

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA
Y COMPETENCIAS DIGITALES**

Título del trabajo fin de máster

**Implementación de la metodología *Flipped Classroom* en el área de
Educación Física.**

Presentado por:

Carlos Javier Teruel Ruiz

Dirigido por:

Fernando Bonete Vizcaíno

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

Resumen y palabras claves

El trabajo a continuación presentado expone el enfoque pedagógico denominado “*Flipped Classroom*” o “Aula Invertida” y su aplicación metodológica a través de la propuesta didáctica presentada. Durante su desarrollo, se explicará el origen de este novedoso enfoque educativo y sus ventajas en la implementación curricular y, específicamente, del área de educación física junto a las facilidades de interdisciplinariedad con otras áreas. En este documento se encuentra expuesto de forma exhaustiva y precisa todo el proceso programador que se ha seguido para su elaboración, teniendo en cuenta y como eje vertebrador los cambios legislativos actuales, junto a los diversos aspectos metodológicos imprescindibles a seguir y que, tiene su culminación en las sesiones desarrolladas, donde se pretende que el alumno tenga un papel activo, sea protagonista de su aprendizaje, afianzando competencias claves para su vida diaria en donde la diversa metodología didáctica aplicada con “*Flipped Classroom*” nos facilita y ayuda la consecución de los objetivos establecidos.

Palabras clave: “*Flipped Classroom*”, aula invertida, metodología, interdisciplinariedad, competencias claves.

Abstract and keywords

The paper presents the pedagogical approach known as "Flipped Classroom" and its methodological application through a didactic proposal. Its development covers the origin of this educational approach and its advantages in implementing the curriculum, particularly in Physical Education. Moreover, the paper explains its interdisciplinary facilities with other areas. This document provides a comprehensive and precise overview of the programming process that was undertaken, based on current legislative changes and essential methodological aspects. The sessions aim to enable active student participation and promote key skills for daily life. "Flipped Classroom" teaching methodology is employed, aiding in the achievement of set objectives.

Keywords: "Flipped Classroom", inverted classroom, methodology, interdisciplinarity, key competences.

Índice de contenidos.

1. Introducción.....	4
2. Contexto.	5
2.1 Características del centro.....	5
2.2 Características de la clase.	6
3. Contexto legislativo de la programación didáctica.....	6
4. Refuerzo y grupos de atención especial.....	8
4.1. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	10
5. ¿Qué es <i>Flipped Classroom</i> ?.....	11
5.1. Ventajas de <i>Flipped Classroom</i>	11
5.2. Desventajas de <i>Flipped Classroom</i>	12
6. Desarrollo de la unidad didáctica.....	13
6.1. Introducción.....	13
6.2. Justificación.	15
6.3. Competencias clave.	15
6.4. Competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores de perfil de salida.	17
6.5. Metodología.	20
6.5.1. TIC-TAC-TEP.....	21
6.5.2. Estilos de enseñanza, técnica de enseñanza y estrategia en la práctica.	21
6.5.3. Organización y control del alumno.....	22
6.5.4. Organización y control del tiempo y del espacio.....	22
6.5.5. Clima de Aula y estrategias de motivación	23
6.5.6. Materiales e Instalaciones.	26
6.5.7. Coordinación docente: interna y externa.	28
6.5.8. Secuenciación de la UDI.	29
7. Posibilidades de proyectos de innovación/investigación educativa.	47
8. Conclusiones y posibles áreas de investigación.	49
9. Referencias bibliográficas.	49
9.1 Referencias legislativas.	52
10. Acrónimos.	53
11. Anexos.	54

1. Introducción.

La educación ha experimentado una transformación significativa en las últimas décadas, impulsada por avances tecnológicos y cambios en las preferencias de aprendizaje de los estudiantes. Uno de los enfoques pedagógicos emergentes que ha ganado atención y relevancia en este contexto es el modelo pedagógico conocido como "*Flipped Classroom*" o "Aula Invertida". Este enfoque pedagógico representa un cambio fundamental en la forma en que los educadores diseñan y entregan sus clases, con el potencial de aumentar significativamente la eficacia del aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.

El presente trabajo de máster se adentra en la aplicación del *modelo Flipped Classroom* en el ámbito de la educación física.

A lo largo de este trabajo, se muestra en detalle los principios del modelo *Flipped Classroom* y su adaptación al contexto de la educación física. Se muestran las herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas que respaldan la implementación exitosa de este enfoque, así como sus beneficios y desafíos potenciales.

El objetivo fundamental de este trabajo de máster es proporcionar una visión integral de cómo el *Flipped Classroom* puede mejorar la calidad de la educación física, alentar la participación activa de los estudiantes y fomentar la adquisición de habilidades esenciales para una vida saludable y activa.

A medida que avanzamos en este estudio, se destacarán las implicaciones prácticas y las recomendaciones para educadores que deseen implementar este enfoque en sus propias aulas de educación física o para cualquier otra rama de la educación.

En resumen, este trabajo representa un paso hacia la comprensión y promoción de estrategias innovadoras en la enseñanza de la educación física, con un enfoque especial en el potencial transformador del modelo *Flipped Classroom*. A través del análisis, la reflexión y la aplicación práctica, espero contribuir al enriquecimiento de la experiencia educativa de los estudiantes y al avance continuo de la educación física en la era moderna.

2. Contexto

El barrio de la Cartuja se localiza en el sector norte de la ciudad, limitando con áreas como Almanjáyar, La Paz, Joaquina Eguaras, Campo Verde, Caseríade Montijo, Parque Nueva Granada, San Francisco Javier y La Cruz. Este barrio, construido mayormente en la década de los 70, alberga a una población registrada de alrededor de 13,000 habitantes, de los cuales la mitad son originarios de otras naciones, principalmente Marruecos y Rumanía. Además, barrio se destaca por ser un lugar de asentamiento de población gitana, tanto de pueblos cercanos de la provincia como de áreas urbanas como Albaycín, Haza Grande y Sacromonte. RODRÍGUEZ-GARCÍA, SOLA & LÓPEZ (2017)

Las particularidades de este barrio están definidas por la limitación de recursos y la disrupción en las estructuras familiares debido a los desafíos que enfrenta esta zona de la ciudad, como la presencia de drogas y altas tasas de desempleo, que se sitúan en alrededor del 60% al 70%. A su vez, se enfrenta a una carencia significativa de servicios sociales, una elevada tasa de abandono escolar temprano y una comunidad afectada por la inseguridad ciudadana, que se manifiesta en incidentes de violencia, disputas y hasta episodios de violencia armada. Un problema adicional que afecta al barrio es el tráfico de drogas, que afecta no solo a los adultos, sino que también involucra a muchos niños que están atrapados en esta actividad ilícita. Es común encontrar casos de niños cuyos padres están en prisión, así como presenciar situaciones en sus hogares donde se lleva a cabo la venta de drogas a los consumidores.

2.1 Características del centro

El centro es de carácter concertado, cuenta con 2 líneas para las etapas de infantil-primaria y, con 3 líneas para la etapa de la E.S.O Bachillerato. El centro cuenta con la dirección de Infantil-Primaria, jefatura de estudios, 4 coordinadores, uno para infantil y el resto de coordinadores para las diferentes etapas de primaria y, por último, los tutores y maestros de infantil y primaria. Orientación y coordinación de proyecto de mediación actúan a todos los niveles y, para la etapa de ESO- Bachillerato siguen la misma distribución ya descrita.

En cada clase aproximadamente cuenta con una ratio de 25 alumnos, con gran diversidad sociocultural debido al numeroso grupo de familias con problemas económicos, sociales y culturales. Tiene un aula específica para el alumnado con NEAE. El centro cuenta con sala de música, salón de actos, comedor escolar, sala de profesores, un amplio patio que cuenta con pistas deportiva de fútbol donde poder hacer diversas actividades y que se complementa con una cancha de baloncesto. Cuenta con 2 aulas TIC y robótica donde poder realizar todos los proyectos sobre los mismos. El centro es partícipe de los siguientes planes/proyectos: Plan para el fomento de lectura y comprensión lectora, Programa fomento del bilingüismo, Plan de limpieza “patrullas verdes”, Plan de igualdad de género en educación, Plan de pastoral-convivencia, escuela espacio de paz, Eco-escuela, consumo de fruta.

2.2 Características de la clase

La clase se corresponde a la 2ª etapa de primaria, más concretamente, 4º de primaria. La clase está conformada por un grupo de 24 alumnos de diferente heterogeneidad, en los que encontramos que 14 son chicos y 10 son chicas. Es un grupo en el que se caracteriza por la diversidad étnica, la mayoría presenta un buen comportamiento presentándose momentos de necesidad inclusiva para el alumnado “menos adaptado”. En esta clase encontramos, además, 3 alumnados entré los que observamos que dos presentan hipoacusia leve (33% o menos) y el otro alumno es procedente de un país de distinta lengua al castellano, que solo lleva 1 año en el país y aún no domina el español.

3. Contexto legislativo de la programación didáctica.

El colegio Juan XXIII de Cartuja (Granada) tiene como base y referencia legislativa en su programación didáctica las diferentes normativas regulan los diferentes niveles educativos tanto a nivel nacional como autonómico, en este caso, Andalucía.

Ámbito Estatal.

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación). Esta ley tiene como objetivo principal reformar el sistema educativo español, introduciendo cambios en varios aspectos, incluyendo la estructura curricular, la

atención a la diversidad, la inclusión, la formación del profesorado y otros elementos clave. La LOMLOE busca, entre otras cosas, promover una educación más inclusiva y equitativa, fomentar la participación de la comunidad educativa en la toma de decisiones y adaptar el sistema educativo a las necesidades y desafíos actuales.

Ámbito Local (Andalucía):

- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación en Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en Andalucía.
- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA* nº 90 de 15/05/2023.
- Artículo 39 y 40 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.

Ámbito de Currículum:

- A nivel nacional se regía por el Real Decreto 126/14 sustituido por el real Decreto 157/2022, 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación de las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria; Es la ley referencia que establece los principios y objetivos generales que conforman el sistema educativo español. Lo dispuesto en este real decreto se implantará para los cursos de primero, tercero y quinto en el curso escolar 2022-2023, y para los cursos segundo, cuarto y sexto en el curso 2023-2024.
- Decreto 181/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Ámbito de Necesidades Educativas Especiales

Orden de 15 de enero de 2007 por la que se regulan las medidas y actuaciones a desarrollar para la atención del alumnado inmigrante y, especialmente, las Aulas Temporales de Adaptación Lingüística. (BOJA 14-2-2007)

- Decreto 101/2023, de 9 de mayo. por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

4. Refuerzo y grupos de atención especial

- Artículo 26,27,28,29,30, 32,33,35 de la Orden de 30 de mayo de 2023. Considero imprescindible basarme en los siguientes principios generales de actuación para la atención a la diversidad: Aceptación de la diversidad, personalización e individualización de la enseñanza con un enfoque inclusivo, identificación temprana de las necesidades educativas del alumnado, igualdad de oportunidades en el acceso, permanencia y promoción en la etapa, equidad y excelencia para garantizar la calidad educativa y la igualdad de oportunidades, consideración y respeto hacia la diferencia. A través de DUA (diseño universal de aprendizaje) se favorecerá la inclusión social del alumnado, además, de tener como referente el plan de atención a la diversidad definido en el proyecto de centro, igualmente, será importante atender a la buena comunicación con el tutor/a para llevar a cabo una buena tutorización inclusiva y favorecer diferentes medidas de atención a la diversidad.
- Real Decreto 157/2022, artículo 6 principios pedagógicos, punto 1:
En esta etapa se pondrá especial énfasis en garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones.

Una vez establecidas las bases legislativas, y teniendo todo esto en cuenta, estructuraré los siguientes apartados para trabajarlos de la siguiente forma:

- **Adecuación de recursos y materiales:** Modificar los materiales y recursos utilizados en la unidad para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, ofrecer textos en diferentes formatos (digital, ampliado, audio) para alumnos con dificultades de lectura, utilizar imágenes visuales para reforzar la comprensión, etc.
- **Personalización de actividades:** Ofrecer diversas opciones de actividades o niveles de dificultad para permitir que los estudiantes trabajen según su nivel de habilidad. Por ejemplo, asignar tareas con distintos niveles de complejidad, proporcionar apoyos visuales o verbales adicionales, o presentar alternativas de actividades para estudiantes con necesidades particulares.
- **Colaboración en grupos heterogéneos:** Organizar la colaboración en grupos de manera que los alumnos con diversas capacidades puedan trabajar juntos. Esto promoverá la cooperación, el apoyo mutuo y el aprendizaje entre compañeros.
- **Adaptaciones en el plan de estudios:** Considerar la necesidad de realizar ajustes en el plan de estudios para estudiantes que requieran apoyos significativos en su proceso de aprendizaje. Esto puede implicar modificar objetivos, contenidos o criterios de evaluación para asegurar una participación y avance adecuados.
- **Evaluación inclusiva:** Al evaluar, utilizar enfoques que permitan a los estudiantes demostrar su aprendizaje de diferentes maneras. Por ejemplo, en lugar de una evaluación escrita convencional, se pueden emplear presentaciones orales, proyectos visuales o representaciones creativas para evaluar conocimientos y habilidades de los alumnos.
- **Apoyo personalizado:** Brindar apoyo individualizado a los alumnos que lo necesiten, ya sea adaptando actividades, proporcionando recursos adicionales, ofreciendo tutorías o colaborando con profesionales de apoyo educativo. Mantener una comunicación estrecha con los equipos de orientación y apoyo educativo para garantizar una atención adecuada.
- **Promoción de la diversidad:** Fomentar la conciencia y valoración de la diversidad entre los estudiantes, promoviendo el respeto, la empatía y la inclusión.

- Sistema DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) en conjunto con la Atención a la Diversidad.

4.1. El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

Según Alba Pastor (2018) El DUA es un modelo que tiene como objetivo reformular la educación proporcionando un marco conceptual –junto con herramientas– que faciliten el análisis y evaluación de los diseños curriculares y las prácticas educativas, para identificar barreras al aprendizaje y promover propuestas de enseñanza inclusiva. En base a esto, lo entiendo como un enfoque pedagógico que busca crear entornos de aprendizaje inclusivos y accesibles para todos los estudiantes, teniendo en cuenta su diversidad y necesidades individuales. Los principios del DUA se basan en la idea de que la educación debe ser diseñada desde el inicio para atender a la variedad de estilos de aprendizaje, habilidades y características de los estudiantes. Estos son los tres principios del DUA:

1. Ofrecer múltiples formas de representación (Principio I): Se trata de presentar la información de manera diversa para que los estudiantes puedan acceder a ella de diversas maneras. Esto implica proporcionar opciones para la percepción, como ofrecer contenido en diferentes formatos, utilizar imágenes, videos, texto y otros recursos que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes.
2. Ofrecer múltiples formas de acción y expresión (Principio II): Aquí se busca permitir que los estudiantes demuestren su aprendizaje y conocimiento de diversas maneras. Esto incluye brindar opciones para que los estudiantes puedan expresarse y participar en actividades de acuerdo a sus preferencias y habilidades, ya sea a través de presentaciones orales, escritas, visuales u otras formas de expresión.
3. Ofrecer múltiples formas de participación (Principio III): Este principio se enfoca en fomentar la participación y significativa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Se trata de proporcionar opciones para la participación y la colaboración, de manera que los estudiantes puedan involucrarse de acuerdo con sus intereses y capacidades.

El DUA busca eliminar barreras y promover la igualdad de oportunidades en el aprendizaje, reconociendo la diversidad de los estudiantes y permitiéndoles acceder, participar y demostrar su aprendizaje de formas variadas. Cada uno de estos principios se traduce en prácticas concretas que los educadores pueden implementar en el diseño y la planificación de sus clases.

5. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom* o Aula Invertida?

El modelo *Flipped Classroom* es una estrategia pedagógica que revierte el enfoque tradicional de enseñanza. En este modelo, los contenidos de aprendizaje se entregan en línea para que los estudiantes los revisen fuera del aula, mientras que en clase se abordan las actividades y tareas que solían asignarse como deberes en casa.

Esta inversión en la secuencia de enseñanza transforma al profesor de un mero transmisor de conocimientos a un guía que facilita el aprendizaje en el aula. En lugar de clases magistrales, se fomentan actividades colaborativas, debates, y resolución de problemas entre los estudiantes. El alumno, por su parte, asume un papel activo en su aprendizaje, consumiendo los recursos proporcionados por el profesor, como vídeos y lecturas, y tomando apuntes de las ideas principales. Las dudas que surgen al revisar estos recursos se resuelven en clase.

El objetivo principal de este modelo es transferir la responsabilidad del aprendizaje del profesor al alumno, lo que implica que los estudiantes deben saber cómo consumir efectivamente los materiales en línea para lograr un aprendizaje significativo. La práctica común incluye tomar notas de las ideas clave y anotar las preguntas que surgen durante la revisión de los recursos. Estas preguntas se abordan al comienzo de la clase, lo que permite aclarar dudas y evaluar la eficacia de los recursos proporcionados, con el fin de ajustarlos si es necesario para lograr una mejor transmisión de conocimientos.

5.1 Ventajas de *Flipped Classroom*.

- Adaptación al ritmo de cada alumno: este enfoque permite a los estudiantes recibir información a su propio ritmo. Tienen la capacidad de pausar, rebobinar o acelerar los vídeos, lo que les brinda la flexibilidad de ajustar la

velocidad de presentación del contenido de acuerdo con su comprensión individual y el tiempo que necesitan para procesar la información.

- Alineación con el ritmo de trabajo de los alumnos: Durante la clase, los docentes pueden observar el progreso individual de cada estudiante. Esto les permite brindar apoyo adicional a aquellos que lo necesitan, ofreciendo tutorías personalizadas para abordar conceptos que puedan no haber quedado claros. También pueden identificar a los estudiantes que avanzan más rápido y proporcionarles tareas desafiantes o involucrarlos en ayudar a sus compañeros, lo que mantiene alta su motivación.
- Mejora de la interacción entre estudiantes y profesores: Al trabajar en grupo en el aula, se fomenta la colaboración entre los estudiantes. Pasan tiempo en contacto continuo, aprendiendo a trabajar juntos, organizarse y comunicarse de manera efectiva. Además, la presencia constante del profesor en el aula, resolviendo dudas y participando en conversaciones, crea un ambiente más cercano y fortalece la relación entre el profesor y el alumno.
- Cambio en la gestión de la clase: *"El tiempo de dar clase se dedica principalmente a desarrollar actividades prácticas o a trabajar en grupo, así los estudiantes que solían constituir una distracción dejaron de ser un problema, dejaron de tener público o de estar aburridos, y empezaron a involucrarse activamente en el aprendizaje"* (Bergman y Sams, 2014). Bajo este modelo, el tiempo en el aula se dedica principalmente a realizar actividades prácticas y al trabajo en grupo. Esto significa que las clases magistrales tradicionales se reducen, permitiendo un enfoque más práctico y participativo en el aprendizaje.
- Posibilidad de abrir el aula al mundo: una ventaja adicional del modelo *Flipped Classroom* es la opción de compartir los vídeos en línea. Si el profesor decide hacerlos públicos, pueden ser accesibles para cualquier persona interesada. Esto implica que el aprendizaje no se limita al aula, y los recursos educativos pueden ser utilizados por otros estudiantes o educadores, vuelve la clase transparente (Bergman y Sams, 2014).

5.2 Desventajas del Modelo *Flipped Classroom*:

El modelo *Flipped Classroom*, a pesar de sus ventajas, también conlleva desafíos y dificultades en su implementación:

- Requisitos de acceso tecnológico: Para aprovechar este modelo, los estudiantes deben tener acceso a Internet y dispositivos como computadoras o dispositivos móviles en sus hogares. Aunque esta accesibilidad ha mejorado con el tiempo, aún puede ser un obstáculo para algunos estudiantes.
- Falta de participación en la visualización de los vídeos: Al igual que en el modelo de enseñanza tradicional, algunos estudiantes pueden no cumplir con la tarea de ver los vídeos en casa. Esto puede resultar en una pérdida de aprendizaje de conceptos importantes. Para abordar esta situación, se propone la disponibilidad de recursos tecnológicos en el aula para que los estudiantes que no realizaron la tarea puedan ver el vídeo en la escuela, asumiendo que perderán la parte de la lección en clase.

Desafíos en la selección y creación de recursos: La elección y creación de recursos para los vídeos pueden ser desafiantes. Aunque existen numerosas plataformas y herramientas disponibles, seleccionar o crear vídeos con contenido y nivel adecuados para garantizar la comprensión de los conceptos puede ser complicado. Además, esta tarea puede requerir una inversión significativa de tiempo por parte de los educadores.

6.Desarrollo de la unidad didáctica

6.1 Introducción

En el contexto actual de la educación, la necesidad de adaptar las metodologías pedagógicas a las demandas cambiantes de los estudiantes se vuelve cada vez más crucial. En este sentido, la modalidad del *Flipped Classroom* emerge como una estrategia educativa que promete revitalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta unidad didáctica se adentra en este enfoque innovador, aplicándolo a la disciplina de la Educación Física en el nivel de 4º de primaria.

La clase de 4º se presenta como una etapa crucial en la educación primaria, donde los estudiantes han acumulado ciertos conocimientos previos y habilidades fundamentales en lo que respecta al ámbito de educación física, pero, debido al contexto que tienen, niveles bajos de conocimientos en el uso

tecnológico. Este grupo de 24 alumnos, compuesto por 14 chicos y 10 chicas, plantea un panorama diverso en términos de género y un conjunto de perspectivas que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Más allá de esta diversidad, se distinguen tres estudiantes cuya necesidad de adaptación y enfoque inclusivo requiere especial atención: dos de ellos presentan hipoacusia leve, mientras que otro es un estudiante nuevo, cuya lengua materna difiere del castellano.

En el corazón de esta unidad didáctica reside el *Flipped Classroom*, una metodología que trasciende las fronteras tradicionales de la enseñanza al transferir gran parte de la adquisición de contenidos fuera del aula, liberando así tiempo precioso para la aplicación activa y la práctica colaborativa. Este enfoque se alinea perfectamente con los objetivos de la Educación Física, donde la acción y la experimentación son esenciales para el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional.

La inclusión y la adaptabilidad son valores fundamentales en esta unidad. La implementación de estrategias específicas para los dos estudiantes con hipoacusia leve es un testimonio de nuestro compromiso con la equidad y la igualdad de oportunidades. La llegada del estudiante de origen lingüístico diverso nos invita a abrazar la multiculturalidad y a facilitar su proceso de adaptación lingüística y académica.

A través de una combinación de recursos digitales, videos interactivos y materiales en línea, los estudiantes serán desafiados a explorar y comprender los conceptos esenciales desde sus hogares. El tiempo en el aula, por lo tanto, se dedicará a la práctica, la interacción y la ampliación de los conocimientos adquiridos. Este enfoque no solo permite un aprendizaje más personalizado, sino que también fomenta la autonomía y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

Esta unidad didáctica representa un paso audaz hacia la educación moderna, donde la tecnología se convierte en una herramienta que trasciende la mera transmisión de información. A través del *Flipped Classroom*, los estudiantes no solo absorberán conceptos, sino que también se convertirán en participantes activos y constructores de su conocimiento. Así, en este viaje educativo,

exploraremos cómo el *Flipped Classroom* en Educación Física se convierte en un catalizador para una experiencia de aprendizaje más enriquecedora, participativa y significativa para todos los estudiantes, sin importar su diversidad y necesidades individuales.

6.2 Justificación

La presente unidad didáctica llamada “*Flipped Fitness: más allá de las pantallas hacia el movimiento*” tiene como base promover nuevos hábitos saludables y una vida activa aprovechando las nuevas herramientas digitales surgidas en esta década mediante la integración del enfoque *de Flipped Classroom*. Esto presenta una oportunidad pedagógica valiosísima para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esta combinación se fundamenta en la idea de invertir el tiempo de clase tradicional al transferir la adquisición de conocimientos teóricos al entorno extracurricular, permitiendo que las interacciones en el aula se centren en aplicaciones prácticas, interactivas y colaborativas.

6.3 Competencias clave.

Es muy importante explotar el aprendizaje basado en la adquisición de competencias clave en el alumnado, ya que, partiendo desde la normativa actual, va a ser la que me va a servir de guía para preparar al alumno. Desarrollar las competencias clave junto con la normativa significa, conseguir en mi alumnado, el pleno desarrollo social, personal y social ajustándose así a las demandas de un mundo globalizado y haciendo posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento. El aprendizaje basado en competencias incluye, además, del saber, el saber hacer y el saber ser y estar

Las competencias claves a trabajar en esta unidad son:

- (CCL) Comunicación lingüística. La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. *Esta competencia se trabajará a través de múltiples debates, asambleas y exposiciones orales.*

- (STEM) (Science, Technology, Engineering and Mathematics) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología inducen y fortalecen algunos aspectos esenciales de la formación de las personas que resultan fundamentales para la vida. *En base a esto se han configurado situaciones para que el alumno tenga que hacer cálculos en los movimientos, posicionamientos, usos de mecanismos digitales...*
- (CD) Competencia digital. La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación. *Se trabajará mediante aportaciones al blog personal del maestro, subiendo videos a classroom, participando en herramientas digitales como Eddpuzzle*
- (CPSAA) La competencia personal, social y de aprender a aprender. La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. *Se trabajará a través de las diversas sesiones TIC programadas en esta UD.*
- (CC) Competencias ciudadana. Implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad. *Se desarrollará en el alumnado mediante grupos cooperativos, participando en las diferentes asambleas organizadas, llegando al entendimiento mediante el diálogo y el respeto.*
- (CE) Competencia emprendedora. La competencia emprendedora implica la capacidad de transformar las ideas en actos. *Se trabajará esta competencia con la creación de actividades TIC en donde el alumnado debe coger las riendas de la actividad y demostrar la iniciativa.*
- (CEC) Conciencia y expresiones culturales. La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar, y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas... *En base a esto lo desarrollamos*

impulsando la inclusividad del alumnado de diferente etnia en los grupos consolidados teniendo en cuenta sus raíces y costumbres.

6.4 Competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores de perfil de salida

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

Del cual se desglosan los siguientes criterios de evaluación:

1.1 Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y sostenibles y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.

1.2 Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.

1.3 Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y el mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.

1.4 Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás, aceptando y respetando las diferencias individuales que puedan existir, superando y rechazando las conductas discriminatorias que se puedan producir en contextos de práctica motriz. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CD1, CD2, CD3.

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a

las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Del cual se desglosan los siguientes criterios de evaluación: 2.1 Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.

2.2 Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.

2.3 Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3.

3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Del cual se desglosan los siguientes criterios de evaluación: 3.1 Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.

3.2 Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.

3.3 Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos

individuales y colectivos de forma dialógica y justa, mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

Del cual se desglosan los siguientes criterios de evaluación:

4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.

4.2 Asumir una visión abierta del deporte a partir del conocimiento de distintas ligas femeninas, masculinas o mixtas, acercándose al deporte federado e identificando comportamientos contrarios a la convivencia independientemente del contexto en el que tengan lugar.

4.3 Reproducir distintas combinaciones de movimientos o coreografías individuales y grupales que incorporen prácticas comunicativas que transmitan sentimientos, emociones o ideas a través del cuerpo, empleando los distintos recursos expresivos y rítmicos de la corporalidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.

5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.

Del cual se desglosan los siguientes criterios de evaluación:

5.1. Desarrollar una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD5.

6.5. Metodología

La metodología es la suma de todas las decisiones sobre la organización del proceso enseñanza-aprendizaje y nos guía en el camino del como enseñar. Principalmente se centra en nosotros como docentes y lo que queremos transmitir en nuestro alumnado y su aprendizaje.

Para este apartado, tomaré como referencia el artículo 7 Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía en las que me he basado para configurar mi metodología obteniendo de ellas que:

La metodología tendrá:

1. Carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

2. Permitirá la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos.

3. Se orientará al desarrollo de competencias clave, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.

4. Favorecerá el desarrollo de actividades y tareas relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos.

5. Garantizará el funcionamiento de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

6.5.1 TIC-TAC-TEP.

Un apartado fundamental a desarrollar en mi programación va a ser el uso de la competencia digital a través del uso de las nuevas tecnologías mediante las TIC (Tecnologías de la información y comunicación), TAC (Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) y TEP (Tecnologías del empoderamiento y la participación.) Estas serán llevadas a cabo en el aula, teniendo múltiples diseños de actividades adaptadas a todo tipo de alumnado potenciando el diseño universal de aprendizaje.

En el exterior del centro mediante el uso de aplicaciones como *Edpuzzle*.

El uso de todas estas plataformas estará supervisado por mí y por los padres en el exterior garantizando el aprendizaje de forma segura y responsable. Con el uso de todo esto, conseguiré reforzar la competencia digital, cumpliendo con el plan de transformación digital y desarrollando el objetivo de etapa i).

6.5.2. Estilos de enseñanza, técnica de enseñanza y estrategia en la práctica.

Según Sáez López (2018) los estilos de aprendizaje son diversos enfoques o maneras de aprender. Implican métodos educativos. En base a ello los estilos de enseñanza serán la “batuta” con la que voy a “orquestrar” las actuaciones.

Para mi programación, presentaré, a continuación, cuáles serán los más destacados para mí:

- Uso de estilos cognitivos: descubrimiento guiado y resolución de problemas serán la principal herramienta para mostrar y guiar el aprendizaje del alumnado.
- Estilos participativos: mediante la enseñanza recíproca.
- Estilos creativos: para la creación de materiales y autonomía propia.

- Para las técnicas de enseñanza me basaré en la indagación y reproducción de modelos. Estas técnicas se usarán en función de la dificultad de las actividades presentadas.

Las estrategias en la práctica usada serán 3: global (será la prioritaria), analítica (actividades de mayor dificultad) y mixta (combinación de las anteriores).

6.5.3. Organización y control del alumno.

Con respecto a la organización y control del alumnado, debo concretar que usaré como piedra angular, estos tres elementos:

Los tipos de agrupamiento serán diversos y variarán en función a la tarea designada o a la necesidad que requiera esa tarea. En unas ocasiones usaré el trabajo individual para actividades que requieran y precisen del aprendizaje de técnica deportiva; las parejas o micro grupos, para actividades basadas en trabajo cooperativo.

La determinación de los grupos la mayoría de las veces se recurrirán a agrupamientos al azar para conseguir fomentar la socialización y valores como el respeto y la amistad hacia los demás compañeros. He de añadir que se realizarán “mini concursos” llamado: el alumno del mes donde, el alumno, serán el protagonista de las agrupaciones en función al cumplimiento de normas y reglas establecidas, dándole el rol de “profesor” dejando ese día puntualmente elegir agrupaciones heterogéneas en la actividad propuesta.

La duración de los grupos en ocasiones podrá ser corta si mis intereses trabajados están relacionados a aumentar el tiempo motor del alumnado o podrá ser larga si se está realizando una actividad que requiera una comisión para trabajar cuestiones de creación de material, trabajos o temas actitudinales.

6.5.4. Organización y control del tiempo y del espacio.

Me veo en la obligación de recalcar la importancia de tener todo perfectamente planificado para un buen desarrollo de nuestras sesiones. Por un lado, tenemos:

Espacio: la mayoría de las actividades se realizan en las pistas exteriores del patio, bajo el porche del centro escolar para resguardarnos de la lluvia (cuando sea época lluviosa) o en clase.

Tiempo: estará organizado en 3 partes. (especificar clase)

La primera parte en la que comenzaremos con un calentamiento en el que empezamos con una activación física y de la movilidad articular del alumnado, ya que mi unidad didáctica es activa. Todo ello se puede complementar con una lluvia de ideas para refrescar contenidos de sesiones anteriores o, en caso de ser en el aula, será activa haciendo participe a la mayoría del alumnado para integrarlos de principio a fin. Para la parte principal nos basamos en ejercicios y actividades con bastante movimiento, actividad y variantes según lo programado en las sesiones de la UD. Para finalizar nuestra vuelta a la calma estará destinada a la relajación y, en función a la sesión que nos toque, se le destinará más o menos tiempo a esta parte para introducir asambleas de hábitos saludables.

6.5.5. Clima de Aula y estrategias de motivación.

En la concreción de esta programación didáctica, el establecimiento de un clima de aula positivo y enriquecedor emerge como un pilar fundamental. El desarrollo de relaciones afectivas sólidas y la promoción de una armonía grupal contribuirán significativamente a la efectividad del proceso educativo, enriqueciendo los aprendizajes y facilitando la labor docente. Con el objetivo de cultivar un ambiente propicio para el crecimiento académico y personal, se implementarán diversas estrategias y elementos que fomentarán la cohesión del grupo y el respeto mutuo.

- Comisiones: Fortaleciendo la Participación y la Responsabilidad

El establecimiento de comisiones de larga duración constituye una de las estrategias clave para promover la colaboración y el sentido de pertenencia. A través de estas comisiones, los estudiantes asumirán responsabilidades específicas y se involucrarán activamente en la gestión de asuntos relevantes para el aula. Comisiones como la de materiales, conflictos e higiene permitirán a los alumnos desarrollar habilidades de liderazgo, comunicación y resolución de problemas. Este enfoque no solo les empodera como individuos, sino que también fomenta la responsabilidad compartida en la construcción de un ambiente de aula amigable y organizado.

- Asamblea: Forjando la Toma de Decisiones y el Debate

La asamblea, como herramienta de participación y democrática, desempeñará un papel central en la creación de un clima de aula enriquecedor. A través de este espacio, los estudiantes tendrán la oportunidad de expresar sus opiniones, debatir asuntos de interés común y tomar decisiones colectivas. La asamblea no solo promoverá el sentido de comunidad y el respeto por las opiniones de los demás, sino que también brindará una plataforma donde los alumnos podrán ejercitar sus habilidades de comunicación, argumentación y negociación. Esto contribuirá al desarrollo de ciudadanos activos y comprometidos, además de fomentar un sentido de pertenencia y cohesión en el grupo.

- Fomento de Trabajo Grupal: Aprendiendo a Colaborar

El trabajo cooperativo será un pilar fundamental en la construcción de un clima de aula caracterizado por la colaboración y la convivencia armoniosa. A través de actividades que fomenten la interacción y el aprendizaje conjunto, los estudiantes aprenderán a trabajar en equipo, a respetar las ideas de sus compañeros y a contribuir al éxito colectivo. Este enfoque no solo promoverá el aprendizaje social, sino que también les dotará de habilidades esenciales para su vida académica y más allá. El trabajo grupal no solo impulsa el entendimiento mutuo, sino que también fortalece la autoconfianza y la valoración de la diversidad.

En resumen, el cultivo de un clima de aula positivo y colaborativo es esencial para el éxito de esta programación didáctica. A través de la implementación de comisiones, asambleas y estrategias de trabajo grupal, se busca fomentar el respeto mutuo, la responsabilidad compartida y la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio entorno educativo. Este enfoque no solo facilita la labor docente y enriquece los aprendizajes, sino que también contribuye al desarrollo de ciudadanos comprometidos, colaborativos y socialmente competentes.

- Estrategias de Motivación: Impulsando el Entusiasmo por el Aprendizaje

Según Saéz López (2018) el aprendizaje reúne influencias y experiencias cognitivas. Emocionales y ambientales para adquirir, mejorar o hacer cambios

en sus conocimientos, habilidades, valores y visiones del mundo. Basándome en esta definición y apoyándome en el marco de esta programación didáctica, la implementación de estrategias de motivación constituye un factor esencial para fomentar la participación y el interés genuino de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La motivación intrínseca, aquella que proviene de un sentido personal de satisfacción y logro, se posiciona como el motor que impulsa la excelencia académica y el crecimiento personal. Con el fin de maximizar esta motivación intrínseca, se llevarán a cabo diversas estrategias innovadoras y participativas.

- Potenciando la Motivación Intrínseca: Variedad y Sorpresa en las Sesiones

Una de las principales estrategias para cultivar la motivación intrínseca es mediante la incorporación de factores sorpresa en las sesiones. La variedad en la estructura y organización de las actividades, junto con elementos sorpresa, genera un ambiente dinámico y estimulante que despierta el interés de los estudiantes. Estos elementos inesperados no solo promueven la curiosidad, sino que también desafían a los alumnos a mantenerse alerta y comprometidos en el proceso de aprendizaje.

- Empoderando al Estudiante: Iniciativa y Espíritu Emprendedor

La cesión de protagonismo a los estudiantes es una estrategia clave para fomentar su sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Al permitirles tomar decisiones y responsabilidades en la planificación y ejecución de actividades, se promueve un sentido de pertenencia y autonomía. Esto no solo empodera a los estudiantes como individuos activos en su proceso educativo, sino que también les insta a desarrollar habilidades de liderazgo, toma de decisiones y resolución de problemas.

- Motivación para un Aprendizaje Armónico: Conexión Personal y Prácticas Saludables

La creación de un ambiente motivador se vincula directamente con la promoción de un aprendizaje armónico y significativo. Se buscará motivar al alumnado resaltando la relevancia de las prácticas saludables en su vida diaria y su relación

con la práctica deportiva. La implementación de rincones dedicados a hábitos saludables permitirá a los estudiantes exponer sus propias experiencias, estilos de vida saludables y sus beneficios. Este enfoque no solo motiva a los estudiantes a cuidar de sí mismos, sino que también establece una conexión personal entre la teoría y su aplicación práctica.

- Innovación y Autonomía a Través de las TIC

El uso estratégico de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se erige como una herramienta poderosa para generar un aprendizaje innovador y motivador. La incorporación de actividades que involucren el uso de las TIC no solo captará el interés de los estudiantes, sino que también les proporcionará un entorno familiar y atractivo. La interactividad y la posibilidad de explorar contenido en línea estimularán su curiosidad y creatividad, facilitando el acceso a información relevante y fomentando un aprendizaje autodirigido.

- El "alumno del mes"

Será una forma de motivar al alumnado al designar una pareja de alumnos, los cuáles serán responsables de elegir el juego que más le haya gustado hasta el día de la elección y se encargarán de su explicación, funcionamiento de ciertas partes de la sesión bajo mi tutorización otorgando protagonismo y autonomía.

La implementación de estrategias de motivación en esta programación didáctica busca generar un entorno educativo en el que los estudiantes estén intrínsecamente motivados a aprender y participar. Potenciando la variedad, la sorpresa, la participación, el empoderamiento y la conexión personal, se pretende despertar un entusiasmo genuino por el aprendizaje. Mediante la promoción de una mentalidad emprendedora, la incorporación de prácticas saludables y el uso innovador de las TIC, se aspira a cultivar un ambiente donde los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje y encuentren en él un camino hacia el crecimiento personal y el éxito académico

6.5.6. Materiales e Instalaciones: Facilitando Experiencias de Aprendizaje Significativas

La selección adecuada de materiales e instalaciones se construye como un componente esencial en la construcción de experiencias de aprendizaje ricas y

significativas. La versatilidad y pertinencia de estos recursos determinarán la amplitud y profundidad de las actividades que se pueden desarrollar en concordancia con el principio de diversidad, en busca de enriquecer y diversificar las oportunidades de aprendizaje.

- Optimización de Materiales y Recursos

La variedad y calidad de los materiales disponibles en el entorno educativo influyen directamente en la variedad de experiencias educativas. La programación contempla una cuidadosa selección de materiales y recursos que se adapten a las necesidades y capacidades diversas de los estudiantes. Desde elementos básicos como balones, conos y cuerdas, hasta materiales específicos para adaptaciones curriculares, como dispositivos de amplificación sonora para estudiantes con hipoacusia, cada recurso se elige con un propósito pedagógico claro y orientado a enriquecer el aprendizaje.

- Entorno Físico y Su Impacto en las Actividades

La disposición y acondicionamiento del entorno físico también desempeñan un papel crucial. La distribución de los espacios, la iluminación y la acústica son factores que pueden influir en la eficacia de las actividades. El diseño de instalaciones que se adapten a las necesidades específicas de los estudiantes, incluidos aquellos con hipoacusia, contribuirá a una experiencia de aprendizaje más inclusiva. Esto implica la ubicación estratégica de los estudiantes con respecto a la proyección de sonido y la utilización de elementos visuales que complementen la comunicación oral.

- Alineación de Materiales con Objetivos y Metodología

La selección de materiales e instalaciones no es un fin en sí mismo, sino un medio para lograr los objetivos educativos planteados. Cada recurso elegido debe estar en sintonía con los objetivos de aprendizaje y la metodología de enseñanza propuesta. Se busca que los materiales no solo sean herramientas para el desarrollo de habilidades físicas, sino que también faciliten la reflexión, el análisis y la colaboración entre los estudiantes. Así, se logra una integración coherente y enriquecedora de los recursos en las situaciones de aprendizaje.

- Promoviendo la Creatividad y la Innovación

Los materiales e instalaciones seleccionados también tienen el poder de estimular la creatividad y la innovación. La diversidad de recursos permite la creación de actividades originales y desafiantes que mantengan el interés de los estudiantes en constante evolución. La introducción de elementos novedosos, como el uso del huerto escolar para analizar los nutrientes de los vegetales, fomenta un aprendizaje práctico y multisensorial, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

6.5.7. Coordinación docente: interna y externa.

La programación didáctica se enriquece aún más al establecer una sólida coordinación docente tanto a nivel interno como externo. Esta dimensión es esencial para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y coherente, permitiendo una sinergia entre diferentes actores que contribuyen al éxito educativo de los estudiantes.

- Colaboración Familia-Escuela: Fomentando la Comunicación

El trabajo en conjunto con las familias es un pilar fundamental en la ejecución de mi programación didáctica. La comunicación constante y efectiva con los padres permitirá un intercambio de información vital sobre la diversidad y las necesidades individuales del alumnado. Esta colaboración, facilitada a través de plataformas como *Ipasen* y *Google Classroom*, brinda un canal abierto para compartir información sobre la atención a la diversidad en el grupo y prevenir posibles dificultades. Además, proporcionaré asesoramiento a los padres sobre la evaluación continua que implementaré, lo que les permitirá comprender y acompañar el proceso de evolución académica de sus hijos de manera informada y activa.

- Comunicación Interdisciplinaria: un enfoque integral

La naturaleza interdisciplinaria de mi programación requiere una comunicación fluida con mis compañeros docentes. La coordinación periódica me permitirá establecer núcleos temáticos comunes y secuencias de contenidos coherentes entre diferentes materias. Esto no solo enriquecerá las experiencias de aprendizaje, sino que también promoverá una comprensión más holística de los conceptos por parte de los estudiantes. La colaboración interna garantizará que

la atención a la diversidad se aborde de manera adecuada y que las estrategias de enseñanza se adapten según las necesidades individuales.

- Promoción de la Inteligencia Emocional: apoyo integral al alumnado

En línea con la atención a la diversidad, la programación didáctica contempla una estimulación constante de la inteligencia emocional. A través de la coordinación con el tutor, llevaré a cabo reuniones mensuales para abordar temas relacionados con la atención individualizada y el desarrollo socioemocional de cada estudiante. Además, la colaboración con el delegado de alumnos mediante el buzón de sugerencias fortalecerá la retroalimentación directa de los estudiantes, permitiéndoles tener un papel activo en la mejora continua del proceso educativo.

6.5.8 Secuenciación de la UDI

Unidad Didáctica

Situación de aprendizaje “*Flipped Fitness: Más allá de las pantallas, hacia el movimiento*”

1. Identificación

Curso: 4º curso-1er. Ciclo

Trimestre: 1º

Temporalización: Del 1 al 30 de noviembre de 2023, con un total de 8 sesiones.

Tarea: Celebración de un proyecto de educación corporal.

Centro de Interés: Para dar una respuesta a las dificultades que se encuentran en torno a la educación postural y gestión de emociones nace este proyecto de *Flipped Fitness*, donde el alumnado será consciente en todo momento de la importancia y conexión que hay en el contenido principal de relajación, respiración y actitud postural. Todo ello será posible en colaboración y apoyo de medios digitales y la metodología *Flipped Classroom* aportándonos mayor tiempo eficaz de clase y un complemento fundamental para nuestro día a día.

2. Justificación

La finalidad principal de esta Situación de Aprendizaje es que el alumnado sea capaz de adquirir hábitos posturales correctamente para la realización de

cualquier actividad física y prevención de futuras lesiones, conozca correctamente técnicas de respiración y relajación para poder ser consciente en todo momento de su estado emocional, pueda controlarlo y gestionarlo. (ODS 3). Esta Situación de aprendizaje está vinculada con los principios pedagógicos expuestos en el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 y se relaciona con el Objetivo de Etapa “k” expuesto el artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo

3. Descripción del producto final

Organizar una asamblea saludable con apoyo de ciencia naturales en la que el alumnado, mediante grupos establecidos, nos dará una exhibición y charla de las correctas formas posturales junto a, las diversas formas y técnicas de relajación-respiración para ayudar a relajar el cuerpo y gestionar las emociones. El proyecto se llevará a cabo mediante la composición de un mural interactivo que compondrán mediante la creación de bloques en *Scratch* y su demostración posterior.

4. Concreción Curricular

En este apartado conecto la situación de aprendizaje con los diversos elementos del currículo. Recogeremos aquí las competencias específicas, que serán el punto de partida o el eje de la concreción, los criterios de evaluación, los saberes básicos y los descriptores del perfil competencial que se pretenden desarrollar.

Competencias Específica.	Orientaciones para la Competencias Específicas.	Criterios de Evaluación.	Saberes básicos y mínimos.
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando actividades físicas, lúdicas...	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación activa en una variada gama de propuestas físico deportivas. ▪ Amplio bagaje de experimentación motriz. 	1.1.a	A. Vida activa y saludable. EF.03.A.1 EF.03.A.3

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer estrategias para vivenciar la práctica para la promoción de la salud física, mental y social. 		
<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas...</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Toma decisiones, definir metas, elaborar planes, secuenciar acciones, ejecutar lo planificado, analizar que ocurre, cambiar de estrategia y valorar el resultado. ▪ Prácticas motrices (individual, de cooperación, oposición o colaboración-oposición), objetivos y situaciones variado 	2.1.a	<p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>EF.03.B.1.</p> <p>EF.03.C.1.</p>
<p>3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Converte lo personal, social y ético. ▪ Trabaja la voluntad y sus capacidades al servicio de metas personales o de equipo. ▪ Esfuerzo, activando la automotivación y la actitud positiva ante 	3.2.a.	<p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>EF.03.D.2</p>

habilidades sociales...	frustración y las dificultades. ▪ Identificación de las emociones que se viven en el seno de la práctica motriz, la expresión positiva.		
Conexión con el perfil competencial al finalizar cada ciclo/perfil de salida CCL1, CCL5, STEM1, STEM2, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CD1, CD2, CD3, CC2, CC3			

- Elementos transversales. Trabajo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, utilización responsable del tiempo libre y del ocio y la cultura andaluza (art. 39 y 40 de la LEA).

5. Secuenciación didáctica.

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
Iniciación y motivación.	Escolar y social.	TIC, aula docente	Reflexivo y analítico.
SESIÓN 1	<p>En esta primera sesión se analizarán los conocimientos previos de los que parte el alumnado del curso anterior, se comprobará mediante una ronda de preguntas respuestas que entienden por relajación, respiración y hábitos posturales.</p> <p>Una vez realizado todo esto, se le explicará que la intención será realizar una feria de salud, será por grupos cooperativos (será para las sesiones finales) donde el</p>		

	<p>alumnado será el protagonista de la misma y se encargará de mostrar y exponer su “trabajo final” mediante el uso de la tecnología</p> <p>Tras esto se le presentará la herramienta <i>Eddpuzzle</i>. Esta herramienta será fundamental tanto su correcta comprensión como uso ya que será nuestra herramienta base con la que realizar <i>Flipped Classroom</i>.</p> <p>Al finalizar la clase, se le proporcionarán las directrices de la nueva metodología donde el alumnado, Previamente a las sesiones, tendrá un vídeo alojado en la plataforma donde visualizará los contenidos nucleares a tratar y en el que deberá contestar preguntas tanto tipo test, como de desarrollo, para poder seguir con la visualización. Todo ello nos permitirá saber el grado de conocimiento adquirido por el alumnado, sacar estadísticamente la parte del contenido donde presenta mayor dificultad(para poder trabajarlo posteriormente) y ganar 15-20 minutos de clase efectivos que, a día de hoy, era uno de los retos que tenemos los docentes de educación para conseguir tiempo efectivo real.</p>
--	--

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
Desarrollo.	Escolar y social.	Señales adaptadas y patio escolar Colchonetas, música suave, grabadora de voz.	Práctico y lógico.

<p>SESIÓN 2</p>	<p>Introducción (10 minutos): Comenzamos la sesión con una breve charla sobre la importancia de la relajación para la salud mental y física. Pregunta a los estudiantes si alguna vez se han sentido estresados o nerviosos y cómo se han sentido en esos momentos.</p> <p>Ejercicio de Respiración (15 minutos): El alumnado se sentará en un círculo en las colchonetas. Se guiará a los estudiantes a cerrar los ojos y a centrarse en su respiración. Inhalar lentamente durante 4 segundos, sostener durante 4 segundos y exhalar durante 4 segundos. Repetiremos el proceso varias veces.</p> <p>Relajación Muscular (15 minutos): Guía a los estudiantes a relajar diferentes partes de su cuerpo, comenzando por los pies y subiendo hacia la cabeza. Usaré una grabación de voz con música suave para ayudar en este proceso.</p> <p>Visualización (10 minutos): Animar a los estudiantes a imaginar un lugar tranquilo y relajante, como una playa o un bosque. Se les pedirá que describan lo que ven, oyen y sienten en ese lugar.</p> <p>Vuelta a la calma (5 minutos): Se abrirá una breve discusión donde el alumnado podrá compartir cómo se sintieron durante la sesión de relajación, Feedback para el docente y las instrucciones del siguiente vídeo alojado en <i>Eddpuzzle</i> que deberán ver y realizar (en casa) de forma previa a la 2ª sesión.</p>
------------------------	--

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
------------------	----------	----------	---------------------

Desarrollo.	Social y escolar.	Señales adaptadas y patio escolar Colchonetas, música suave, grabadora de voz.	Práctico y lógico.
SESIÓN 3	<p>Repaso (10 minutos): en esta sesión comenzaremos recordando lo aprendido en la sesión anterior sobre la importancia de la relajación y las técnicas básicas de respiración. Tras esto comenzaremos con un inicio de movilidad articular como calentamiento.</p> <p>Ejercicio de Respiración Avanzado (10 minutos): el alumnado practicará la respiración abdominal profunda: inhalar profundamente por la nariz, expandiendo el abdomen, y exhalar lentamente por la boca. Se usará una grabación de fondo ruidosa con el efecto de ser capaces de mejorar la concentración.</p> <p>Relajación con Movimiento (10 minutos): en esta parte de la sesión el alumnado se recostará en sus colchonetas y empezarán a relajar su cuerpo mientras realizan movimientos suaves y conscientes.</p> <p>Técnicas de Relajación Rápida (10 minutos): se usará el altavoz del gimnasio para escenificar situaciones diarias estresantes que pueden ocurrir en la vida diaria como deportiva y, a través de estos sonidos, se proceder a enseñar a los estudiantes técnicas que pueden usar en estas situaciones estresantes, como contar hasta diez, tomar respiraciones profundas controladas o cerrar los ojos por un momento sincronizando este momento a la respiración.</p>		

	<p>Práctica (20 minutos): en esta parte de la sesión, realizaremos parejas de 2 y 4. Se practicarán todas estas técnicas en parejas introduciendo variantes cada dos minutos. En la variante, varios actuarán como personas estresadas y el otro le guiará en la relajación utilizando las técnicas aprendidas.</p> <p>Vuelta a la calma (5 minutos): al finalizar, haremos una breve discusión donde puedan compartir cómo se sintieron al practicar las técnicas de relajación en pareja. Además, se les informará de que ya disponen del siguiente vídeo en <i>Eddpuzzle</i> de cara a la siguiente sesión.</p>
--	--

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
Desarrollo.	Escolar y Social.	Conos, altavoz y pelotas.	Práctico, analítico.
SESIÓN 4	<p>Calentamiento (10 minutos): en esta sesión comenzaremos con una breve sesión de estiramientos y movimientos suaves para preparar los músculos. Aprovecharemos este momento para afianzar conceptos que trabajó el alumnado en la herramienta de <i>Edpuzzle</i> (<i>Flipped Classroom</i>)</p> <p>Juego 1 - Carrera de Relevos Postural (15 minutos): se dividirán a los alumnos en equipos y se colocarán conos a lo largo de una línea de inicio y otra de llegada. Los estudiantes deben correr de una línea a otra mientras mantienen una postura correcta. Si su postura se desvía, deben regresar a la línea de inicio y comenzar de nuevo.</p>		

	<p>Juego 2 - Pelota Postural (15 minutos): los alumnos formarán un círculo. Uno de ellos sostiene una pelota y nombra una parte del cuerpo (por ejemplo, espalda, cuello). Deben pasar la pelota al compañero mientras mencionan esa parte del cuerpo y mantienen una buena postura. Si alguien no lo hace correctamente, está fuera.</p> <p>Juego 3 - Estatuas Musicales (15 minutos): en esta se parte, se pondrá música de fondo y se les dará indicaciones acerca de la postura a adoptar correctamente tras una serie de acciones a los alumnos. Cuando la música se detenga, deben quedarse quietos como estatuas en una postura correcta, de no hacerlo, perderán una vida. La 2ª vez que fallen quedarán eliminados.</p> <p>Vuelta a la calma (5 minutos): se proporcionará <i>feedback</i> acerca de la sesión realizada (lo que han aprendido y como se sintieron durante los juegos) y se les informará de que ya disponen del siguiente vídeo en <i>Eddpuzzle</i> sobre hábitos posturales para que puedan visualizarlo de forma previa a la siguiente sesión.</p>
--	---

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
Desarrollo.	Social y escolar.	Señales adaptadas y patio escolar Colchonetas, música suave, grabadora de voz.	Práctico y lógico.
SESIÓN 5	Calentamiento (10 minutos): En esta sesión, en base a los buenos comportamientos y actitudes elegiremos a los “alumnos del mes” que se encargaran de dirigir el		

	<p>calentamiento. Tras esto, comenzaremos con una breve sesión de estiramientos y movimientos suaves para preparar los músculos,</p> <p>Juego 1 - Carrera de Posturas (15 minutos): dibujaremos en el suelo diferentes formas geométricas (círculo, triángulo, cuadrado). El alumnado debe caminar o correr siguiendo las líneas de las formas mientras mantienen una buena postura corporal que se indicará mediante cartas posturales (previamente creadas)</p> <p>Juego 2 - Pelota de Yoga (15 minutos): se colocará a los alumnos en círculo y se les proporcionará una pelota de yoga. Deben pasarse la pelota alrededor del círculo mientras están sentados en posición de loto (piernas cruzadas) y mantienen una buena postura.</p> <p>Juego 3 - Estiramientos Musicales (15 minutos): reproduciremos música e indicaremos al alumnado que hagan diferentes estiramientos al ritmo de la música. Se realizarán variantes de diversos tipos de estiramientos durante la canción.</p> <p>Vuelta a la calma (5 minutos): haremos una pequeña asamblea donde se dará a conocer al alumnado cómo se han sentido durante los juegos, incidir en el porqué de la buena postura puede ayudar en su vida diaria y se le indicará que el siguiente video disponible en la plataforma <i>Eddpuzzle</i> ya está disponible. (para seguir con la metodología <i>Flipped Classroom</i>)</p>
--	---

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
------------------	----------	----------	---------------------

Desarrollo.	Social y escolar.	Señales adaptadas y patio escolar Colchonetas, música suave, grabadora de voz.	Práctico y lógico.
SESIÓN 6	<p>Calentamiento (10 minutos): comenzaremos nuestra sesión con una breve sesión de estiramientos articulares-musculares y movimientos de baja intensidad para adaptar el cuerpo a los ejercicios programados.</p> <p>Juego 1 - Baile de Postura (15 minutos): reproduciremos música y los alumnos deberán por parejas, improvisar un baile manteniendo una postura perfecta. (la creatividad será libre pero el objetivo postural debe cumplirse)</p> <p>Juego 2 - Laberinto Postural (20 minutos): se colocarán conos en patrones de laberinto en el suelo. Los estudiantes deberán colocarse por equipos, habrá dos que serán los “cañoneros” y torpedearán el recorrido al alumnado que debe caminar por el laberinto siguiendo las líneas mientras mantienen una buena postura corporal y equilibrio mientras esquivan las “balas”.</p> <p>Juego 3 – limbo Postural (10 minutos): con una cuerda, dos conos, dos picas y una cuerda, se conformará un limbo a baja altura. Haremos diversos equipos. Los alumnos pasarán por debajo de la cuerda sin tocarla mientras mantienen la postura adecuada.</p> <p>Vuelta a la calma (10 minutos): realizaremos estiramientos de vuelta a la calma mientras se hablará sobre las sensaciones que han sentido el alumnado y se</p>		

	<p>le informará de las sesiones finales donde se desarrollará la asamblea de educación corporal.</p> <p>También se le informará a los alumnos del nuevo video disponible en <i>Eddpuzzle</i> sobre <i>Scratch</i>.</p>
--	--

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
Desarrollo.	Aula.	<i>Chromebook</i> , aula tic, cartulina. Encuadernadores, placas <i>Makey Makey</i> .	Reflexivo, analítico y práctico.
SESIÓN 7	<p>Parte inicial (10 minutos): en esta sesión, de forma cooperativa e interdisciplinar con el área de ciencias naturales y robótica conformaremos nuestra asamblea.</p> <p>Tras haber visualizado anteriormente el vídeo preparado acerca de la plataforma <i>Scratch</i>. (esto hará ganar tiempo efectivo y práctico de la clase al tener asentados los cimientos básicos de la herramienta.), conformaremos grupos de 3 personas.</p> <p>Desarrollo artístico (15 minutos): se conformará en una cartulina un diseño de la relación entre respiración, gestión emocional y educación postural.⁸ (previamente realizado en la asignatura de ciencias naturales)</p> <p>Se conformará con fotos y varias frases que sintetizarán el aprendizaje del grupo. Una vez hecho esto se abrirá un agujero en las fotos donde se pondrán unos encuadernadores metálicos (por la buena conductividad eléctrica).</p>		

	<p>Programación en Scratch (30 minutos): Mediante aprendizaje guiado, el alumnado conformará bloques interactivos sencillos en los que, se configurarán para que, al tocar la parte asignada de nuestra placa <i>Makey Makey</i> mediante conexiones de cable al encuadernador, cambien la imagen en el programa <i>Scratch</i> y aparezca una imagen y texto informativo libremente elegido por el grupo de alumnos. Además, se realizarán las conexiones placa-encuadernador cartulina y comprobaremos su correcto funcionamiento.</p> <p>Parte final (10 minutos): para cerrar la sesión realizaremos <i>feedback</i> con el alumnado para conocer sus dudas e inquietudes en la asamblea de salud de la última sesión.</p>
--	--

Tipo actividades	Contexto	Recursos	Procesos cognitivos
Exposición.	Gimnasio.	Proyector, <i>Chromebook</i> , placas <i>Makey Makey</i> , cartulina trabajo.	Lenguaje expresivo y comunicativo del entorno social.
SESIÓN 8	<p>Exposición grupal (40 minutos): En esta sesión los grupos de alumnos tendrán a su disposición <i>Chromebook</i>, su cartulina del trabajo conectadas a la placa <i>Makey Makey</i>. Con todo ello realizaremos la exposición en torno a la educación postural y gestión de emociones de donde nace este proyecto de <i>Flipped Fitness</i>.</p> <p>Cada grupo dispondrá de 5 minutos de exposición donde nos mostrarán su trabajo final con <i>Scratch</i> y <i>Makey</i></p>		

	<p><i>Makey</i> y, a su misma vez, argumentarán todo lo aprendido a través de la metodología <i>Flipped Classroom</i> sobre el tema tratado y sus beneficios a nivel físico-social como sus sensaciones.</p> <p>Asamblea de cierre (20 minutos): para cerrar el proyecto, pondremos en común los desacuerdos y las diversas opiniones de los diversos grupos donde deberán consensuar y llegar a un acuerdo común en los conocimientos establecidos. También se dedicará una parte de 5 minutos a valorar todo el proceso y a ofrecer las sensaciones de este proyecto junto con los puntos a mejorar.</p>
--	---

6. Medidas de atención educativa ordinaria a nivel de aula

El artículo 18 del Decreto 101/2023 define la Atención a la Diversidad como el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta a las necesidades y diferencias en un entorno inclusivo. Por ello, las medidas, tanto generales (Art. 31 de la Orden 30 de enero de 2023) como específicas (Art. 37), que se van a aplicar, están basadas en los principios y pautas DUA) con la utilización de recursos REA.

M. Generales	Agrupamientos flexibles y trabajo colaborativo en grupos heterogéneos.
M. Específicas	No presenta el grupo medidas específicas.
Adaptaciones DUA	
Principios DUA	Representación (Proporcionar diagramas y organizadores gráficos), Acción y expresión (Ejemplos de prácticos), Implicación (Entornos colaborativos).

Pautas DUA	Recibir la información (Por distintos canales), Comprensión (Propiciar conocimientos previos), Opciones para la expresión (Utilizando diferentes medios), Opciones para mantener el esfuerzo (metas apropiadas).
-------------------	--

7. Valoración de lo aprendido

La evaluación del alumnado, del proceso y del docente siguiendo el artículo 11 de la Orden 30 de enero de 2023 será continua, formativa, integradora diferencia, objetiva y criterial.

Procedimientos de evaluación el aprendizaje					
Criterio de evaluación.	Insuficiente(IN) De 1 al 4	Suficiente (SU) De 5 al 6	Bien (BI) De 6 a 7	Notable (NT) De 7 a 8,9	Sobresaliente (SB) De 9 y el 10

<p>2.1.b. Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.</p>	<p>No puede llevar a cabo proyectos motores, no utiliza estrategias de monitorización ni seguimiento, y no puede analizar los resultados obtenidos.</p>	<p>Puede llevar a cabo proyectos motores de manera limitada, utiliza algunas estrategias de monitorización y seguimiento, pero tiene dificultades para analizar los resultados obtenidos.</p>	<p>Lleva a cabo proyectos motores de manera competente, utiliza estrategias de monitorización y seguimiento para evaluar los resultados obtenidos con éxito moderado.</p>	<p>Lleva a cabo proyectos motores con habilidad, emplea eficazmente estrategias de monitorización y seguimiento, y analiza de manera precisa los resultados obtenidos con éxito destacado.</p>	<p>Lleva a cabo proyectos motores excepcionales, utiliza estrategias de monitorización y seguimiento de manera excepcional, y realiza un análisis profundo y perspicaz de los resultados obtenidos con éxito sobresaliente.</p>
--	---	---	---	--	---

<p>3.1.b.</p> <p>Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz</p>	<p>No muestra una disposición positiva hacia la práctica física, tiene dificultades para controlar la impulsividad y las emociones negativas en actividades motrices.</p>	<p>Muestra una disposición variable hacia la práctica física, a veces es positiva, pero en otras ocasiones tiene dificultades para controlar la impulsividad y las emociones negativas en actividades motrices.</p>	<p>Muestra una disposición generalmente positiva hacia la práctica física, puede controlar la impulsividad y las emociones negativas en la mayoría de las situaciones de actividad motriz.</p>	<p>Muestra una disposición muy positiva hacia la práctica física, es capaz de controlar efectivamente la impulsividad y las emociones negativas en casi todas las situaciones de actividad motriz.</p>	<p>Muestra una disposición excepcionalmente positiva hacia la práctica física, demuestra un control ejemplar de la impulsividad y las emociones negativas en todas las situaciones de actividad motriz.</p>
--	---	---	--	--	---

<p>3.2.a. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, actuando con deportividad y juego limpio...</p>	<p>No respeta las normas ni reglas ni afronta los conflictos.</p>	<p>Respeto la mayor parte de normas, pero no las del juego</p>	<p>Respeto las normas, pero no las reglas del juego</p>	<p>Respeto las normas y afronto los conflictos, pero sin asertividad</p>	<p>Respeto las normas y afronto los conflictos de forma dialogada...</p>
--	---	--	---	--	--

<p>Instrumentos de evaluación</p>	
<p>Escala de Observación, Pruebas físicas experimentales y Pruebas orales y puesta en común.</p>	
<p>Evaluación Valoración Medidas DUA para la Diversidad</p>	
<p>Se van a establecer medidas como la adaptación de las condiciones de la realización de las evaluaciones.</p>	
<p>Niveles Desempeño competencial</p>	
<p>A través de la propia de evaluación de los criterios de evaluación y debido a su relación directa con el perfil de salida se evaluará directamente el nivel de desempeño competencial.</p>	
<p>Procedimientos de evaluación de la práctica docente</p>	
<p>Indicadores</p>	<p>Instrumentos</p>
<p>Cómo ha sido la relación con el alumnado. He aprovechado todos los recursos del centro.</p>	<p>Pequeños Cuestionarios (Lista de Control) y Auto cuestionarios pasados al alumnado. ((1) anexos). Con ello mediremos el éxito de la implementación de la metodología “<i>Flipped</i>”</p>

He conseguido despertar interés del alumnado.	
---	--

7. Posibilidades de proyectos de innovación/investigación educativa.

a) Justificación de la Innovación Docente

En el contexto de mi clase de educación física de 4º de primaria, he identificado una serie de desafíos que justifican la implementación de la innovación docente a través de la metodología *Flipped Classroom*; En la mayoría de las asignaturas se pierde demasiado tiempo en explicaciones sencillas, en crear un verdadero aprendizaje significativo, en localizar en un tema, la mayor parte de dificultad en la que centrarse para luego reforzar ese contenido y en cómo ganar más tiempo efectivo en el aula. Mi proyecto de innovación se enmarca en la "Experimentación en Metodologías Activas" y la "Elaboración de Recursos Didácticos". La metodología *Flipped Classroom* se aplicará para fomentar un aprendizaje más activo, autónomo y contextualizado. Se desarrollarán recursos didácticos interactivos para mejorar la comprensión de conceptos clave.

La coordinación con otras áreas será clave para desarrollar núcleos temáticos comunes en donde se aprovechará mucho más las horas lectivas y, fundamentalmente, se obtendrá mayor tiempo efectivo a través de esta metodología

b) Objetivos generales de la innovación

- Mejorar la Comprensión: Facilitar a los estudiantes una comprensión sólida de conceptos fomentando su aplicación en la vida diaria.
- Adaptación a la Diversidad: Personalizar la enseñanza para satisfacer las necesidades de diferentes estilos de aprendizaje.
- Promover el Aprendizaje Autónomo: Capacitar a los estudiantes para que sean aprendices autónomos, capaces de utilizar recursos digitales y participar activamente en su proceso de aprendizaje.

c) Programar un plan de trabajo:

- **Temporalización:** El proyecto se llevará a cabo durante un trimestre escolar completo, con una dedicación de una hora a la semana para actividades relacionadas con el *Flipped Classroom*.

- **Metodología:** Se implementará la metodología *Flipped Classroom* para las sesiones de aprendizaje teórico, donde los estudiantes accederán a recursos digitales en casa y participarán en discusiones en clase. También podremos a través de *flipped* centrarnos en reforzar las carencias encontradas o partes de mayor dificultad, centrarnos en la realización de tarea práctica en presencia del profesorado quién puede en todo momento reforzar sus carencias y resolver sus dudas. (siendo la clase más provechosa y eliminando la rutina diaria de deberes, en donde el profesor “no está con ellos” y tienden a dudar y fallar)

- **Actividades Realizadas:** Se desarrollarán actividades de aprendizaje activo en clase para aplicar los conocimientos adquiridos durante las sesiones invertidas.

- **Recursos:** Se crearán recursos didácticos interactivos, como videos educativos y material en línea, además de la plataforma *Google Classroom* para facilitar la comunicación y la entrega de tareas.

- **Responsable del Proyecto:** El profesor TIC del centro junto al resto de áreas que participen serán los responsables de diseñar, implementar y evaluar el proyecto a través de unos criterios previamente establecidos.

d) Evaluación

La evaluación de los estudiantes incluirá:

- **Evaluación Formativa:** Se llevará a cabo durante todo el proyecto para monitorear el progreso y brindar retroalimentación.

- **Evaluación Sumativa:** Se realizarán pruebas y actividades para evaluar la comprensión de los conceptos.

- **Integración de Calificación:** Las calificaciones obtenidas en el proyecto se incluirán en la evaluación ordinaria de educación física. Estas 3 evaluaciones se tendrán en cuenta para el cómputo total de la nota.

e) Cuestionario para Valorar Objetivos

Se ha incluido en el apartado (2) en Anexos.

8. Conclusiones y posibles áreas de investigación.

Las conclusiones fundamentales que se derivan de este Trabajo de Fin de Máster incluyen:

1. La metodología *Flipped Classroom aplicada* en la educación física va a ser mucho más efectiva frente a la tradicional para fomentar la participación de los estudiantes, mejorar su comprensión de los conceptos y promover un aprendizaje autónomo y ganar más tiempo real de clase.

2. Mayor aumento en la motivación y el interés de los alumnos por las clases de educación física, lo que contribuye a un mejor rendimiento y una experiencia de aprendizaje más satisfactoria.

3. Los beneficios de la metodología *Flipped Classroom* se extienden más allá de la educación física y podrían aplicarse con éxito en otras áreas del currículo, promoviendo un enfoque más centrado en el estudiante y participativo.

En cuanto a las áreas de investigación futura, se sugieren las siguientes:

1. Identificar el impacto a largo plazo de la metodología *Flipped Classroom* en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes en diversas materias.

2. Investigar cómo adaptar y personalizar aún más los recursos y materiales de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

3. Evaluar la eficacia de las estrategias de evaluación utilizadas en el modelo *Flipped Classroom* y su influencia en la mejora del aprendizaje.

4. Explorar la implementación de la metodología *Flipped Classroom* en diferentes niveles educativos y contextos culturales para comprender su aplicabilidad universal.

Estas áreas de investigación pueden contribuir al desarrollo continuo y la optimización de la metodología *Flipped Classroom* en la educación, no solo en educación física sino en todo el espectro educativo.

9. Referencias bibliográficas.

- Aguilera, C., Manzano, A., Martínez, I., Lozano, M. y Yanicelli, C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 262-263
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v4.1055>
- Centro, E., Xxiii, J., Granada, D., Modelo, C., En, R., Resolución, L., Conflictos, D., Mejora, Y., Rodríguez-García, A.-M., Sola Martínez, T., & Antonio López Núñez, J. (2017). (pp. 97–115).
<https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/12032/9162>
- Blasco, A., Lorenzo, J. y Sarsa, J. (2016). La clase invertida y el uso de vídeos de software educativo en la formación inicial del profesorado. Estudio cualitativo. *Revista d'innovació educativa*, 17, 13.
<https://roderic.uv.es/handle/10550/57153>
- Collins, A. y Halverson, R. (2018). *Rethinking Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and Schooling in America*. Teachers College Press.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eRhWDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Collins,+A.+%26+Halverson,+R.+\(2018\).+Rethinking+Education+in+the+Age](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eRhWDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Collins,+A.+%26+Halverson,+R.+(2018).+Rethinking+Education+in+the+Age)
- Gobierno de Canarias. (2017). *Aprendizaje invertido (Flipped learning)*.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-invertido-flipped-classroom/>
- Llano, G. y Bravo, J. (2017). *Flipped classroom como puente hacia nuevos retos en la educación primaria*. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 8, 42-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6159622>
- Perdomo, W. (2017). *Ideas y reflexiones para comprender la metodología Flipped Classroom*. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50, 148.
<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194250865009.pdf>
- Serrano, R. y Casanova, O. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning. *Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 162.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/105307/8921-38910-1-PB.pdf?sequence=4>

Zabala, A., y Arnau, L. (2014). *Métodos para la enseñanza de las competencias*.

Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. (s. f.). Google Books.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=estilos+de+ense%C3%B1anza&ots=fSK2K_pHa3&sig=AqnSkL8Wn8Fyab3bV3pMy3tXYNo#v=onepage&q=estilos%20de%20ense%C3%B1anza&f=false

Estrada García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218–228. Recuperado a partir de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>

Sánchez-Serrano, J.M. y Arathoon, A.I. (2018). «Recursos digitales y Diseño Universal para el Aprendizaje». En Alba Pastor, C. (Coord.). (2018b). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. (pp.89-122) Madrid: Morata.

UNESCO (2008). «*La Educación Inclusiva: El camino hacia el futuro*». 48.^a Conferencia Internacional De Educación. Re-cuperado de: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Policy_Dialogue/48th_ICE/CONFINTED_48-3_Spanish.pdf

UNESCO. (2015a). *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Septiembre 2015. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/education-2030/>

UNESCO. (2015b). *Declaración de Incheon. Educación 2030*. Mayo, 2015. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002338/233813m.pdf>

Alba Pastor, C. (2018a). «Diseño Universal para el Aprendizaje un modelo didáctico para proporcionar oportunidades de aprender a todos los estudiantes». *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (374), pp. 21-27.

Bergmann, J., y Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Innovación educativa, SM España.

- Tourón, J., Santiago, R., y Diez, A. (2014). *The Flipped Classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Grupo Océano

Area Moreira, M. (2010). «Tecnologías digitales, multialfabetización y bibliotecas en la escuela del siglo XXI». *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 25(98), pp. 39-52.

Consejo de la Unión Europea (2018). «Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a la promoción de los valores comunes, la educación inclusiva y la dimensión europea de la enseñanza». *Diario Oficial de la Unión Europea*, 7.6.2018. Recuperado de: < [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=C ELEX:32018H0607\(01\)&from=ES](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=C ELEX:32018H0607(01)&from=ES) >

Diseño Universal para el Aprendizaje. *Aspectos básicos.: El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. (s/f). Recuperado el 7 de septiembre de 2023, de <https://conectatic.intef.es/mod/book/view.php?id=550>

Gob.es. (s/f). *Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico práctico para una educación inclusiva de calidad.*, de <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c8e7d35c-c3aa-483d-ba2e-68c22fad7e42/pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>

9.1 Referencias legislativas

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA*, núm. 252, de 26 de diciembre de 2007. *BOE*, núm. 20, de 23 de enero de 2008. Referencia: BOE-A-2008-1184.

Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en Andalucía. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/39>

Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa. (2022). Instrucción 12/2022, de 23 de junio, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten educación primaria para el curso 2022/2023. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/ced/novedades/-/novedades/detalle/ep332ikUb0dM/instruccion-11-2022-de-23-de-junio-de-la-direccion-general-de-ordenacion-y-evaluacion-educativa-por-la-que-se-1pu6qvrhd3c0o>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s/f). Educación física: criterios de evaluación. de <https://educagob.educacionyfp.gob.es/en/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/educacion-fisica/criterios-evaluacion-segundo-ciclo.html>

Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. (s/f), de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/2>

Orden de 29 de marzo de 2021 por la que se establecen los marcos de la Competencia Digital en el sistema educativo no universitario de la Comunidad Autónoma de Andalucía. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/67/22>

16. Acrónimos.

- (CCL)-Comunicación lingüística.
- (STEM) (Science, Technology, Engineering and Mathematics).
- (CD)-Competencia digital.
- (CPSAA)-Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- (CC)-Competencia ciudadana.
- (CE)-Competencia emprendedora.
- (CEC)-Conciencia y expresiones culturales.
- (TIC)- Tecnologías de la información y comunicación.
- (TAC)- Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento.
- (TEP)- Tecnologías del empoderamiento y la participación.

17. Anexos.

- (1) Cuestionario autoevaluación docente donde el alumnado va a valorar la metodología *Flipped Classroom* aplicada en las sesiones de Ed. Física de esta programación.

Preguntas	1	2	3	4	5
Por favor, califica cada afirmación en una escala del 1 al 5, donde 1 significa "Muy en desacuerdo" y 5 significa "Muy de acuerdo".					
¿Te ayuda ver vídeos en casa antes de venir a la escuela?					
¿Crees que es divertido hacer cosas en clase en lugar de solo escuchar al profesor?					
¿Piensas que las actividades que hacemos en clase son útiles para aprender?					
¿Crees que las calificaciones que recibes son justas según tu trabajo?					
¿Te gustaría seguir aprendiendo de esta manera en el futuro?					
¿Te parece bien que en clase hagamos actividades y no solo escuchemos al profesor?					

(2) Cuestionario para Valorar Objetivos

https://docs.google.com/forms/d/1uE3p60WtNEsruwri4Z_Ug6votTbhIOV6OLps6KLBQwA/prefill

Preguntas	1	2	3	4	6
Por favor, califica cada afirmación en una escala del 1 al 5, donde 1 significa "Muy en desacuerdo" y 5 significa "Muy de acuerdo".					
La metodología <i>Flipped Classroom</i> me ayudó a comprender mejor los conceptos relacionados con el tema de estudio.					
Los materiales de <i>Flipped Classroom</i> facilitaron mi comprensión de los temas de estudio.					
Considero que puedo aplicar lo que he aprendido en mi vida diaria fuera del entorno escolar.					
La personalización de la enseñanza en <i>Flipped Classroom</i> se ajustó a mi estilo de aprendizaje.					
La metodología <i>Flipped Classroom</i> se adaptó eficazmente a las diferentes necesidades y					

estilos de aprendizaje de los estudiantes.					
Durante el proceso de <i>Flipped Classroom</i> , me sentí motivado/a a asumir la responsabilidad de mi propio aprendizaje.					
El enfoque de <i>Flipped Classroom</i> me ayudó a aprender a mi propio ritmo.					
Las actividades propuestas en <i>Flipped Classroom</i> me parecieron adecuadas para alcanzar un nivel de comprensión satisfactorio.					
La evaluación en <i>Flipped Classroom</i> se sintió justa y reflejó el trabajo que realicé.					
En general, ¿consideras que el enfoque de <i>Flipped Classroom</i> mejoró tu experiencia de aprendizaje en el tema de estudio?					
¿Te gustaría continuar aprendiendo utilizando la metodología <i>Flipped</i>					

<i>Classroom</i> en futuras clases?					
--	--	--	--	--	--