente mediante adaptaciones básicas en las actividades físicas y la agrupación flexible del alumnado. Sin embargo, estas medidas no siempre responden de forma personalizada a las necesidades concretas del grupo, lo que puede generar situaciones de exclusión, desmotivación o desigualdad en la participación. En especial, en grupos como 3º de ESO, donde coexisten diferentes niveles de competencia motor, estilos de aprendizaje y situaciones personales o sociales, es fundamental avanzar hacia una atención a la diversidad más inclusiva, equitativa y proactiva.

Para proporcionar una atención individualizada al alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEAE), es fundamental seguir el Plan de Atención a la Diversidad del

centro educativo, así como la Orden 1482/2016, de 15 de diciembre, por la que se regula el Programa de Atención a la Diversidad en la Comunidad de Madrid. Dado que en el aula se encuentra alumno con Trastorno por Déficit de Atención (TDA), es necesario aplicar una serie de medidas adaptadas a sus necesidades específicas para garantizar su participación activa y el desarrollo de sus habilidades.

En primer lugar, se podrá flexibilizar de los tiempos de realización de las actividades. Esto permite que el alumno cuente con periodos adicionales para completar las tareas, evitando la sensación de presión y favoreciendo su concentración. Además, se podrá dividir las tareas en pasos pequeños, desglosando las actividades en partes más manejables. De este modo, el alumno no se sentirá abrumado y podrá centrarse en un objetivo a la vez, lo que facilita su comprensión y ejecución. Para asegurar que el alumnado con TDA pueda seguir las instrucciones, estas se ofrecerán de manera clara y breve, evitando cualquier tipo de sobrecarga cognitiva.

Se utilizará el refuerzo positivo para recompensar la participación activa y el trabajo en equipo y para mejorar la autoestima del alumno. Se tratará de crear un ambiente de aula en el que el esfuerzo y los logros sean reconocidos, independientemente de los resultados, lo que contribuirá a un clima positivo en el que el alumno se sienta seguro y motivado.

Asimismo, las actividades que se diseñen estarán pensadas para ser cortas y dinámicas, favoreciendo la atención y el interés del alumnado con TDA. Al establecer periodos breves de trabajo, se facilita que el alumno mantenga su concentración durante el tiempo de actividad sin llegar a sentirse distraído o fatigado. Esta estrategia también permite realizar cambios frecuentes en las tareas, lo que mantiene el dinamismo de la clase y fomenta una mayor participación.

De este modo, a través de la aplicación de estas medidas, siguiendo las normativas establecidas, se asegura una atención personalizada que favorece el desarrollo integral del alumnado con TDA, mejorando su experiencia educativa y optimizando su aprendizaje.

3.4. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje.

La Situación de Aprendizaje titulada 'A TOPE CON EL PINFUVOTE' se lleva a cabo durante el tercer trimestre del curso, un periodo idóneo para introducir dinámicas cooperativas de mayor complejidad y profundidad. En este momento del año, el alumnado ya ha afianzado aprendizajes tanto a nivel motor como actitudinal, lo que facilita la incorporación de metodologías orientadas a la reflexión, la toma de decisiones compartida y el desarrollo de competencias clave como la cooperación, la empatía, la resolución de conflictos y la responsabilidad dentro del grupo. La unidad tiene una duración total de 7 sesiones, que responden a una estructura progresiva: desde la iniciación al Pinfuvote y la interiorización de sus reglas cooperativas, hasta la creación de variantes del juego diseñadas por los propios grupos, pasando por dinámicas que integran la evaluación compartida y el análisis ético del comportamiento en la práctica motriz. Las dos últimas sesiones se destinan a la evaluación global en contexto real, con una doble finalidad: comprobar el grado de adquisición de los objetivos establecidos y fomentar la reflexión del alumnado sobre su proceso de aprendizaje individual y colectivo. Este enfoque se alinea con la pedagogía del aprendizaje significativo y el desarrollo de la metacognición.

La temporalización de la unidad se distribuye a lo largo de cuatro semanas entre abril y mayo de 2025, integrándose dentro de la programación del tercer trimestre en la Comunidad de Madrid. La elección de este periodo no es casual: al impartirse en una fase avanzada del curso, se favorece la implicación del alumnado en su propia evaluación, dado que los resultados tienen peso directo en la calificación final del trimestre. Esto refuerza su motivación, responsabilidad y participación activa. A diferencia de otros deportes con roles

más definidos y estructuras competitivas, el Pinfuvote elimina las jerarquías funcionales, promueve la rotación de responsabilidades y permite un reparto equitativo de tareas, lo que favorece la inclusión, la equidad y el respeto a las diferencias. Además, su carácter híbrido que combina elementos del ping, pong, fútbol, voleibol y tenis facilita la participación activa de todo el grupo, independientemente del nivel inicial de habilidad, contribuyendo a una experiencia motriz compartida, accesible y significativa.

El grupo-clase está compuesto por 24 alumnos y alumnas, lo que permite organizar dinámicamente subgrupos de 4, 6 u 8 integrantes, garantizando siempre la participación de todos. Las agrupaciones se diseñan de forma heterogénea, teniendo en cuenta tanto la competencia motriz como las relaciones interpersonales, para promover el aprendizaje cooperativo, la ayuda mutua y la cohesión de grupo. Esta organización facilita la atención a la diversidad y la implementación de tareas con distintos niveles de dificultad o responsabilidad, favoreciendo así un aprendizaje inclusivo y ajustado a las necesidades individuales.

Una de las principales innovaciones metodológicas de esta propuesta reside en la combinación de modelos activos como el aprendizaje cooperativo, el enfoque dialógico y la evaluación formativa compartida. Se fomenta la toma de decisiones conjunta, la autorregulación del grupo y el establecimiento de normas comunes, con espacios de diálogo para reflexionar sobre la convivencia, el respeto y la ética en la práctica deportiva. Asimismo, se emplean herramientas digitales para la recogida de datos durante la coevaluación (formularios de observación, rúbricas compartidas) y vídeos con metodología *Flipped Classroom* para reforzar la comprensión previa de las normas y variantes del Pinfuvote. Esta integración de recursos TIC mejora la autonomía del alumnado y potencia su implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se desarrolla la secuencia detallada de las siete sesiones que conforman esta SA, las cuales combinan dinámicas motrices cooperativas, análisis de roles, evaluación ética y creación cooperativa.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE				
NOMBRE (Saberes Básicos Principales): A tope con el Pinfuvote.				
Curso:	Bloque saberes básicos:	SA: 7	Trimestre:	Nº Sesiones:7
3º ESO	A Vida activa y saludable. B Organización y gestión de la actividad física. C Resolución de problemas en situaciones motrices. E Educación física y deporte.		3ºTrimestre	
Justificación:				
<p>La situación de aprendizaje está basada en el Pinfuvote, deporte alternativo que combina elementos del ping-pong, fútbol, voleibol y tenis, se enmarca en la asignatura de Educación Física en 3º de ESO del Colegio Santa Teresa. Esta actividad responde al interés del alumnado por propuestas dinámicas, cooperativas e inclusivas, alejadas del modelo competitivo tradicional, facilitando así una participación equitativa y motivadora.</p> <p>El alumnado parte de experiencias previas en deportes conocidos, pero PINFUVOTE introduce una novedad que promueve el aprendizaje lúdico y la implicación activa de todos y todas, sin importar el nivel de habilidad. Su sencillez y adaptabilidad lo hacen accesible y fácilmente aplicable en su entorno cotidiano, ya sea en el centro educativo o fuera de él.</p> <p>La práctica de PINFUVOTE favorece valores como el respeto, la cooperación, la convivencia y la gestión emocional, competencias clave ante los retos del siglo XXI. Asimismo, contribuye al desarrollo integral del alumnado, fomentando la salud física y el bienestar emocional.</p> <p>Está alineado con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): el ODS 3 (Salud y bienestar), el ODS 4 (Educación de calidad), el ODS 5 (Igualdad de género), el ODS 10 (Reducción de las desigualdades), convirtiéndose en una herramienta educativa eficaz para una escuela más inclusiva, participativa y comprometida con la realidad social.</p>				

Saberes básicos:

A Vida activa y saludable: Fomentar la actividad física regular para mejorar la salud física y mental.

B. Organización y gestión de la actividad física: Enseñar a planificar y gestionar actividades físicas de forma autónoma y eficiente.

C Resolución de problemas en situaciones motrices: Desarrollar habilidades para tomar decisiones y resolver problemas durante las actividades físicas.

E. Educación física y deporte: Aprender reglas, técnicas y estrategias deportivas, promoviendo el trabajo en equipo y el respeto.

Objetivos didácticos

1. Optimizar la participación, la organización y la flexibilidad en las dinámicas del grupo, garantizando que cada estudiante tenga un papel activo en el proceso y que se favorezca una experiencia inclusiva, equitativa y motivadora para todos los participantes.

2. Promover la interdependencia positiva entre los estudiantes de 3ºESO, utilizando juegos cooperativos como el Pinfuvote, para que el alumnado aprenda a trabajar juntos hacia un objetivo común.

3. Fomentar la interacción y colaboración entre los estudiantes de 3º de ESO a través de juegos cooperativos como el Pinfuvote, con el objetivo de fortalecer las relaciones interpersonales, promover un ambiente de aprendizaje participativo y asegurar que todos los alumnos, independientemente de su nivel físico, puedan contribuir al éxito del equipo y disfrutar de la actividad física.

SESIONES	<p>Reto inicial: Se planteará la siguiente cuestión: "¿Cómo podemos convertirnos en un equipo donde todos y todas importamos, aprendemos juntos y jugamos respetando las normas para disfrutar del PINFUVOTE?"</p>
	<p>Temporalización (Descripción de las sesiones). Introdutoria, Desarrollo, Evaluación o culminativa.</p> <p>Sesión 1: Sesión inicial. Evaluación inicial y conexión con aprendizajes previos. Introducción del juego, reglas básicas y dinámica cooperativa. Planteamiento del reto inicial.</p> <p>Sesión 2: Sesión de desarrollo de roles y la responsabilidad del juego. Trabajo con roles dentro del juego. Asignación, rotación y reflexión sobre la importancia de cada posición. Igualdad y empatía.</p> <p>Sesión 3: Introducción de tácticas cooperativas. Resolución de problemas reales de juego desde el trabajo en equipo. Análisis crítico de las decisiones.</p> <p>Sesión 4: introducción a un nuevo tipo de jugada y después aplicarlas en situación real de partido.</p> <p>Sesión 5: Trabajo de valores y cohesión. Enfoque en respeto, convivencia y actitudes prosociales. Dinámicas reflexivas.</p> <p>Sesión 6: Sesión creativa para diseñar nuevas reglas. Reflexión crítica sobre la estructura del juego. Promoción del pensamiento divergente.</p> <p>Sesión 7: Evaluación del proceso, disfrute del juego y cierre emocional. Integración de todo lo aprendido.</p> <p>Situación aprendizaje final: La sesión final de la situación de aprendizaje (SA) será una clase de cierre donde el alumnado podrá disfrutar del juego, aplicar todo lo aprendido y reflexionar sobre su evolución. A través de un partido modificado de PINFUVOTE, pondrán en práctica aspectos como la colocación, la comunicación y la cooperación. También habrá un espacio para evaluar el proceso y compartir cómo se han sentido durante la unidad.</p>

O.G.E. A, C, G, K	C.Clave a) CCLI – Competencia en Comunicación Lingüística e) C. personal, social y de aprender a aprender f) Competencia ciudadana d) Competencia digital (C.D).			
EVALUACIÓN				
Competencias específicas	Criterios de Evaluación:	Saberes básicos:	Actividades de Evaluación:	Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %
C.1: Aplicar habilidades motrices. C.2: Participar activamente y con responsabilidad en actividades físicas grupales.	1. Aplicar normas y actitudes en juegos cooperativos. 2. Participar activamente con respeto y colaboración. 3. Asumir roles diferentes con responsabilidad. 4. Resolver conflictos de manera pacífica. 5. Reflexionar sobre emociones propias y ajenas en el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos cooperativos adaptados. • Normas y valores del trabajo en equipo. • Estrategias de cooperación y resolución de conflictos. • Reconocimiento y regulación emocional. • Inclusión y respeto a la diversidad. 	Observación en dinámicas de juego (PINFUVOTE). <ul style="list-style-type: none"> • Registros de roles y decisiones grupales. • Diarios de aprendizaje individuales. • Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación. • Dinámicas iniciales y de cierre. 	Rúbricas de observación del comportamiento cooperativo (40%). (Anexo2) <ul style="list-style-type: none"> • Diarios de aprendizaje individuales (20%). (Anexo3) • Registros anecdóticos del docente (10%). (Anexo4) • Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación (30%). (Anexo 5)
C.3: Asumir responsabilidades en situaciones de juego cooperativo, mostrando actitudes de ayuda y respeto.	1. Mostrar empatía y colaboración en la práctica. 2. Participar con compromiso en la organización y desarrollo de las tareas. 3. Adoptar decisiones consensuadas en grupo. 4. Utilizar estrategias inclusivas en el juego. 5. Favorecer el respeto a la diversidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de retos motrices en grupo. • Participación activa y escucha activa. • Inclusión de propuestas equitativas. • Comunicación asertiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego cooperativo con roles rotativos. • Ronda de propuestas de mejora. • Asambleas breves sobre convivencia. 	Escalas de observación del rol asumido (Anexo 6) (30%). <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluaciones (anexo 5) (25%). • Diario reflexivo (25%). (anexo3) • Registro del docente (20%). (anexo2)

<p>C.4: Resolver conflictos surgidos en la práctica motriz desde una perspectiva de cultura de paz y cooperación</p> <p>C.5: Reflexionar sobre emociones, normas y valores relacionados con la actividad física cooperativa..</p>	<p>1. Identificar emociones en situaciones de práctica cooperativa.</p> <p>2. Proponer soluciones pacíficas a conflictos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional en el deporte. • Cultura de paz y resolución de conflictos. • Participación democrática en la toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego simbólico de conflictos resueltos. • Rueda de emociones post-juego. • Creación colectiva de normas de convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas de resolución de conflictos (35%). • Registro de expresiones emocionales (15%). • Producción grupal de normas (30%). • Coevaluación entre pares (20%).
Metodología				
Estrategia de la práctica: Mixta		Estilos de enseñanza: Asignación de Tareas, Descubrimiento guiado, instrucción directa, resolución de problemas.		
<p>Metodologías activas y/o emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo: El alumnado trabajará en equipos base heterogéneos para fomentar la ayuda mutua, la responsabilidad compartida y el respeto a las normas comunes. Se usarán roles rotativos • Aprendizaje basado en proyectos (ABP): La unidad gira en torno a la resolución de una situación problema inicial (“¿Cómo podemos organizarnos para disfrutar de un juego colectivo en el que todas y todos participemos de forma justa y respetuosa?”). Las sesiones están orientadas a resolver este reto final a través de la adquisición de saberes prácticos. 				
Distribución grupo – clase: Grupos reducidos y parejas		Participación: Normativa, lúdica y cooperativa		
Posición del profesor: Observador, mediador y guía		Feedback: inmediato y formativo		

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Principios DUA aplicados a priori: Destacamos la presentación visual y verbal de las reglas, la demostración práctica, el material adaptado, la modificación de reglas, el trabajo cooperativo y las formas de evaluación

Formas de implicación (Principio III): El objetivo es captar y mantener la atención, esfuerzo y motivación de los estudiantes a través de actividades interesantes, desafiantes y relacionadas con sus intereses. Fomentar la autorregulación y la autonomía mediante herramientas de autoevaluación y reflexión sobre su progreso.

Diferentes medios de representación (Principio I): Se busca ofrecer distintas formas de presentar la información, como textos, imágenes y videos, para adaptarse a las necesidades de cada estudiante. Activar conocimientos previos y facilitar la transferencia de habilidades y conocimientos a nuevas situaciones de aprendizaje.

Diferentes formas de acción y expresión (Principio II): Para garantizar la participación activa de todo el alumnado en la propuesta basada en el Pinfuvote, se ofrecen diversas formas de acción y expresión. Esto incluye permitir a los estudiantes demostrar su aprendizaje y participar en las actividades mediante distintos canales: respuestas orales, escritas, visuales (dibujos, esquemas) o mediante la representación física a través del juego. Además, se emplean materiales adaptados (como balones de distinto tamaño o peso, normas ajustadas o tiempos diferenciados) para responder a las necesidades motrices específicas de algunos alumnos, garantizando así una equidad real en el acceso a las actividades.

Se aplica la pauta 5 del Principio II ("Proporcionar múltiples herramientas para la construcción y expresión del conocimiento"), ofreciendo opciones que permiten al alumnado expresar su comprensión y desempeño según sus capacidades.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel	Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel
<p>Asegurarse de que las actividades son claras y desglosadas en partes más pequeñas para que los estudiantes puedan seguir el proceso de manera más efectiva.</p> <p>En el juego se podrá permitir el uso de un bote extra.</p> <p>Realizar equipos en los que compitan alumnos del mismo nivel de juego o lo más similar</p>	<p>Mayor complejidad en los ejercicios, es decir, con más premisas u otras formas de hacer los ejercicios.</p> <p>La asignación de roles poniendo al alumno de mayor nivel a evaluar y/o enseñar a alumnos de menor nivel para mejorar en los aspectos técnicos y tácticos.</p>
<p>Posibles adaptaciones individualizadas (con alumnos con NEE muy concretas y específicas): Dividir las actividades del juego en períodos más cortos (5-10 minutos), con descansos frecuentes, para ayudar a mantener la concentración.</p> <p>Proporcionar instrucciones de forma visual y oral, repitiéndolas si es necesario.</p> <p>Colocar al alumno en grupos donde pueda trabajar más de cerca con un compañero que lo ayude a mantenerse enfocado y controlado.</p>	
<p>Material didáctico: Balones de espuma, petos, cuerda elástica, petos. Pizarra, Chromebook, conos</p>	
<p>Instalaciones/ Espacios: Patio rojo (Figura 2) y gimnasio cubierto (Figura 4)</p>	
<p>Herramientas TIC-TAC-TEP: Se hacen las rúbricas de forma digital o a mano en la propia clase al final de esta en el diario, visionado de videos desde la pizarra digital para ver el reglamento básico y algunas jugadas o momentos tácticos para representar en la sesión práctica y las rúbricas de autoevaluación y coevaluación.</p>	

Interdisciplinariedad:

Educación en Valores y Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos (Tutoría y Educación en Valores): La práctica del PINFUVOTE fomenta el respeto, la empatía, la inclusión, la equidad de género y la resolución pacífica de conflictos, valores esenciales recogidos en los contenidos transversales de la educación en valores.

Tecnología / Digitalización:

A través del uso de herramientas digitales para documentar el proceso (vídeos, blogs, presentaciones) y realizar autoevaluaciones online, se fomenta la competencia digital.

Otros:**ODS 3:** Salud y bienestar:

Busca que todas las personas, puedan vivir sanas física y emocionalmente. Promueve el deporte, el cuidado mental y hábitos saludables.

ODS 4: Educación de calidad Busca que todos tengamos acceso a una educación que nos ayude a aprender bien, a pensar por nosotros mismos y a convivir con respeto.

ODS 5: Igualdad de género: Se trata de que mujeres y hombres tengamos los mismos derechos, oportunidades y respeto, sin importar nuestro sexo.

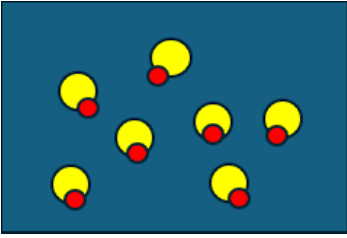
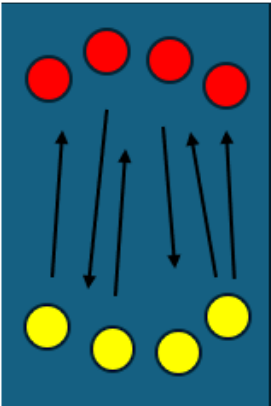
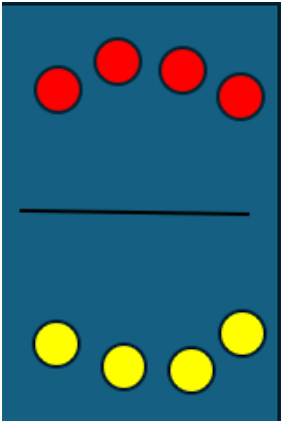
ODS 10: Reducción de las desigualdades Quiere que nadie se quede atrás. Fomenta la igualdad de oportunidades para todas las personas, independientemente de su procedencia, habilidades o circunstancias personales.

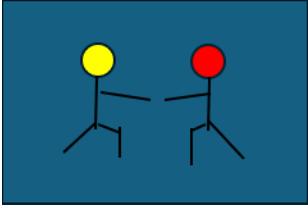
Bibliografía/Webgrafía:

- Comunidad de Madrid. (2025, 10 de mayo). *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, (111)
- Comunidad de Madrid. (s.f.). *170 medidas para los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
- Comunidad de Madrid. (2022, 20 de julio). *Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria*. (“Regulación de la Educación Secundaria Obligatoria”) *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, (174)
- Comunidad de Madrid. (s.f.). *Programas de actividad física y deporte*.

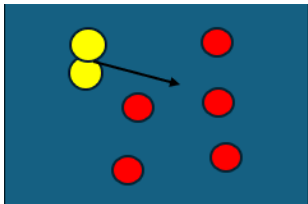
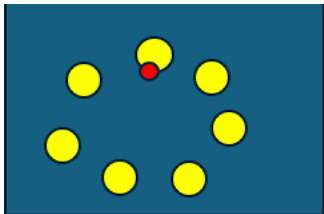
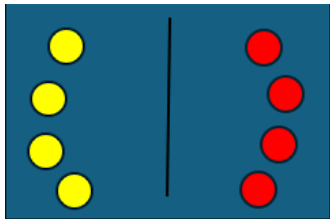
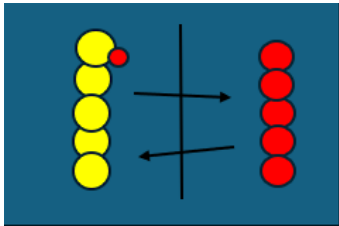
a) Sesiones de la Unidad didáctica / Unidad de Programación

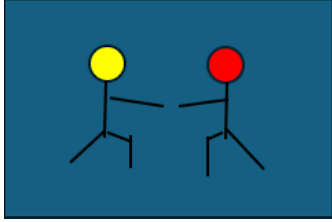
<p>Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE</p> <p>Sesión n°: 1 / 7 Curso: 3º ESO Trimestre: 3º trimestre</p>
<p>Nombre de la Sesión: Conociendo el PINFUVOTE: Reglas básicas y cohesión grupal</p> <p>Duración: 50 minutos Tipo Sesión: Iniciación – Presentación del juego y dinámica cooperativa.</p>
<p>Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto</p> <p>Material: Balones de espuma, petos, conos, pizarra portátil, cuerda elástica y Chromebook</p> <p>N.º Alumnos/as: 20-22</p>
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las reglas básicas del PINFUVOTE. • Fomentar la cooperación y comunicación entre compañeros/as. • Iniciar la práctica del juego desde una perspectiva lúdica e inclusiva.
<p>Saberes básicos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reglas básicas de juegos alternativos y cooperativos. • Interacción y cooperación en contextos motrices. • Responsabilidad individual y grupal en el juego. • Resolución de conflictos y toma de decisiones en grupo.
<p>Justificación de la Metodología: Se prioriza una metodología activa basada en la participación del alumnado, donde la vivencia práctica, la reflexión compartida y el aprendizaje cooperativo permiten interiorizar no solo el juego, sino también sus valores.</p>
<p>Estilo Enseñanza: Asignación de tareas con momentos de descubrimiento guiado</p> <p>Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo de Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)</p> <p>Estrategia: Global (participación de todos desde el inicio del juego)</p> <p>Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas</p>
<p>Posición Profesor: Observador y guía, interviniendo para orientar, reforzar y promover la cohesión.</p> <p>Tipo Feedback: Feedback positivo y reflexivo centrado en el esfuerzo, la cooperación y la mejora</p>

Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	<p>Juego “Quitar la cola al zorro”: deben cooperar para esquivar sin que te quiten el peto que tendrán en la cintura colgado. Estiramientos activos en círculo.</p>		10
Parte principal	<ol style="list-style-type: none"> Pelota loca: En dos equipos, se lanzan pelotas sin poder cogerlas, solo golpearlas. Se elimina al rival si se le golpea directamente. Mini pinfu: Juego en campos pequeños sin red. Se golpea la pelota (no se retiene) intentando que toque el suelo del campo rival. Se permite un bote. Rally cooperativo: Equipos que colaboran para realizar el mayor número posible de toques sin que la pelota caiga. Cada jugador debe intervenir al menos una vez. Partido de Pinfuvote: Partido con las reglas del Pinfuvote: se golpea con mano, pie o cabeza; hasta tres toques por equipo; se permite un bote; no se puede retener el balón. 	 	30

V.Calma	Estiramientos suaves en parejas. Ronda de sensaciones y reflexión de cómo ha ido la primera sesión.		5
<p>Actividades de Refuerzo: Repetición de secuencias del juego con menos presión para quienes necesiten consolidar las normas.</p> <p>Actividades de Ampliación: Introducción de una nueva regla cooperativa para que el grupo la gestione.</p>			
<p>Observaciones: En cuanto al aprendizaje cooperativo se aplica mediante la formación de grupos heterogéneos, actividades que requieren la participación activa de todos los miembros y dinámicas que promueven la ayuda mutua, la responsabilidad compartida y la comunicación. El docente actúa como guía, reforzando la cooperación con feedback positivo, mientras que el clima lúdico e inclusivo favorece la cohesión grupal y la participación equitativa del alumnado.</p>			

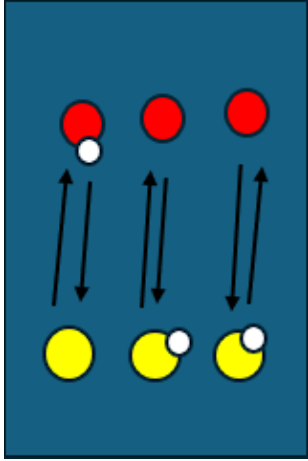
<p>Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE</p> <p>Sesión nº: 2 / 7 Curso: 3º ESO Trimestre: 3º trimestre</p>	
<p>Nombre de la Sesión: Roles en el PINFUVOTE: Todos jugamos, todos importamos</p> <p>Duración: 50 minutos Tipo Sesión: Desarrollo – Asignación y rotación de roles</p>	
<p>Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto</p> <p>Material: Balones de espuma, petos, conos, cuerda elástica N.º Alumnos/as: 20-22</p>	
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender y experimentar los diferentes roles del PINFUVOTE • Fomentar la igualdad de oportunidades en el juego. • Desarrollar la empatía a través de la rotación de posiciones. 	
<p>Saberes básicos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámicas de roles en los juegos cooperativos. • Participación inclusiva y toma de decisiones compartidas. • Comunicación verbal y no verbal en entornos deportivos. 	

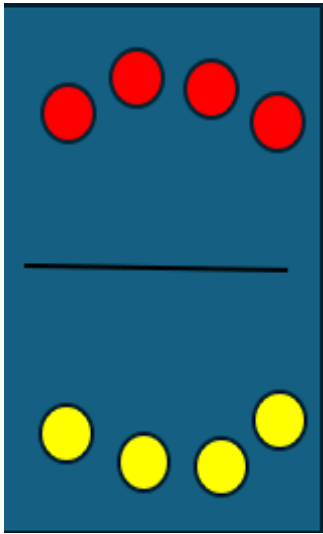
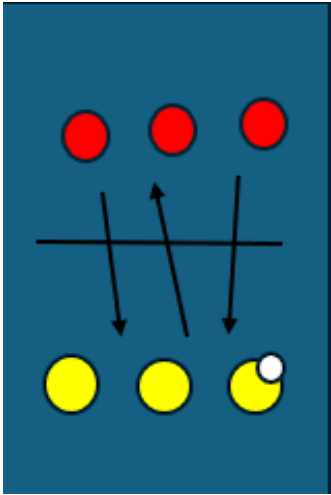
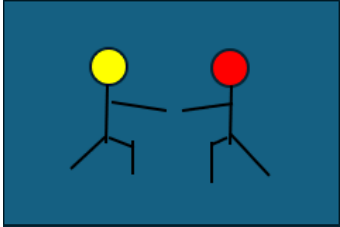
Justificación de la Metodología: A través del modelo cooperativo y la rotación de roles, el alumnado vivencia las funciones de todos los jugadores, promoviendo la igualdad, la empatía y la mejora de la coordinación grupal.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado con momentos de mando directo			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo Cooperativo – Aprendizaje entre iguales			
Estrategia: Global (participación de todos desde el inicio del juego)			
Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas			
Posición Profesor: Observador y guía, interviniendo para orientar, reforzar y promover la cohesión.			
Tipo Feedback: Correctivo puntual y valorativo del esfuerzo individual y grupal.			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Juego “Cadenas cooperativas”: deben desplazarse unidos en filas para atrapar a otros. Movilidad articular general.		10
	Recordatorio breve de reglas (5 min): 1. El Pase Invisible: Juego en grupo donde solo se puede pasar el balón nombrando al receptor. 2. Pinfuvote sin Capitán: Partido autogestionado sin árbitro ni capitán. Los jugadores deben resolver los conflictos dialogando. 3. La Red Humana: Los alumnos forman una "red" con cuerdas o manos unidas y deben cooperar para devolver el balón al campo contrario sin romper la red. 4. Normas al Revés: Se juega con reglas injustas para analizar su impacto en la cooperación.	  	30

V. Calma	Estiramientos suaves en parejas. Ronda de sensaciones		5
<p>Actividades de Refuerzo: Repetición de roles en partidos sin presión competitiva. Apoyo de compañeros tutores dentro del grupo.</p> <p>Actividades de Ampliación: Propuesta de nuevas funciones para adaptar el juego (árbitro cooperativo, animador de equipo).</p>			
<p>Observaciones: En esta segunda sesión, el aprendizaje cooperativo se manifiesta a través de la rotación de roles, la toma de decisiones compartida y la autogestión del juego, promoviendo la empatía, la igualdad de oportunidades y la inclusión activa. Las dinámicas propuestas favorecen la cooperación, la comunicación y el respeto entre iguales, mientras el docente guía y refuerza los procesos grupales con un enfoque formativo y participativo.</p>			

<p>Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE Sesión nº: 3 / 7 Curso: 3º ESO Trimestre: 3º trimestre</p>	
<p>Nombre de la Sesión: Tácticas cooperativas: Pensar en equipo, actuar en grupo Duración: 50 minutos Tipo Sesión: Desarrollo – Estrategias y resolución de problemas cooperativos</p>	
<p>Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto Material: Balones de espuma, petos, conos, silbato, hojas de observación, cuerda elástica N.º Alumnos/as: 20-22</p>	
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar estrategias grupales para mejorar el rendimiento del equipo. • Potenciar la comunicación y la toma de decisiones compartida. • Resolver problemas motrices de forma cooperativa en contexto real de juego. 	
<p>Saberes básicos desarrollados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación estratégica en juegos cooperativos. • Comunicación efectiva para la coordinación grupal. • Resolución colectiva de situaciones problemáticas. 	

<ul style="list-style-type: none"> Evaluación de procesos de juego desde una mirada crítica.
Justificación de la Metodología: El juego como herramienta de aprendizaje permite aplicar principios de táctica colectiva desde el análisis, la planificación y la autoevaluación. Fomenta el liderazgo compartido y el pensamiento estratégico dentro de un marco cooperativo
Estilo Enseñanza: Resolución de problemas
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo de Enseñanza Comprensiva del Deporte + Cooperativo
Estrategia: Mixta: práctica global con pausas para reflexión y reajuste
Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas

Posición Profesor: Facilitador del análisis y coordinador de las sesiones de reflexión			
Tipo Feedback: Formativo y reflexivo, basado en el análisis de decisiones del equipo			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	<p>Se realizarán ejercicios dinámicos con balón por parejas, entre ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pase con una mano y otra agarrando la pelota. Pases golpeando con la mano la pelota y que pueda dar hasta un bote. Pases sin que bote con la mano. Pases con el pie y que bote una vez. Pases con el pie sin que bote. Pases con cualquier parte del cuerpo, primero botando una vez y después sin botar. Por último realizar cada uno dos pases a si mismo y en el tercero pasársela al compañero de pareja. 		10

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construyamos la jugada: Cada grupo debe diseñar una jugada en la que participen todos sus miembros y ejecutarla en un mini partido. Deben rotar quién inicia la jugada. 2. Mando alterno: Durante el juego, cada 2 minutos cambia el líder del grupo (quien decide la táctica o da indicaciones). El resto debe seguir sus instrucciones. 3. Código de ataque: Cada equipo crea una señal (palabra, gesto) para iniciar su jugada cooperativa. Deben coordinar su movimiento tras la señal sin hablar durante el juego. 4. Evaluadores tácticos: Mientras un grupo juega, otro observa y registra: ¿se han coordinado? ¿Quién ha liderado? ¿Qué harían diferente? Luego se hace Feedback cruzado. 	 	30
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Estiramientos por parejas con coordinación (uno guía, otro sigue). Compartir una mejora que ha hecho el equipo hoy.</p>		5
<p>Actividades de Refuerzo: Sugerencia de tácticas sencillas prediseñadas para equipos que lo necesiten. Apoyo del docente durante la fase de diseño.</p> <p>Actividades de Ampliación: Equipos diseñan una jugada especial y la enseñan al resto de la clase.</p>			

Observaciones: En esta tercera sesión, el aprendizaje cooperativo se potencia mediante la creación y ejecución conjunta de estrategias, la rotación de roles de liderazgo y la evaluación entre iguales. El alumnado colabora para resolver problemas tácticos reales, toma decisiones colectivas y reflexiona de forma crítica sobre el juego, desarrollando pensamiento estratégico, comunicación efectiva y liderazgo compartido dentro de un ambiente inclusivo y participativo.

Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE

Sesión: 4 / 7 **Curso:** 3ºESO **Trimestre:** 3ºTrimestre

Nombre de la Sesión: Triplin **Duración:** 50 minutos

Tipo sesión: Iniciación – Presentación del juego y dinámica cooperativa del Triplin

Sesión: Iniciación – Presentación del juego y dinámica cooperativa

Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto

Material: Balones de espuma, petos, conos, pizarra portátil, cuerda elástica y Chromebook

N.º Alumnos/as: 20-22

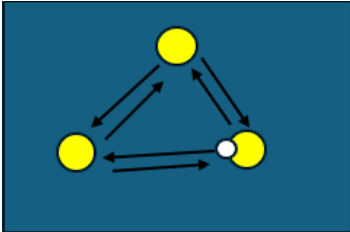

Objetivos didácticos de la sesión:

Desarrollar la cooperación entre los alumnos mediante la práctica del triplin, una jugada clave en el Pinfuvote, fomentando el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Saberes básicos desarrollados:

- Reglas básicas del triplin
- Interacción y cooperación en contextos motrices.
- Responsabilidad individual y grupal en el juego.
- Resolución de conflictos y toma de decisiones en grupo.
- Toma de decisiones en equipo y respeto por los turnos.

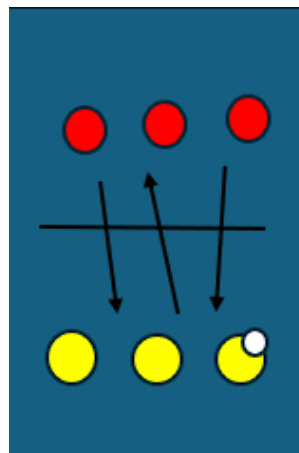
Justificación de la Metodología: La metodología empleada en esta sesión se basa en un enfoque activo y participativo, donde el alumnado es el verdadero protagonista de su aprendizaje. Se promueven situaciones de cooperación real, utilizando el triplin como recurso didáctico para fomentar el trabajo en equipo, la toma de decisiones conjunta y la resolución de problemas en contextos de juego.

<p>Estilo Enseñanza: Asignación de tareas con momentos de descubrimiento guiado</p> <p>Modelo pedagógico, metodología activa: Esta sesión se basa en el modelo comprensivo de enseñanza deportiva, que busca que el alumnado comprenda el juego y tome decisiones de forma autónoma antes que centrarse únicamente en la ejecución técnica.</p> <p>Estrategia: Global (participación de todos desde el inicio del juego)</p> <p>Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas y en algún ejercicio de 3</p>			
<p>Posición Profesor: Observador y guía, interviniendo para orientar, reforzar y promover la cohesión</p> <p>Tipo Feedback: Feedback positivo y reflexivo centrado en el esfuerzo, la cooperación y la mejora</p>			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	<p>Juegos de pase en grupos de 3, enfatizando la cooperación y la rotación de roles.</p> <p>Rondo con toques limitados (máximo 3), destacando la importancia del triplin.</p>	 <p>Diagrama que muestra tres jugadores (representados por círculos amarillos) en un triángulo. Se indican flechas que muestran la rotación de roles y el pase de la pelota (representada por un círculo blanco) entre los jugadores.</p>	10
Parte principal	<p>1. ¿Qué es el triplin?</p> <p>(Demostración y práctica guiada): El docente explica en pizarra y con ejemplos en vivo qué es un triplin: acción de tres toques consecutivos con intervención de tres jugadores distintos (ej. recepción, pase, golpeo). Se hace práctica dirigida en grupos de 3.</p>	 <p>Ilustración de un profesor (figura naranja) señalando una pizarra (rectángulo blanco con la palabra 'PIZARRA' escrita en ella) que está sobre un fondo azul.</p>	

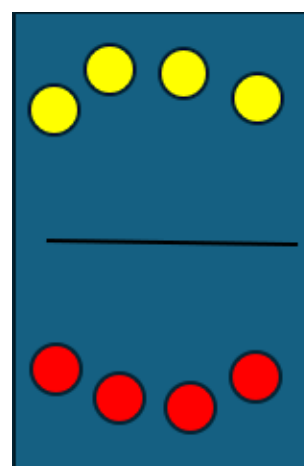
Parte principal

2. **¿Qué es el triplin?**

(Demostración y práctica guiada): El docente explica en pizarra y con ejemplos en vivo qué es un triplin: acción de tres toques consecutivos con intervención de tres jugadores distintos (ej. recepción, pase, golpeo). Se hace práctica dirigida en grupos de 3.




3. **Triplin en cadena:** En grupos de 3-4, deben realizar una cadena de triplines sin que el balón caiga. Cada jugador debe intervenir solo una vez por secuencia. Se promueve la comunicación y el ajuste de roles.



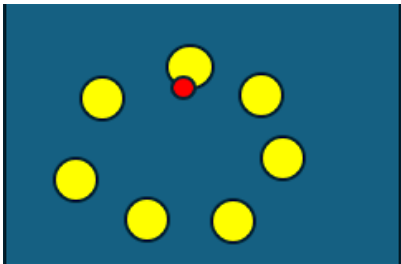
4. **Mini partidos con puntuación condicionada:** Partidos 3x3 o 4x4. Solo se puntúa si el punto viene precedido de un triplin. Se obliga a planificar y coordinar entre compañeros antes de atacar.

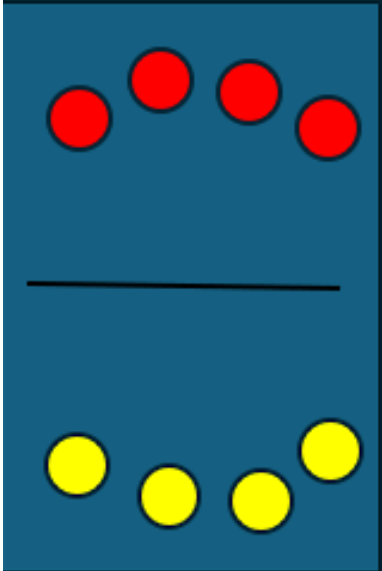
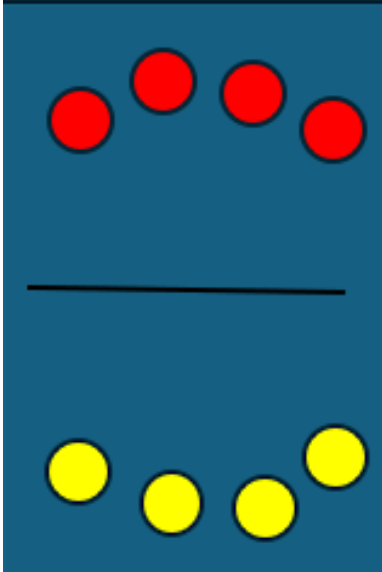
5. **Reto cooperativo final: “10 triplines seguidos”:** Cada grupo debe lograr 10 triplines seguidos sin que el balón toque el suelo. Si falla, vuelven a empezar. El objetivo es colaborar, no competir.


30

V. Calma	Rellenar el diario mientras se hace una serie de estiramientos y se comenta lo aprendido en la clase		5
<p>Actividades de Refuerzo: Repetición de secuencias del juego con menos presión para quienes necesiten consolidar las normas.</p> <p>Actividades de Ampliación: Triplin en situación de superioridad numérica (3x2), Triplin condicionado</p>			
<p>Observaciones: En esta cuarta sesión, el aprendizaje cooperativo se enfoca en la comprensión y práctica del <i>triplin</i> como elemento clave del juego colectivo. A través de dinámicas en pequeños grupos, el alumnado colabora, toma decisiones conjuntas y ajusta sus acciones para lograr un objetivo común. Se fomenta la responsabilidad compartida, la comunicación efectiva y la resolución de problemas motrices, con un enfoque participativo que sitúa al alumnado como protagonista del aprendizaje.</p>			

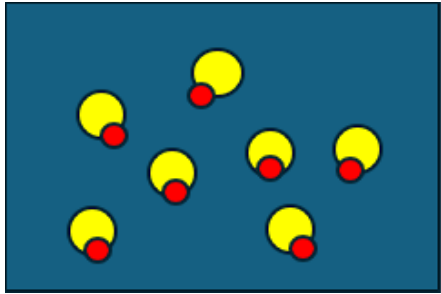
Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE Sesión n°: 5 / 7 Curso: 3º ESO Trimestre: 3º trimestre			
<p>Nombre de la Sesión: Respeto y cohesión: Jugamos desde los valores</p> <p>Duración: 50 minutos</p> <p>Tipo Sesión: Desarrollo – Valores, convivencia y cohesión grupal</p>			
<p>Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto</p> <p>Material: Balones de espuma, petos, conos, cuerda elástica, tarjetas de reflexión</p> <p>N.º Alumnos/as: 20-22</p>			
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar el respeto, la empatía y la solidaridad durante el juego. • Mejorar la cohesión y la resolución pacífica de conflictos. • Fortalecer el sentimiento de pertenencia al grupo mediante dinámicas cooperativas. 			


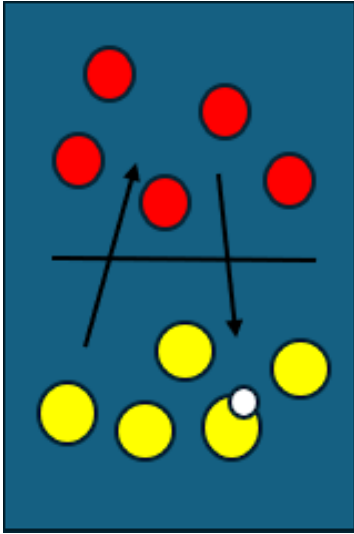

Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Normas sociales en contextos cooperativos. • Reconocimiento y regulación emocional en el juego. • Convivencia, inclusión y gestión del conflicto. • Reglas como marco de justicia y equidad. 			
Justificación de la Metodología: A través del juego cooperativo, se genera un espacio idóneo para trabajar valores y habilidades sociales en situaciones reales, donde el alumnado puede identificar emociones, regular conductas y valorar el respeto como parte esencial del éxito grupal.			
Estilo Enseñanza: Participativo y reflexivo			
Modelo pedagógico, metodología activa: Educación en Valores a través del Modelo Cooperativo			
Estrategia: Global, basada en la cooperación real y la toma de decisiones conjunta)			
Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas			
Posición Profesor: Observador y guía, interviniendo para orientar, reforzar y promover la cohesión.			
Tipo Feedback: Emocional y motivacional, basado en la observación de actitudes			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	<p>Juego “El globo común”: mantener un globo en el aire en grupo sin que caiga, sin hablar, usando solo gestos.</p> <p>Breve reflexión sobre la importancia de cooperar sin conflicto.</p>		10

Parte principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mini partidos con “retos de respeto”: Se juegan partidos 4x4 o 5x5. Cada grupo debe cumplir un reto ético durante el juego, como: agradecer cada pase, animar tras cada error, disculparse por contacto, o incluir a todos. Cambian los retos cada 5 minutos. 2. Dinámica “Círculo de confianza”: Partidos sin árbitro. El propio grupo debe mediar, resolver y autorregular posibles conflictos o faltas. Dos observadores externos anotan ejemplos de respeto, diálogo o cooperación. 3. Rueda de observaciones y devolución: Reunidos en grupo, los observadores comparten los comportamientos prosociales observados. Se promueve que cada grupo reflexione cómo ha actuado y cómo mejorar. 4. Juego de roles exprés: Cada grupo elige o recibe roles (portavoz, motivador, mediador, animador...). Repiten un mini partido breve con esos roles activos. Después comparten cómo ha cambiado el juego. 	 	30
------------------------	--	--	----

V. Calma	Ejercicio de respiración Cada alumno rellena su diario de forma individual		5
<p>Actividades de Refuerzo: Dinámica de roles: se asignan funciones para favorecer la inclusión y participación activa de todos.</p> <p>Actividades de Ampliación: Redacción colectiva de un “Manifiesto del juego limpio” que se expondrá en el gimnasio.</p>			
<p>Observaciones: En esta quinta sesión, el aprendizaje cooperativo se centra en el desarrollo de valores como el respeto, la empatía y la cohesión grupal. A través de dinámicas con retos éticos, autorregulación y observación entre iguales, el alumnado reflexiona sobre sus actitudes y mejora su convivencia en el juego. La metodología favorece la toma de decisiones conjunta y la responsabilidad emocional, construyendo un clima inclusivo y solidario donde todos se sienten parte del grupo.</p>			

<p>Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE Sesión nº: 6 / 7 Curso: 3º ESO Trimestre: 3º trimestre</p>	
<p>Nombre de la Sesión: Cocreación: diseñamos nuestras propias reglas Duración: 50 minutos Tipo Sesión: Desarrollo – Adaptación y creatividad en el juego cooperativo</p>	
<p>Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto Material: Balones de espuma, petos, conos, folios, rotuladores, cuerda elástica N.º Alumnos/as: 20-22</p>	
<p>Objetivos didácticos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la creatividad y la iniciativa personal a través del diseño de nuevas normas de juego. • Reflexionar sobre cómo las reglas afectan a la cooperación y la equidad. • Adaptar el PINFUVOTE para favorecer la participación y el disfrute colectivo. 	

Saberes básicos desarrollados:			
<ul style="list-style-type: none"> • Modificación y creación de normas en situaciones lúdicas. • Valoración del diálogo como forma de regulación grupal. • Comprensión crítica de la estructura del juego. 			
Justificación de la Metodología: Permitir que el alumnado modifique el juego favorece la apropiación de este, eleva la motivación, estimula el pensamiento crítico y refuerza la cohesión, todo enmarcado dentro de un modelo cooperativo centrado en el estudiante.			
Estilo Enseñanza: Descubrimiento guiado y enseñanza recíproca			
Modelo pedagógico, metodología activa: Modelo de Construcción del Conocimiento Cooperativo			
Estrategia: Inductiva: se parte de la experiencia para generar conocimiento			
Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas			
Posición Profesor: Asesor externo y orientador del proceso creativo			
Tipo Feedback: Reforzador, orientado a la iniciativa, originalidad y escucha activa			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	<p>“Ronda de reglas locas”: se propone una regla inusual cada minuto (ej.: solo pasar con la izquierda) y se juega brevemente.</p> <p>Estiramientos en grupo con relevos cooperativos.</p>		10

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Parte principal</p>	<ol style="list-style-type: none"> Diseño de nuevas reglas: En grupos heterogéneos (5-6 personas), crean entre 2 y 3 reglas originales que aumenten la cooperación, inclusión o diversión. Escriben sus propuestas en un cartel para compartir. Puesta en práctica del “PINFUVOTE 2.0”: Cada grupo juega un mini partido aplicando sus reglas nuevas. Los grupos observan a los demás, anotando ventajas, dificultades y posibles mejoras. Valoración colectiva: Reunidos, los grupos comparten qué reglas les gustaría mantener y cuáles no funcionaron. Se discuten razones y aprendizajes. Retroalimentación creativa (implícito en puesta en práctica y valoración): Profesor orienta con feedback reforzador sobre la originalidad y participación, motivando ajustes y mejora continua. 	 	30
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">V. Calma</p>	<p>Relajación por imitación con música suave.</p> <p>Compartir en voz alta: “Lo mejor de nuestra norma fue...”</p>		5

Actividades de Refuerzo: Propuestas de plantillas con reglas sugeridas para quienes tengan más dificultades de creatividad.

Actividades de Ampliación: Crear un decálogo cooperativo para el “PINFUVOTE inclusivo”, basado en sus reglas preferidas.

Observaciones: En esta sexta sesión, el alumnado asume un rol activo en la transformación del juego mediante la creación de sus propias reglas, promoviendo la creatividad, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo. A través del diseño, puesta en práctica y análisis de sus normas, los estudiantes experimentan cómo las reglas influyen en la cooperación y el disfrute del juego. Se refuerzan la autonomía, la inclusión y la corresponsabilidad, enmarcadas en un enfoque metodológico inductivo y cooperativo.

Título Unidad de Programación: Juego cooperativo a través del PINFUVOTE

Sesión nº: 7 / 7 **Curso:** 3º ESO **Trimestre:** 3º trimestre

Nombre de la Sesión: Gran Torneo Cooperativo: Celebramos lo aprendido

Duración: 50 minutos

Tipo Sesión: Cierre – Evaluación y disfrute cooperativo

Instalaciones: Pista polideportiva o gimnasio cubierto

Material: Balones de espuma, petos, conos, Balones de espuma, hojas de autoevaluación, cuerda elástica **N.º Alumnos/as:** 20-22

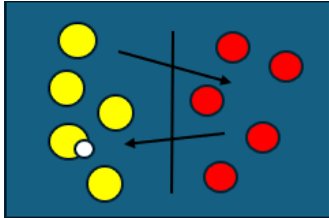
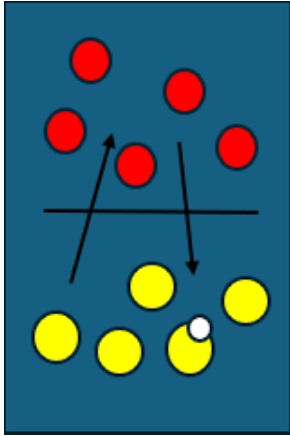

Objetivos didácticos de la sesión:

- Consolidar los aprendizajes vividos a lo largo de la unidad.
- Disfrutar del juego desde una perspectiva lúdica, justa e inclusiva.
- Evaluar la participación cooperativa y las competencias sociales.

Saberes básicos desarrollados:

- Aplicación de normas, roles y valores en un contexto real de juego.
- Evaluación individual y grupal de la cooperación.
- Reconocimiento de la mejora personal y colectiva.

Justificación de la Metodología: Una sesión de cierre celebrativa y evaluativa permite integrar el aprendizaje vivido desde la experiencia, ofreciendo al alumnado un espacio de reconocimiento y autoafirmación dentro del grupo, reforzando su sentido de pertenencia.

<p>Estilo Enseñanza: Actitudinal – Participación activa, libre y motivadora</p> <p>Modelo pedagógico, metodología activa: Aprendizaje Cooperativo + Evaluación Formativa</p> <p>Estrategia: Global y lúdica, con seguimiento del profesor como facilitador</p> <p>Agrupación de los alumnos/as: Grupos heterogéneos de 5-6 personas</p>			
<p>Posición Profesor: Observador y guía, interviniendo para orientar, reforzar y promover la cohesión Tipo Feedback: Feedback positivo y reflexivo centrado en el esfuerzo, la cooperación y la mejora.</p>			
Parte	Descripción	Descripción gráfica	<u>Min.</u>
Calentamiento	Juego " Pelota caliente ": pases rápidos entre equipos, sin perder el balón, cuando acabe el tiempo el equipo que acabe sin el balón obtiene un punto.		10
Parte principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minitorneo cooperativo: Rondas de partidos cortos con rotación de rivales. 2. Rincón de logros: Cada alumno rellena una hoja de autoevaluación, reflexionando sobre su participación y competencias sociales desarrolladas. 3. Observación y Feedback del profesor: El profesor observa el torneo y las autoevaluaciones, ofreciendo Feedback positivo y reflexivo centrado en el esfuerzo y la cooperación. 		30
V. Calma	Cierre emocional guiado: cada alumno dice una palabra que resuma su experiencia en la unidad. Aplauso colectivo final.		5

Actividades de Refuerzo: Apoyo del profesor para resolver conflictos o facilitar la participación a quienes se sientan excluidos.

Propuesta de continuidad: crear un “Club de PINFUVOTE cooperativo” para los recreos o actividades extracurriculares.

Observaciones: Esta séptima sesión culmina la unidad con una celebración cooperativa donde el juego y la reflexión confluyen en un clima lúdico, inclusivo y evaluativo. A través del minitorneo, el alumnado aplica lo aprendido en un contexto real, mientras que el rincón de logros y el cierre emocional permiten reconocer y valorar el crecimiento individual y grupal. La metodología fomenta la autonomía, el sentido de pertenencia y la interiorización de valores, consolidando la experiencia vivida desde el disfrute compartido y el compromiso con la cooperación.

Tabla 4.

Cuestionario de evaluación del profesor/a

Indicadores de Evaluación	Nivel Excelente (4)	Nivel Adecuado (3)	Nivel Básico (2)	Nivel Inicial (1)
1. Participa activamente en todas las actividades, mostrando implicación en el juego.	Participa con entusiasmo constante y actitud proactiva, motiva al grupo.	Participa de forma regular y con actitud positiva.	Participa de manera intermitente, necesita recordatorios.	Escasa participación o actitud pasiva; necesita mucha supervisión.
2. Respeta las normas del juego y las adapta en consenso con el grupo.	Respeto y promueve las normas, propone mejoras para favorecer la cooperación.	Respeto las normas establecidas y colabora en adaptaciones.	A veces incumple normas o le cuesta adaptarse a los cambios.	No respeta normas; muestra rechazo a adaptaciones o desacuerdos.

Indicadores de Evaluación	Nivel Excelente (4)	Nivel Adecuado (3)	Nivel Básico (2)	Nivel Inicial (1)
3. Se comunica de forma asertiva y colabora con sus compañeros.	Se comunica con empatía, escucha activa y resuelve conflictos positivamente.	Se comunica con respeto y colabora activamente.	A veces impone su opinión o no escucha.	Tiene dificultades importantes de comunicación y relación.
4. Aporta ideas durante las dinámicas cooperativas (diseño de reglas, debates, roles).	Propone ideas creativas que mejoran la dinámica grupal.	Aporta ideas con seguridad y participa en decisiones.	Aporta pocas ideas, solo si se le solicita directamente.	No participa en propuestas grupales.
5. Evalúa su desempeño y el de su grupo con actitud crítica y constructiva.	Autoevalúa con profundidad, reconoce aciertos y aspectos a mejorar con respeto.	Realiza una autoevaluación coherente y valora el trabajo en grupo.	Evalúa superficialmente o se centra solo en sí mismo.	No reflexiona sobre su actuación ni la del grupo.
6. Adopta un rol activo en la creación de un clima de respeto y cooperación.	Es un referente de respeto; facilita la integración de todos los compañeros.	Mantiene una actitud respetuosa y cooperativa constante.	Muestra respeto, aunque no siempre coopera de forma activa.	Tiene actitudes excluyentes o disruptivas.

3.5. Posibles Proyectos de Innovación Educativa Realizados en el Centro y Beneficios de los Mismos

Este apartado desarrolla un posible proyecto de innovación educativa implementado en el Colegio Santa Teresa de Getafe, centro en el que se realizaron las prácticas del Máster. La propuesta sigue las directrices de la Guía Didáctica del TFM y se enmarca en metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), combinado con el Aprendizaje-Servicio (ApS), y alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y las dimensiones ambiental, social y económica de la sostenibilidad, tal como recomienda la UNESCO (2020).

El proyecto, titulado “Recreos Cooperativos y Sostenibles: Jugamos para Transformar,” tiene como objetivo convertir los espacios de recreo del centro en entornos inclusivos y sostenibles mediante la práctica del deporte cooperativo, especialmente el PINFUVOTE. A través de esta propuesta, se promueven valores como la equidad, la corresponsabilidad y el respeto por el medio ambiente, de acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) sobre el desarrollo de las competencias clave y la educación para la ciudadanía global.

1. Fundamentación pedagógica

El proyecto se apoya en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el cual favorece la resolución de problemas reales y fomenta la implicación activa del alumnado según Thomas, (2000). Como complemento, se incorpora la metodología ApS (Aprendizaje-Servicio), que permite vincular el desarrollo de competencias con una mejora concreta del entorno (Puig et al., 2011), fomentando una educación transformadora que va más allá del aula.

Desde una perspectiva constructivista, se reconoce la importancia de la interacción social para la construcción del conocimiento, como defendían Vygotsky (1978) y Piaget (1970).

Además, se alinea con lo recogido en el currículo de la Comunidad de Madrid (Decreto

65/2022), que promueve metodologías activas y contextos de aprendizaje significativos, colaborativos y ligados a la realidad del alumnado.

2. Descripción del proyecto

- Título del proyecto: Recreos Cooperativos y Sostenibles: Jugamos para Transformar

- Centro educativo: Colegio Santa Teresa de Getafe

Duración: 8 semanas (3 sesiones semanales)

- Nivel educativo: 3º de ESO

- ODS trabajados: ODS 3: Salud y bienestar, ODS 4: Educación de calidad, ODS 10:

Reducción de las desigualdades, ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles

- Dimensiones de la sostenibilidad:

- Ambiental: reutilización de materiales deportivos, cuidado de espacios comunes

- Social: integración de alumnado con NEAE y mejora de la convivencia

- Económica: uso eficiente de recursos escolares y colaboración con el AMPA

3. Fases del proyecto ABP

1. Diagnóstico inicial: Mediante encuestas, entrevistas y observación sistemática, el alumnado detecta necesidades en los tiempos de recreo: desmotivación, segregación por grupos y escaso uso cooperativo de los espacios.

2. Investigación y diseño: Se investiga sobre deportes cooperativos como el PINFUVOTE y se diseña un plan de dinamización de patios.

3. Desarrollo: Implementación de zonas de juego con reglas adaptadas, materiales reciclados y equipos de dinamización con alumnos mentores.

4. Evaluación: Se valora el impacto del proyecto a través de rúbricas, observación directa, cuestionarios de satisfacción y análisis de incidencias de convivencia.

5. Presentación: Exposición de los resultados a familias, profesorado y equipo directivo mediante una jornada final abierta al centro.

4. Beneficios del proyecto

- Educativos: Mejora del clima escolar, desarrollo de competencias como la cooperación, la autonomía y la comunicación.
- Sociales: Reducción de conflictos, mayor integración del alumnado con NEAE, mayor cohesión entre grupos.
- Ambientales: Disminución de residuos, concienciación sobre el uso responsable del material escolar.
- Emocionales: Refuerzo de la autoestima, sentimiento de pertenencia al grupo y protagonismo en la vida del centro.

5. Estrategias de sostenibilidad del proyecto

- Inclusión en el Plan de Acción Tutorial (PAT) del centro.
- Formación anual de alumnado mentor y dinamizador.
- Creación de una “Comisión de patios sostenibles” en el Consejo Escolar.
- Difusión del proyecto en redes sociales, blog escolar y boletines informativos.
- Colaboración con entidades locales como el AMPA, el Ayuntamiento de Getafe y asociaciones ambientales del municipio.

6. Evaluación del proyecto y propuestas de mejora

- Evaluación continua mediante observación estructurada del uso de los espacios.
- Cuestionarios anónimos de valoración dirigidos a alumnado, familias y profesorado.
- Comparativa de incidencias y partes disciplinarios antes y después del proyecto.
- Posibles mejoras: incluir formación al profesorado sobre metodologías cooperativas y establecer jornadas lúdicas trimestrales abiertas a toda la comunidad educativa

4. Conclusiones, Limitaciones y Posibilidades de Proyectos de Investigación Educativa

En conclusión con el TFM cabe reformular lo que se habló con respecto a los objetivos mencionados al principio del documento que desarrollo e implemento la unidad didáctica sobre Pinfuvote para 3º de ESO y concluyo que alcanzo los objetivos planteados, demostrando que esta propuesta resulta efectiva para fomentar la cooperación, la inclusión y la participación activa del alumnado.

En relación con el OG1, diseño y aplico una unidad didáctica centrada en el juego cooperativo del Pinfuvote. Las actividades que propongo facilitan la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente inclusivo y equitativo. Cumpló también con los Objetivos Específicos OE1 y OE2, optimizando la organización y flexibilidad de las dinámicas grupales y asegurando que cada alumno desempeñe un papel activo. Además, fomento la interdependencia positiva para que el alumnado trabaje en equipo y alcance metas comunes a través del juego.

Respecto al OG2, promuevo el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y el sentido de comunidad en el aula. Aseguro que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades físicas, aporten al éxito del equipo y disfruten de la actividad física, tal como establecen los Objetivos Específicos OE3 y OE4. Así, fomento la colaboración y la interacción, generando un ambiente de aprendizaje participativo y respetuoso.

En definitiva, considero que mi propuesta didáctica basada en el Pinfuvote constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje cooperativo, la inclusión y la cohesión grupal en la Educación Física de 3º de ESO. Recomiendo continuar y adaptar esta metodología en otros niveles educativos, así como profundizar en dinámicas cooperativas que desarrollen valores y habilidades sociales fundamentales para el crecimiento integral del alumnado.

a) Limitaciones

Una de las principales limitaciones del presente TFM ha sido la imposibilidad de llevar a cabo la implementación completa de la Unidad Didáctica, debido a la finalización del período de prácticas en el Colegio Santa Teresa de Getafe. Esta situación ha impedido observar directamente los resultados y efectos de la propuesta sobre el alumnado.

Asimismo, la propia estructura del trabajo ha limitado la profundización en algunos aspectos curriculares, como el análisis longitudinal del impacto del juego cooperativo en la mejora de la convivencia escolar o la inclusión de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).

Estas limitaciones, lejos de constituir un obstáculo, abren nuevas vías de investigación centradas en el diseño, implementación y evaluación de metodologías activas en contextos reales, así como en el análisis del papel del profesorado como dinamizador de espacios inclusivos y sostenibles.

b) Prospección de futuro

A raíz de este trabajo, surge la posibilidad de desarrollar un estudio más amplio centrado en la efectividad del juego cooperativo como estrategia para fomentar la inclusión y mejorar el clima escolar en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

Una línea de investigación futura podría consistir en aplicar el proyecto de PINFUVOTE en varios centros educativos de diferentes contextos socioculturales, realizando un análisis comparativo sobre su impacto en el desarrollo de competencias emocionales y sociales.

Además, se podrían explorar las posibilidades del ABP como eje metodológico para transformar los espacios educativos en entornos más sostenibles e inclusivos.

Por último, se plantea la posibilidad de involucrar a las familias y a la comunidad en futuras propuestas, integrando el proyecto en un enfoque de Aprendizaje-Servicio (ApS), con el fin de potenciar el compromiso social del alumnado y fortalecer la red educativa local.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5. Referencias Bibliográficas

- Constitución Española. (1978). *Boletín Oficial del Estado*, 311, de 29 de diciembre de 1978.
- Díez-Fernández, P. (2024). *Pinfuvote, voleibol, motivación, participación, Educación Física*.
[Referencia incompleta – completar con editorial o revista].
- Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa al alumnado con necesidades educativas especiales en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 71, de 24 de marzo de 2023.
- Decreto 32/2019, de 9 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Plan de Convivencia de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 86, de 11 de abril de 2019.
- Decreto 65/2022, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 181, de 1 de agosto de 2022.
- Devís-Devís, J., & Peiró-Velert, C. (2021). *La Educación Física escolar en la encrucijada: reflexiones para un futuro posible*.
- Fernández-Río, J. (2016). *Aprendizaje cooperativo y motivación en Educación Física*.
- Formento, A. C. (2024). *Aprendizaje cooperativo, motivación, rendimiento académico y autoestima en Lengua y Literatura*.
- Gallardo, L., et al. (2020). *Impacto de la tercera hora de Educación Física en la Comunidad de Madrid*.
- González Rivera, M. D., et al. (2019). *Programación por competencias en Educación Física: un estudio en la Comunidad de Madrid*.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- León Díaz, Ó. (2020). *Las metodologías activas en Educación Física: Percepción del profesorado en la Comunidad de Madrid*. *Revista Retos*, (37), 390–395.
- Ley 1/2022, de 10 de febrero, de Libertad de Elección Educativa en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 37, de 14 de febrero de 2022.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020.
- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, de Derechos y Libertades de los Alumnos. *Boletín Oficial del Estado*, 159, de 4 de julio de 1985.
- López Rodríguez, M. Á. (2012). *Calidad del discurso pedagógico en Educación Física en la Comunidad de Madrid*. [Referencia incompleta – tesis, artículo o informe].
- Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/agenda-2030/>
- Orden 381/2016, de 14 de abril, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 91, de 18 de abril de 2016.
- Orlick, T. (1990). *The cooperative sports & games book*. Pantheon Books.
- Piaget, J. (1970). *La construcción de lo real en el niño*. Ediciones Morata.

- Puig, J. M., Martín, M., Batlle, R., & Trilla, J. (2011). *La educación del carácter. Perspectivas actuales*. Graó.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3, de 3 de enero de 2015.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 76, de 30 de marzo de 2022.
- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regula la evaluación en la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 275, de 17 de noviembre de 2021.
- Roca Brines, J. L. (2023). *Pinfuvote, deporte alternativo para la inclusión y la convivencia*. [Referencia incompleta].
- Sánchez Pérez, A. (2024). *Modelos pedagógicos híbridos y cooperación a través del PINFUVOTE*. [Referencia incompleta].
- Thomas, L. (2000). *Educación física inclusiva: principios y prácticas*. [Referencia incompleta – traducida posiblemente del inglés].
- Velázquez Callado, C. (2014). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física*. [Referencia incompleta – puede ser tesis o artículo].
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

6. ANEXOS

ANEXO 1 : Revisión de estudios y autores.

Autor (año)	Palabras clave del estudio	Etapas educativa	Objetivos del estudio	Metodología docente	Evaluación	Hallazgos más importantes
Ana Sánchez Pérez (2024)	PINFUVOTE, modelos pedagógicos, igualdad de género, cooperación, Educación Física	Secundaria (3º y 4º ESO)	Fomentar la igualdad de género y la cooperación a través del PINFUVOTE en el contexto de la Educación Física.	Hibridación de modelos pedagógicos como el Teaching Games for Understanding (TGfU) y el Modelo de Educación Deportiva (MED), con un enfoque de juegos y actividades cooperativas.	Evaluación formativa con observación directa y análisis de participación.	El estudio resalta la efectividad del PINFUVOTE como medio inclusivo y cooperativo, mejorando la participación y cohesión del alumnado, especialmente en relación con los ODS de igualdad y cooperación.
Pelayo Díez-Fernández (2024)	PINFUVOTE, voleibol, motivación, participación, Educación Física	Secundaria (3º ESO)	Comparar la preferencia del alumnado entre el PINFUVOTE y el voleibol, evaluando la motivación y participación en ambos deportes.	Estudio comparativo entre el PINFUVOTE y el voleibol, con enfoque en la participación y motivación de los estudiantes.	Análisis cuantitativo de la motivación y la participación de los estudiantes a través de encuestas y observación directa.	El PINFUVOTE resultó ser más atractivo y motivador para el alumnado, especialmente entre las alumnas, promoviendo una mayor participación en las clases.

Ana Cristina (2024)	Aprendizaje cooperativo, motivación, rendimiento académico, autoestima, Lengua y Literatura, Secundaria	3º de Educación Secundaria Obligatoria (alumnado de 14-15 años)	Evaluar el impacto del aprendizaje cooperativo en la motivación, el rendimiento académico y la autoestima del alumnado en la asignatura de Lengua y Literatura Castellana.	Implementación de técnicas de aprendizaje cooperativo en un grupo experimental, comparado con un grupo de control que siguió métodos tradicionales. Se utilizaron dinámicas de grupo, mentorías entre iguales y herramientas TIC para fomentar la colaboración.	Análisis cuantitativo de los resultados académicos, encuestas de motivación y autoestima al inicio y al final del curso escolar.	El aprendizaje cooperativo mejoró significativamente el rendimiento académico, aumentó la motivación hacia la asignatura y fortaleció la autoestima del alumnado. Se observó una reducción en el número de suspensos y una mejora en la cohesión grupal.
Juan Lorenzo Roca Brines (2023)	PINFUVOTE, deporte alternativo, inclusión, convivencia, Educación Física	Educación Secundaria (ESO y Bachillerato)	Promover la inclusión y la mejora de la convivencia a través de un deporte accesible y cooperativo que combine elementos de ping-pong, fútbol, voleibol y tenis.	Implementación de una metodología activa y participativa basada en el juego cooperativo, adaptando las reglas para facilitar la participación de todo el alumnado, independientemente de sus habilidades físicas.	Evaluación formativa y continua, centrada en la observación directa, la autoevaluación y la coevaluación entre estudiantes.	El PINFUVOTE contribuye significativamente a la inclusión de todo el alumnado, mejora la convivencia escolar y fomenta valores como el respeto, la cooperación y la tolerancia en el entorno educativo.

Velázquez Callado, C. (2014)	Aprendizaje cooperativo, Educación física, Trabajo en equipo, Inclusión, Motivación	Educación Secundaria (y en algunos casos, primaria)	Analizar las teorías y prácticas del aprendizaje cooperativo en educación física y su impacto en los estudiantes.	Uso de dinámicas de grupo cooperativo y actividades físicas que favorecen la colaboración y el trabajo en equipo.	Evaluación continua y observacional del trabajo en equipo, la participación activa y la inclusión en las actividades.	El aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento de los estudiantes en educación física, fomenta la inclusión y motiva a los estudiantes a participar activamente en las actividades.
Fernández Río, J. (2016)	Aprendizaje cooperativo, Motivación, Educación física, Instrucción, Evaluación formativa	Educación Secundaria y Educación Superior	Examinar los efectos del aprendizaje cooperativo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes en educación física.	Implementación de estrategias de enseñanza cooperativa, con énfasis en la participación activa de todos los estudiantes y en la evaluación continua.	Evaluación formativa a través de la observación del proceso de aprendizaje, retroalimentación entre compañeros y autoevaluación.	El aprendizaje cooperativo aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes, mejora el rendimiento y favorece la interacción positiva entre compañeros.
Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999)	Aprendizaje cooperativo, Estrategias de enseñanza, Interdependencia positiva, Trabajo en equipo	Educación Primaria, Secundaria y Educación Superior	Explorar el impacto del aprendizaje cooperativo en el rendimiento académico, la motivación y las relaciones interpersonales de los estudiantes.	Uso de la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, y la colaboración en tareas de grupo. Estrategias basadas en la resolución de problemas.	Evaluación basada en la observación del trabajo en equipo, la colaboración, el logro de objetivos grupales e individuales, y la reflexión grupal.	Los hermanos Johnson concluyen que el aprendizaje cooperativo mejora significativamente el rendimiento académico, fomenta una mayor interdependencia positiva entre los estudiantes y promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

Gallardo, L. et al. (2020)	Educación Física, Salud, Comunidad de Madrid, Políticas educativas, Actividad física escolar	Educación Secundaria Obligatoria (ESO)	Analizar el impacto de la implementación de la tercera hora de Educación Física en Madrid sobre la salud y el rendimiento del alumnado.	Evaluación del aumento horario mediante estudios comparativos antes y después de su aplicación. Clases centradas en la actividad física regular y saludable.	Cuestionarios, análisis de rendimiento físico, encuestas a docentes y alumnos.	La inclusión de una tercera hora semanal de Educación Física en la ESO mejora la condición física, disminuye el sedentarismo y favorece el bienestar emocional del alumnado.
M ^a Ángeles López Rodríguez (2012)	Comunicación docente, Educación Física, Calidad educativa, Discurso pedagógico	Educación Secundaria y Bachillerato	Analizar la calidad del discurso docente en las clases de Educación Física en la Comunidad de Madrid.	Observación y análisis cualitativo del discurso de profesores durante las clases de Educación Física.	Evaluación cualitativa mediante grabaciones de clases y análisis del discurso docente.	Se identificaron áreas de mejora en la comunicación docente, destacando la necesidad de una mayor reflexión pedagógica y formación específica para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física.

Óscar León Díaz (2020)	Metodologías activas, Educación Física, Educación Secundaria, Comunidad de Madrid	Educación Secundaria	Analizar y valorar los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados a cabo a través de metodologías activas en el área de Educación Física en la etapa de Secundaria en la Comunidad de Madrid.	Cuestionarios a docentes, entrevistas a expertos y estudio de casos múltiples para comprender la implementación de metodologías activas.	Evaluación cualitativa mediante análisis de contenido de entrevistas y cuestionarios, así como observación de casos prácticos.	Se identificó una baja utilización de metodologías activas en las clases de Educación Física, a pesar de que los docentes reconocen su importancia. Se destaca la necesidad de una mayor formación y apoyo institucional para su implementación efectiva.
González Rivera, M. D. et al. (2019)	Programación por competencias, Educación Física, Comunidad de Madrid, Educación Secundaria	Educación Secundaria	Analizar cómo se programa por competencias en los departamentos de Educación Física de la Comunidad de Madrid.	Estudio cualitativo mediante análisis de contenido, grupos de discusión y entrevistas a profesores de Educación Secundaria.	Evaluación cualitativa basada en la triangulación de técnicas y análisis con el software Atlas.ti.	Se identificó que, aunque los docentes reconocen la importancia de la programación por competencias, su aplicación práctica es limitada debido a diversos factores, como la falta de formación específica y recursos adecuados.

Terry Orlick (1990)	Juegos cooperativos, inclusión, trabajo en equipo, motivación, desarrollo socioemocional	Educación Infantil, Primaria y Secundaria (aplicable a todas las etapas)	Fomentar la cooperación, la inclusión y el desarrollo de habilidades sociales a través de juegos que eliminan la competencia y se centran en la colaboración.	Uso de actividades físicas lúdicas diseñadas para que todos los participantes trabajen juntos hacia un objetivo común. El docente actúa como facilitador del juego y la reflexión.	Evaluación cualitativa basada en la observación del comportamiento grupal, la participación activa y la mejora de la cohesión social entre el alumnado.	Los juegos cooperativos aumentan la participación de todo el alumnado, mejoran la autoestima, reducen los conflictos y fomentan valores de respeto, empatía y colaboración duradera.
---------------------	--	--	---	--	---	--

ANEXO 2 : Rúbrica de observación para el comportamiento cooperativo en Pinfuvote

Criterio	Nivel 1 (Insuficiente)	Nivel 2 (Aceptable)	Nivel 3 (Notable)	Nivel 4 (Excelente)
Participación activa	No participa o lo hace de forma pasiva.	Participa ocasionalmente y con poca iniciativa.	Participa de forma regular y con iniciativa moderada.	Participa activamente y con gran iniciativa en todas las actividades.
Comunicación con el equipo	No se comunica o lo hace de forma inadecuada.	Se comunica de forma básica y limitada.	Se comunica de forma efectiva y respetuosa.	Se comunica de forma excelente, fomentando la cohesión del grupo.
Respeto a las normas y roles	No respeta las normas ni los roles asignados.	Respeto parcialmente las normas y roles.	Respeto las normas y roles asignados de forma consistente.	Respeto y promueve el cumplimiento de normas y roles en el grupo.
Resolución de conflictos	Evita o agrava los conflictos.	Intenta resolver conflictos de forma básica.	Resuelve conflictos de forma efectiva y respetuosa.	Anticipa y previene conflictos, promoviendo un ambiente positivo.
Apoyo a los compañeros	No ofrece apoyo o lo hace de forma negativa.	Ofrece apoyo de forma ocasional.	Ofrece apoyo de forma regular y positiva.	Ofrece apoyo constante, motivando y ayudando a sus compañeros.
	Apoya y anima al grupo.			
	Resuelve conflictos de manera adecuada.			

ANEXO 3 : Diario de aprendizaje Pinfuvote

Sesión nº	¿Qué hemos hecho hoy?	¿Cómo me he sentido?	¿Qué he aprendido?	¿Qué puedo mejorar?
1				
2				
3				
4				
5				
6				

ANEXO 4 : Registro anecdótico del docente

Fecha	Sesión nº	Nombre del alumno/a	Comportamiento observado	Actitud y participación	Observaciones relevantes
[Fecha]	[Sesión nº]	[Nombre del alumno/a]	[Descripción del comportamiento observado]	[Descripción de la actitud y participación]	[Observaciones adicionales sobre el alumno/a]
[Fecha]	[Sesión nº]	[Nombre del alumno/a]	[Descripción del comportamiento observado]	[Descripción de la actitud y participación]	[Observaciones adicionales sobre el alumno/a]
[Fecha]	[Sesión nº]	[Nombre del alumno/a]	[Descripción del comportamiento observado]	[Descripción de la actitud y participación]	[Observaciones adicionales sobre el alumno/a]
[Fecha]	[Sesión nº]	[Nombre del alumno/a]	[Descripción del comportamiento observado]	[Descripción de la actitud y participación]	[Observaciones adicionales sobre el alumno/a]

ANEXO 5 : Cuestionario de Autoevaluación de los alumnos/as

Ítem	Respuesta (Sí / A veces / No)
He participado activamente en los partidos de Pinfuvote.	
He respetado las normas del juego y los roles asignados.	
He colaborado con mis compañeros/as de equipo.	
He ayudado a resolver conflictos de forma respetuosa.	
He animado y apoyado a mis compañeros/as.	
Me he comunicado de forma adecuada con el equipo.	
He disfrutado trabajando en equipo.	

Cuestionario de Coevaluación

Nombre del compañero/a	Ítem a valorar	Valoración (Alta / Media / Baja)
	Participa activamente en el juego.	
	Respeto las normas y los roles.	
	Se comunica adecuadamente con el equipo.	
	Colabora con los demás compañeros/as.	

ANEXO 6 : Escala de Observación del Rol Asumido (Instrumento de Evaluación)

Nombre del alumno: _____ Fecha: _____

Dimensión / Rol Asumido	Descripción del Comportamiento	Valoración (1-5)	Observaciones
Líder	Toma decisiones, guía al grupo, distribuye tareas.		
Organizador	Planifica, estructura las actividades y tiempos.		
Creativo / Innovador	Aporta ideas nuevas, propone soluciones alternativas.		
Colaborador / Cooperativo	Ayuda a sus compañeros, promueve el trabajo en equipo.		
Crítico / Evaluador	Cuestiona con fundamento, propone mejoras.		
Ejecutor / Realizador	Lleva a cabo tareas asignadas con responsabilidad.		
Comunicador	Expresa ideas claramente, escucha activamente.		

Resolutivo / Mediador de Conflictos	Maneja desacuerdos, busca soluciones en situaciones dificiles.		
---	--	--	--

Escala de Valoración:

1 = Nunca | 2 = Rara vez | 3 = A veces | 4 = Frecuentemente | 5 = Siempre