



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

**Trabajo fin de Máster:
Kids League Colpbol: Gamificación en Educación Física**

Presentado por:

FERNANDO GUINEA DE TORO

Dirigido por:

DALIA FERNÁNDEZ REYES

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

Resumen

El presente proyecto de innovación será un instrumento que posibilite la adaptación de la educación del SXXI al área de Educación Física. El objetivo es acercar las nuevas tecnologías y las metodologías activas (también el modelo pedagógico de Flipped Classroom) a nuestra área desarrollando la competencia digital del alumnado. Se considera el modelo de sustitución, adaptación, modificación y redefinición, ya que es el alumnado el que modificará las propuestas del docente y difundirá resultados en la red. Hay otros objetivos que este proyecto pretende; dar a conocer y practicar por parte del alumnado un deporte alternativo, motivador y coeducativo como es el Colpbol o contribuir a la igualdad de género por medio de la práctica deportiva y metodologías activas. El proyecto ayudará a reducir el absentismo escolar del alumnado de minorías étnicas por medio de la motivación. Aunque se parte del análisis del contexto de aplicación, el ajuste al marco normativo posibilita la aplicación a otros Centros Educativos con características similares o que pretendan desarrollar los objetivos de la competencia, de la igualdad de género y los objetivos de desarrollo sostenible. Los mecanismos para llevar a cabo dicho proyecto (programación, metodología, evaluación, retroalimentación, etc...) tienen en cuenta el Diseño Universal de Aprendizaje y las inteligencias múltiples para enriquecer la enseñanza y un enfoque adecuado para la atención a la diversidad.

Palabras clave: Colpbol, metodologías activas, igualdad de género, objetivos de desarrollo sostenible, Flipped Classroom, D.U.A.

Abstract

This innovation project aims to be an instrument that enables the adaptation of 21st-century education to Physical Education. Its objective is to bring new technologies and active methodologies (also the Flipped Classroom pedagogical model) to our area to contribute to the development of the digital competence of students, considering the SAMR model (substitution, adaptation, modification, and redefinition) since It is the students who will modify the teacher's proposals and disseminate results on the Internet. There are other objectives that this project aims to achieve, such as making students aware of and practicing an alternative, motivating, and co-educational sport such as Colpbol or contributing to gender equality through sports practice and active methodologies. Likewise, the project may help reduce school absenteeism among ethnic minority students through motivation. Although it is based on the analysis of the context of the application, the adjustment to the regulatory framework makes it possible to apply to other Educational Centers with similar characteristics or that, although they do not have them, aim to develop the objectives of competition, gender equality, and development. of the O.D.S. Implementing the mechanisms to carry out the said project (programming, methodology, evaluation, feedback, etc...) considers the Universal Learning Design and multiple intelligences as a means to enrich teaching and an appropriate approach for attention to diversity.

Keywords: Colpbol, active methodologies, gender equality, sustainable development goals, Flipped Classroom, D.U.A.

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. PRESENTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL CENTRO ...	6
2.1 CONTEXTO DEL CENTRO.....	6
3. CONTEXTO LEGISLATIVO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.	9
4. IDENTIFICACIÓN DE LAS ÁREA DE MEJORA DE LA GUÍA DIDÁCTICA Y APORTACIÓN DE NOVEDADES.....	11
5. REFUERZO Y GRUPOS DE ATENCIÓN ESPECIAL.....	17
6. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SdA).....	23
6.1 Grupo de clase.....	23
6.2 Detección de conocimientos previos.	24
6.3 Justificación de la Situación de Aprendizaje.....	24
6.4 Concreción curricular de la SdA.	26
6.5 Secuencia didáctica y título:.....	26
6.6 Evaluación.....	35
7. POSIBILIDAD DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	36
7.1 Justificación de la innovación docente.....	36
7.2 Objetivos generales de la innovación	40
7.3 Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido.	45
8. CONCLUSIONES Y POSIBLES ÁREAS DE INVESTIGACIÓN.	45
8.1 Conclusiones	45
8.2 Posibles áreas de investigación.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS.....	52

1. INTRODUCCIÓN

En la actual era digital, la incorporación de nuevas formas de enseñar y aprender en los centros educativos aprovechando los recursos tecnológicos, no es una opción, es una obligación.

El presente Trabajo Fin de Máster parte de la necesidad de ir adaptando la normativa de la Ley Orgánica de la Educación (LOMLOE) a la práctica educativa, en concreto al área de Educación Física. También al contexto donde se aplicará este proyecto de innovación educativa. En este sentido, dicha ley especifica la necesidad de adaptar el proceso de enseñanza aprendizaje a las características del alumnado, incluyendo actividades cooperativas y motivadoras que tengan en cuenta el contexto real del alumnado (Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre. Por la cual se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación., s. f., p. 10).

Además, se hace necesario la implementación del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MCDD) y en concreto del área 6. Esta se refiere a la competencia digital del alumnado que será desarrollada por medio de las competencias específicas de los docentes y que van a permitir al alumnado ser competentes digitales dentro de una sociedad activa, responsable y crítica (*MRCDD_V06B_GTTA.pdf*, s. f.).

Por otro lado, en igualdad de género se pretende la igualdad entre las personas. Para ese objetivo han sido numerosos los avances que se han producido, sobre todo en los últimos años. Aunque es cierto que se evidencian necesidades de progreso (Sanjuán, 2013). En este sentido, y en relación con el área de la Educación Física, hemos detectado una menor implicación de las niñas. No solo es llamativo este aspecto, sino que además en los recreos las niñas se muestran menos partícipes en actividades de carácter deportivo.

Por último, en el análisis del contexto, se observa que la población escolar de minoría étnica (gitana) está muy presente en el centro educativo. Esta población escolar tiene un alto índice de absentismo “justificado” y cuyos datos se derivan del análisis de faltas registradas mensualmente por las tutorías. Este índice aumenta entre las alumnas de esa minoría étnica.

Una vez que hemos detectado estas necesidades, en este trabajo se propone una programación didáctica para el área de Educación Física en un 6º de Educación Primaria, donde utilizaremos la Gamificación como elemento motivador. Se caracteriza por su dinamismo, su carácter integrador y motivación y diversión (Qué es el Colpbol—*Colpbol.es*. (s. f.)) dando como resultado una propuesta pedagógica innovadora. Tiene como objetivo fundamental la mejora de la competencia digital del alumnado de forma transversal y la igualdad de género en todos los campos que se pretenden abordar. De esta manera, motivamos al alumnado, lo guiamos por medio de actividades digitales, deportivas y motivadoras para que saquen el potencial que llevan dentro y muestren un compromiso verdadero y activo hacia las diferencias de género, estereotipos y cualquier actitud discriminatoria.

Con ello, integramos en nuestro proyecto de innovación educativa la transformación digital, tan necesaria y detectada en el contexto de aplicación (docente, alumnado y familia). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son también atendidos. Es base del proyecto el número 4, referido a la igualdad de género y educación de calidad. También se abordan otros ODS de forma más superficial y transversal como; el número 3 salud y bienestar o el número 10 reducción de las desigualdades.

Para el desarrollo de esta programación didáctica, expondremos en un comienzo las características del contexto del centro donde se han detectado estas necesidades, así como la del alumnado a la que está dirigido. Pasaremos a una justificación legal de este proyecto de innovación con referencias normativas, el porqué de la necesidad y el marco teórico pedagógico aplicable.

Posteriormente, expondremos los objetivos generales y objetivos específicos de esta propuesta y las competencias que se relacionan. Estructuramos los saberes básicos (antiguos contenidos) dentro del área de Educación Física que nos llevarán a la consecución de los objetivos propuestos.

En el apartado de la metodología, se describe el objetivo general y los objetivos específicos de una forma más concreta.

Seguidamente, se presenta el proyecto de Colpbol-Gamificado donde se incluirán objetivos, competencias, saberes básicos, secuenciación, metodología

y criterios de evaluación. Finalizamos con la exposición de las conclusiones y futuras líneas de trabajo y las referencias bibliográficas.

2. PRESENTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL CENTRO

2.1 CONTEXTO DEL CENTRO

Siguiendo a Alejandro Tiana Ferrer, catedrático de la UNED, el éxito o el fracaso del alumnado va a depender mucho del contexto individual y social. Es por ello que hay que considerar; el punto de partida social, el contexto, la estructura y clima familiar, el hábitat o medio de residencia y la composición social del centro (Ferrer, s. f.).

En este sentido, pasamos a exponer lo más significativo de dicho contexto externo:

Medio urbano: Se sitúa en una localidad con buenas comunicaciones con núcleos de población próxima, gozando de una situación privilegiada geográficamente hablando.

Medio físico: el centro educativo se sitúa en Andalucía Oriental, muy adecuado para la práctica deportiva en cualquier época del año. Contando con un paisaje típico de la Campiña Mediterránea, que también puede ser utilizado en algún momento.

Medio cultural: la localidad donde se ubica el centro educativo cuenta con una cultura tradicional y patrimonio histórico-artístico muy rico. Además, posee varios espacios deportivos convencionales y la implantación de usuarios de internet va aumentando progresivamente, aunque sea una población con raíces rurales.

En un análisis del contexto interno lo más destacables es:

Instalaciones: el centro cuenta con un aula del futuro con un mobiliario adecuado y diverso equipamiento informático (50 portátiles y 50 Chromebook), 1 gafas de realidad virtual, kits de robótica, 2 impresoras 3D y red de alta velocidad. Dispone de una pista de césped artificial que se utilizará para el desarrollo del Colpbol. El aula del alumnado al que esté dirigido este TFM dispone de proyector, pantalla y ordenador del docente.

Alumnado: el alumnado del centro al que va dirigido este proyecto de innovación educativa es de sexto de primaria. El curso pasado había 2 cursos, ya que es un centro de doble línea, sin embargo, para el presente curso escolar lo han dividido en tres por problemas de disciplina y las características del alumnado. De manera que cada grupo de alumnado cuenta con dieciocho, siendo 20 niñas y 34 niños. Estas se reparten de forma igualitaria entre las diferentes aulas. De igual manera, hay diez alumnos/as de minoría étnica que también se han repartido de forma equitativa entre los diferentes grupos. El porcentaje de absentismo “justificado” que representa estos grupos se asemeja a la línea general del centro. Además, un porcentaje muy bajo de alumnas participan en actividades deportivas extraescolares.

Alumnado con necesidades educativas especiales (NEE): El curso de 6º al que va dirigido esta programación didáctica cuenta con un alumno con un trastorno específico del lenguaje caracterizado por problemas en la comprensión y expresión del lenguaje, tanto a nivel hablado como leído y escrito. Otra alumna con Síndrome de Down con un problema de insuficiencia cardiaca leve y controlado, un retraso leve a nivel intelectual que no dificulta el desarrollo normal de las clases, aunque si presenta apatía hacia el deporte y con obesidad.

Resultados de evaluación: Llegan al 80% con rendimiento satisfactorio, aunque si se detecta un porcentaje bastante inferior entre el alumnado más absentista.

Convivencia: el Centro Educativo tiene su propio Plan de Convivencia activando protocolos de acoso escolar, violencia de género en el ámbito educativo y agresión entre el alumnado o hacia el profesorado.

Equipo Docente: Está integrado por tres personas tutoras. Dos maestros, especialista en Educación Primaria y una maestra que es Especialista en Lengua Extranjera Inglés. Un maestro de Educación Física Bilingüe, una maestra de religión católica y otro de religión evangélica y un maestro especialista en música que forma parte del Equipo Directivo.

Programaciones generales: el Centro Educativo no tiene actualizadas las programaciones didácticas de las diferentes áreas a la normativa LOMLOE.

Nivel de competencia digital: el alumnado al que va destinado este trabajo de innovación educativa tiene un nivel competencial adecuado, un gran porcentaje

sabe manejar un portátil y prácticamente el 90% tiene móvil en casa. Haciendo uso de redes sociales y app de mensajería.

Digitalización del Centro: el centro educativo hace uso de las redes sociales para la difusión de las actividades que se vienen desarrollando. Aunque se lleva a cabo un Plan de Actuación Digital, el nivel competencial acreditado de los docentes y regulado en las resoluciones relativas a la transformación digital educativa de la Consejería de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación profesional, es de un A2.

Planes y Programas desarrollados en el Centro en los tres últimos años: el centro educativo cuenta con el programa de Transformación Digital Educativa, en el que destaca STEAM y Pensamiento Computacional, DigiCraft de la fundación Vodafone y Retotech de la fundación Endesa, el Programa Más Deporte y el Programa de Igualdad de Género que pueden ser aprovechados en este trabajo de innovación educativa. Aunque los resultados muestran un avance en el nivel competencial digital del alumnado, hay mucho margen de mejora. Además, el centro educativo aprobó en Claustro en el mes de septiembre la participación en unas Olimpiadas locales al ser este año “año olímpico” ya que en el 2024 se celebrarán los Juegos Olímpicos en París durante los meses de verano.

2.2 OBJETIVOS DEL TFM

El presente trabajo de fin de máster tiene el siguiente objetivo general:

- Empoderar al alumnado mediante metodologías activas y desarrollar sus competencias digitales reduciendo las desigualdades de género en el área de Educación Física.

Además, tiene los siguientes objetivos específicos:

- Poner en marcha el trabajo cooperativo y el modelo pedagógico de flipped classroom tomando como base la gamificación, en el área de Educación Física.
- Dar a conocer y practicar por parte del alumnado un deporte alternativo, motivador y coeducativo como es el Colpbol.
- Contribuir a la igualdad de género por medio de la práctica deportiva y metodologías activas.

- Ayudar al desarrollo de la competencia digital del alumnado a través del uso de herramientas digitales de colaboración y difusión de contenido.
- Ayudar a reducir el absentismo escolar del alumnado de minorías étnicas por medio de la motivación.

3. CONTEXTO LEGISLATIVO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

En el marco legislativo, si analizamos el “Pilar Europeo de Derechos Sociales” observamos que se pone de manifiesto que la Unión Europea ha de ser garante del derecho a la educación de todos los ciudadanos europeos. En ella se resalta dos características esenciales de esa educación; de calidad y con carácter permanente e inclusiva. Esto dará como resultado una Europa cuya sociedad esté más unida, cohesionada y basada en el desarrollo sostenible. (*Tajani et al. - PILAR EUROPEO DE DERECHOS SOCIALES.pdf*, s. f.)

Atendiendo al máximo referente en nuestro país, la Constitución Española de 1978, dentro de su artículo 27 se recoge el derecho a la educación de todos y todas las españolas. Se establece como objetivo principal un desarrollo completo de la personalidad enfocada a respetar las libertades, los derechos y los principios básicos de convivencia en todo sistema democrático. El artículo 14 de la Carta Magna, hace referencia a la igualdad de género. En él se rechaza cualquier tipo de discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión o cualquier condición o circunstancia personal o social. En su artículo 9.2, cede a los poderes públicos la obligación de promover esas condiciones para la igualdad efectiva del individuo y de los grupos de personas. (*BOE-A-1978-31229 Constitución Española.*, s. f.).

En España, la igualdad de género se ha intentado desarrollar también por medio de las leyes coeducativas (ANEXO II) donde se hacen referencia al sistema educativo como contexto en el que tendrá entre sus principios el de fomentar la igualdad entre personas y eliminar las barreras que la dificultan (*BOE-A-2007-6115 Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.*, s. f.)

En este sentido, en la Comunidad Autónoma Andaluza se ha articulado planes con acciones concretas encaminadas a hacer efectivo ese objetivo de otorgar a

los poderes públicos en nuestra comunidad las líneas básicas de intervención. *(Plan Estratégico para la Igualdad de Mujeres y Hombres en Andalucía 2022-2028 - Planes y programas - Junta de Andalucía, s. f.)*

Siguiendo en este marco legislativo actual, atendemos a las características metodológicas. “Es necesario que el proceso de enseñanza aprendizaje se adapte a las características del alumnado, incluyendo actividades cooperativas y motivadoras que tengan en cuenta el contexto real del alumnado para que su aprendizaje sea significativo y aumentemos la autoestima del alumnado.” *(Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación., s. f., p. 10).*

En la concreción autonómica de dicha Ley Orgánica 2/2006 se establece que tanto la presentación del currículo como la cantidad de metodologías sean variadas. Se respetará el ritmo de aprendizaje del grupo y esas metodologías deben estar enfocadas a el desarrollo integral del alumnado y potenciarlo. *(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., p. 8470/7)*

Por otro lado, se describe la competencia digital como, la capacidad para desarrollar una serie de habilidades encaminadas al uso responsable, a nivel psicofísico, de las tecnologías para interactuar en la sociedad actual. Se incluye la alfabetización informacional, creación de contenidos, la ciberseguridad entre otras áreas. *(Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten educación primaria. s. f., p. 17)*

Por último, en dichas instrucciones se establece que, para el desarrollo y elaboración de situaciones de aprendizaje se necesita de una metodología activa, participativa, motivadora, aprendizaje entre iguales, de igualdad de género y que tenga como referencia la vida cotidiana y entorno inmediato del alumnado.

4. IDENTIFICACIÓN DE LAS ÁREA DE MEJORA DE LA GUÍA DIDÁCTICA Y APORTACIÓN DE NOVEDADES.

En el análisis de la programación del centro, hemos detectado que no se dispone de una programación didáctica adaptada a la nueva normativa LOMLOE. En este sentido, deberemos tener en cuenta marco normativo (ANEXO II). En el ámbito de nuestra comunidad autónoma, Andalucía, será la base para la elaboración de dichas programaciones didácticas. En concreto, para el nivel de 6º al que se enfoca este trabajo de innovación educativa.

Se exponen a continuación las áreas de mejora detectadas y las propuestas de mejora:

A. La compleción de apartados. La Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía recomienda la siguiente estructura curricular para las programaciones:

- Descripción del Área/Materia/Ámbito
- Competencias Específicas y su relación con los descriptores operativos.
- Criterios de evaluación por curso.
- Saberes básicos por bloques.
- Concreción curricular. Tabla donde se relaciona competencias específicas, criterios y saberes.

Propuesta de mejora: La Consejería de Educación ha puesto a disposición de los Centros Educativos novedades en la plataforma educativa y de gestión Seneca y que se ajusta a la normativa vigente. Es por ello, que la formación del profesorado, para el uso de ésta, es crucial. Podemos concretar nuestras programaciones con dicha herramienta digital.

B. Reorganización de las Unidades Didácticas Integradas en Situaciones de Aprendizaje (SdA). La nueva normativa habla de que las SdA son unidades de programación con tareas y actividades significativas para el alumnado, en contextos cercanos y que les suponga la superación de retos, despertando el deseo y la curiosidad de seguir aprendiendo. Para ello, se movilizará la aplicación de saberes básicos, que desarrollen procesos cognitivos, emocionales y psicomotrices. Se favorecerá diferentes tipos de agrupamientos.

Propuesta de mejora: Para la programación de estas SdA haremos uso de la funcionalidad dispuesta a tal fin en la plataforma educativa y de gestión Seneca. El diseño de las secuencias didácticas se desarrollará de forma progresiva según su complejidad. Se hace necesario la planificación variada de actividades orientada a una evolución con sentido. Es relevante favorecer un éxito temprano. Éste llevará a la motivación y a un auge de las expectativas que el alumnado tiene sobre sí. De modo que podrá superar los diferentes retos a pesar de su aumento de complejidad. Abordaremos la gamificación y el trabajo cooperativo como metodologías activas, con el uso del modelo pedagógico de Flipped Classroom y el desarrollo de procesos cognitivos:

Tabla 1

Tipología de actividades basado en el modelo de estilos de aprendizaje de Kolb.

TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES	ORIENTACIONES	PROCESOS COGNITIVOS
1º Motivación	Planteamiento del reto y centro de interés. Capta la atención, curiosidad y motivación.	Analizar
2º Activación	Activación de los conocimientos previos y conectar con los nuevos.	Recordar y aplicar
3º Exploración	Experiencias sencillas para garantizar el éxito, sin incluir conocimientos nuevos.	Evaluar y crear
4º Estructuración	Introducción de conocimientos y experiencias nuevas para desarrollar el reto.	Recordar y aprender
5º Aplicación	Realización del reto, dando significatividad al aprendizaje y conectando con otros.	Crear
6º Conclusión	Difusión del producto y evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza.	Evaluar

Fuente: Creación propia a partir de Kolb, D. (1984a), *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Nueva York: Prentice Hall.

C. Interdisciplinariedad. La nueva normativa plantea el desarrollo de SdA globalizadas con competencias clave transversales que se atienden desde todas las áreas. Además, las materias dentro de estas SdA no dejan de ser asignaturas

estancas pasando a trabajar desde un punto de vista criterial aspectos que son comunes a otras áreas.

Propuesta de mejora: El carácter transversal de nuestra propuesta, requerirá la cooperación con todo el equipo docente, pero en especial con los tutores, el maestro de Educación Artística y las tutorías que imparten Lengua Castellana. Se incluirán en las SdA criterios de estas áreas dada su transversalidad.

D. Actividades de tecnología de la información y la comunicación (TIC). El objetivo del MRCDD es concretar las competencias digitales de los docentes a lo largo de su etapa profesional, sea cual sea la materia, enseñanza o ciclo en el que imparta docencia. Es en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde atenderemos a esa realidad formando a nuestro alumnado en el uso correcto de las TIC. El aunar las TIC hacia un uso metodológico adecuado, integrado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, supone avanzar hacia las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC), debiendo ser este el objetivo a alcanzar dentro de los centros educativos. En el área de Educación Física, Adal Sempere, profesor de Educación Física, nos da una idea de cómo podemos pasar de las TIC a las TAC, de pasar a usar la tecnología a enseñar con la tecnología en nuestra área y en la escuela en general. En este sentido, habla de poder utilizar herramientas digitales que ayuden al alumnado a crear pequeños torneos teniendo transferencia a la vida real. Es el docente el que enseña al alumnado a utilizar esas herramientas y el alumnado el que crea el torneo, convirtiéndose en creador del mismo y participante a la vez.

Propuesta de mejora: Algunos ejemplos para conseguir lo anteriormente expuesto sería:

- Usar Genially de forma colaborativa para que el alumnado participe en la creación de contenido en esta herramienta que servirá de gestión de la competición de Colpbol a desarrollar.
- Hacer uso del modelo pedagógico de Flipped Classroom como inicio de los retos planteados y después trabajar en grupo-debate sobre ellos.
- Diseñar y crear los distintivos de los equipos participantes con herramientas digitales y de forma colaborativa (repartiendo responsabilidades según interés y habilidades) e incrustarlas en el Genially.

- Usar el vídeo como herramienta de creación de contenido para su uso en Flipped Classroom. Además de utilizarla por parte del alumnado como herramienta para la difusión del producto final.
- Hacer uso de la herramienta digital de MyClassgame como herramienta de gestión del proceso de gamificación y elemento motivador atendiendo a la diversidad.

E. Metodologías activas. En el centro se ha trabajado de forma puntual algunas estrategias cooperativas. Kagan (1994) refiriéndose al aprendizaje cooperativo, lo define como un conjunto de estrategias que permite la interacción cooperativa entre el alumnado formando esta parte integral de su proceso de aprendizaje. Johnson y Johnson (1991), al igual que Kagan y otros muchos autores, concluye que la consecución de unos objetivos que son comunes a un grupo pequeño se alcanzan mediante la cooperación. Siguiendo a Panitz (2001) en este aprendizaje cooperativo el docente adopta un papel de diseñador y controlador de las interacciones entre alumnado y de los resultados que se pretenden conseguir.

Por otro lado, Marqués (2016) señala que la clase invertida o al revés no es una metodología, sino un modelo pedagógico, una forma de enseñar basada en el constructivismo y en la Taxonomía de Bloom. Continúa el autor señalando que, es en ese modelo constructivista donde el alumnado se sitúa en el centro del aprendizaje y el docente el agente responsable de acompañar a aquel en la construcción de conocimiento.

Por último, Contreras y Eguia (2017), en referencia a la gamificación señala que se hace uso de una serie de mecánicas de juego, elementos y técnicas de juegos no lúdicos con la intencionalidad de mejorar la experiencia del usuario, su implicación, fidelidad y diversión. La gamificación, siguiendo a Isaac J. (2021) va más allá del uso de insignias o clasificaciones, si queremos conseguir unos hábitos que perduren en el tiempo.

Propuesta de mejora:

Aprendizaje cooperativo. Va a ser con esta metodología activa, entre otras, con la que desarrollaremos parte de este trabajo de innovación para llevarlo a cabo con nuestro alumnado. El aprendizaje cooperativo es una de las metodologías activas que favorece el desarrollo competencial del alumnado cuando se organizan grupos pequeños en el aula maximizando el aprendizaje, la inclusión y reduciendo el acoso escolar. Incluiremos estrategias cooperativas en los ejercicios propuestos como el “Folio giratorio”, “Entrevista simultánea” o “Sabio y escriba” (ANEXO V).

Flipped Classroom. El modelo pedagógico de flipped classroom nos ayudará a transmitir las reglas y normas, saberes de carácter teórico, a nuestro alumnado. Además, usaremos el descubrimiento guiado en el uso de plataformas y herramientas digitales en este trabajo de innovación.

Gamificación. Vamos a optar por la gamificación como base del trabajo de innovación educativa. En ella haremos uso de elementos de motivación extrínseca e intrínseca. La primera nos va a permitir, en un primer momento, “engancharse” al alumnado en la gamificación planteada. Vamos a conseguir una mayor implicación de los estudiantes en las actividades, tareas, retos planteados. Utilizada en momentos puntuales o determinantes, va a contribuir a mantener la motivación a lo largo del proceso de aprendizaje. Isaac J. (2021) señala que la motivación intrínseca, nos conducirá a una automotivación del alumnado. El mero hecho de aprender es suficientemente motivador para que éste participe en las tareas gamificadas y por tanto habrá mayor garantía de que el aprendizaje sea duradero y significativo. Haremos uso de la herramienta de MyClassgame (ANEXO VIII), por ser gratuita, respetar la protección de datos y estar perfectamente diseñada para atender a nuestro proyecto. Además, nos servirá como herramienta de gestión de la gamificación, otorgar XP, HP, insignias, cromos, controlar el tiempo de trabajo en los diferentes ejercicios-desafíos propuestos en los retos, utilizar la funcionalidad RANDOM (ANEXO IX) cuando un grupo se encuentre estancado en su dinámica de funcionamiento, etc... En cualquier caso, el uso de las herramientas digitales propuestas siempre cumplirá la protección de datos de los menores, y siempre se intentará acceder

mediante las cuentas educativas de la plataforma Microsoft 365 que pone a disposición la Consejería de Educación para los centros educativos públicos.

F. Desarrollo de valores relativos a la equidad y diversidad. En la programación de centro, aparecen actividades que abordan el Programa de Igualdad de Género. Sin embargo, es necesario un tratamiento de estos valores de forma transversal en las diferentes áreas y su adecuación a uno de los principios de la metodología STEAM (perspectivas de género).

Propuesta de mejora:

La nueva concreción curricular de las SdA nos llevará a abordar desde las competencias específicas, tanto del área de E.F como de las áreas transversales que trata nuestro proyecto de investigación, los perfiles de salida STEM. Además, los ejercicios propuestos en nuestras SdA se abordarán desde el aprendizaje cooperativo favoreciendo la inclusión e igualdad de oportunidades. Tendremos en cuenta para ello los principios básicos que Spencer Kagan (1994) diseñó para un aprendizaje cooperativo estructurado:

1. Interdependencia positiva: Aunque cada miembro del grupo ha de poner de manifiesto una capacidad lingüística adecuada para llegar a acuerdos con el resto y conseguir así la meta establecida, esta interdependencia positiva se consigue cuando, de forma individual, se realiza la tarea asignada por el grupo de forma responsable. Desafíos como la gran asamblea o asamblea de expertos nos llevará a ello.
2. Responsabilidad individual: Esa responsabilidad individual repercutirá de forma positiva o negativa en el trabajo del grupo y resultado final del objetivo. Ejercicios que conlleven el reparto de tareas en grupos de expertos para después llegar al desafío final, nos ayudará.
3. Participación equitativa: se ha de contar con la garantía suficiente para que todas las personas integrantes del grupo puedan realizar las tareas asignadas en igualdad de condiciones. El trabajo adecuadamente distribuido, será fundamental para que todas estas tengan el mismo peso de participación que el resto de las personas integrantes. Estrategias cooperativas como sabio y escriba nos permitirá esto.

4. Interacción simultánea: el diálogo, la exposición de opiniones e ideas y la toma de decisiones de forma conjunta será tarea de todos los integrantes del grupo.

G. Desarrollo de valores éticos. Se hace necesario un tratamiento transversal de los valores éticos que se intentan inculcar a nuestro alumnado. Nuevamente, la concreción curricular de nuestra SdA nos llevará a trabajar criterios que abordan estos valores.

Propuesta de mejora:

El carácter transversal de nuestra SdA lleva consigo el tratamiento de ejercicios como las asambleas, el debate, lluvia de ideas etc. Estos nos llevarán a participar en situaciones comunicativas orales y escritas respetuosas y colaborativas.

Por otro lado, la propia gamificación, en su inicio, lleva un trabajo de investigación sobre el V.A.R (ver, animar y respetar). Un decálogo deportivo para la práctica del Colpbol. En esta gamificación se fomentará también estos valores por medio de la consecución de insignias grupales e individuales llamadas FAIR PLAY.

Imagen 1

Insignias Fair Play de la gamificación Kids League de Colpbol.



Fuente: <https://view.genial.ly/64c7e81d95e20b00111efc45/presentation-twincon-league-kids>.

5. REFUERZO Y GRUPOS DE ATENCIÓN ESPECIAL.

La citada Orden de 30 de mayo, regula la atención a la diversidad en la etapa de Educación primaria, apoyándose en los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para favorecer la igualdad de oportunidades y dotando de medidas que hacen posible el acceso al proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado que presenta alguna necesidad específica de apoyo educativo. Se contemplan medidas de atención para la detección y potenciación de capacidades, como la verbal, creativa, deportiva..., del alumnado para favorecer

el éxito académico y ofrecer orientaciones educativas ajustadas a las capacidades y destrezas de cada uno de ellos.”

Continúa la misma orden en su artículo 27, sobre las medidas generales para la atención a la diversidad y diferencias individuales, que se podrá optar por el trabajo cooperativo como metodología de trabajo, el trabajo por proyectos o la tutorización entre iguales. Este es el cambio fundamental que vamos a introducir con nuestro proyecto de innovación educativa, introduciendo metodologías activas como la gamificación, base del proyecto de innovación y estrategias cooperativas que favorecerán:

- A) La atención a la diversidad, respetando el ritmo de aprendizaje del alumnado.
- B) Cohesión de grupo y la igualdad de género, ya que crearemos grupos mixtos y heterogéneos como marca la norma.
- C) Favorecerá la motivación del alumnado reduciendo el índice de absentismo del alumnado de minoría étnica.
- D) Ayudará a la integración del alumnado con necesidades educativas especiales que abordamos (síndrome de Down y TEA).

Usaremos flipped classroom como modelo pedagógico para algunos procedimientos del proceso de enseñanza-aprendizaje, como dar a conocer los retos de la gamificación, los tutoriales de las herramientas digitales que vayamos a utilizar, y que se desarrollaran fuera del contexto del aula.

Vamos a tener especial cuidado con la posible brecha digital entre el alumnado de minoría étnica y la atención al alumnado con necesidades educativas especiales.

Las acciones concretas para atender a la posible brecha digital serán:

1. Realizar un estudio del alumnado en posible exclusión social y brecha digital.
2. Establecer de forma coordinada con los responsables del proyecto de transformación digital (TDE y CompDigEdu) junto con el Equipo Directivo del Centro un decálogo de buen uso de los equipos informáticos en préstamo.

3. Elaborar un sistema de préstamo de esos equipos informáticos para ese alumnado.

Además, haremos uso del aprendizaje cooperativo como metodología que contribuye al refuerzo educativo y la atención a la diversidad, favoreciendo su autonomía. Cabera y Pesantez (2015) insisten en que el papel del docente será el de organizador y guía para conseguir el objetivo propuesto. Esas estrategias cooperativas, diseñadas y planificadas por el docente, activarán las destrezas necesarias para que el alumnado aprenda de forma significativa y autónoma. Ramos, A. (2016) señala que, al hacer uso del aprendizaje cooperativo como metodología de aprendizaje, se ha de crear grupos heterogéneos para activar las diferencias cognitivas y la reflexión del alumnado. Sin embargo, en la fase de consolidación se optará por grupos homogéneos para mantener la motivación y el nivel de implicación. Estas estrategias nos ayudarán a la mejora de la competencia comunicativa de todo el alumnado y en especial del alumno con trastorno específico del lenguaje (TEL) con el que vamos a trabajar.

El alumnado con TEL, según Carballo (2012), presenta un déficit verbal claro que se ve afectado en algunas áreas o estructuras del lenguaje. El aprendizaje cooperativo contribuirá a mejorar esas áreas deficitarias, teniendo en cuenta los principios básicos de Spencer Kagan (1994).

Tanto para la atención a la diversidad como para el alumnado con necesidades educativas especiales, tomaremos las referencias del D.U.A. Booth, T. y Aiscow, M (2015) son los primeros autores que hablaron sobre el concepto de barreras en el ámbito educativo. Insistieron en la necesidad de atender y salvar estas para que todo el alumnado pueda desarrollarse y aprender de una forma integral. Aunque no debemos centrarnos únicamente en que esas “deficiencias” son la causa principal de su fracaso o dificultades educativas. En este sentido, el D.U.A es un modelo que, teniendo en cuenta al alumnado en su diversidad y con el objetivo de lograr una inclusión efectiva, reduce las barreras que pudieran darse en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto físicas, sensoriales, cognitivas y culturales. En nuestro proyecto de innovación educativa vamos a utilizar el recurso de eXeLearning para crear los recursos educativos que vamos a ofrecer al alumnado. Haremos uso del estilo DUA que ofrece diversas formas de

representar la información y acceso a ésta (lectura facilitada, audio y apoyo visual).

Complementado la propuesta anterior, y para facilitar que todo el alumnado tenga acceso a las Situaciones de Aprendizaje programadas en nuestra área de Educación Física, nos basaremos en los Principios y pautas del DUA. Así, siguiendo a Alba Pastor, C. (2019) podemos concretar la siguiente tabla que nos ayudará a este fin:

Tabla 2

Medidas generales y específicas de atención educativa (DUA)

PRINCIPIOS DUA (3)	PAUTAS DUA (9)		
Proporcionar múltiples formas de implicación alumnos/as.	Proporcionar opciones para el interés.	Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia.	Proporcionar opciones para la autorregulación.
Proporcionar múltiples formas de representación.	Proporcionar opciones para la percepción.	Proporcionar opciones para el lenguaje, expresiones, matemáticas y símbolos.	Proporcionar opciones para la comprensión.
Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	Proporcionar opciones para la acción física.	Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación.	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.

Fuente: Alba Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas.

Por otro lado, la actividad física es un derecho que es reconocido, en todos los ámbitos legales, para todas las personas, también para aquellas que presentan alguna discapacidad psíquica. En nuestro país, se recoge en la Ley Orgánica 2/2006, de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de Mejora de la calidad Educativa los principios de normalización e inclusión, como los que han de regir la atención a los alumnos y alumnas con Necesidad Específica de Apoyo Educativo. Estos son tenidos en cuenta para atender a la alumna con Síndrome de Down que hay en 6º. Prestaremos atención a la configuración de las sesiones programadas, de manera que favorezca en

esta alumna, el desarrollo las competencias necesarias para su vida diaria (iniciativa, autodomínio, cooperación, el hábito de la actividad física).

Siguiendo a Contrera, C. (2010), nos gustaría destacar el material a utilizar tanto en la práctica deportiva como en el uso de las tecnologías de la información y comunicación con esta alumna:

- Utilizaremos pocos objetos para facilitar la atención, debiendo ser grandes y lentos al principio. Progresivamente avanzaremos a un menor tamaño pudiendo aumentar su velocidad. Para esto el trabajo cooperativo con el alumnado de referencia será primordial, así como el trabajo coordinado con los especialistas de pedagogía terapéutica.
- El montaje de los circuitos para la práctica de la actividad física, el acceso a los vídeos que utilicemos en el modelo pedagógico de flipped classroom será realizado por parte del alumnado, también de la alumna con Síndrome de Down, contando con la ayuda de sus iguales y supervisado por el maestro de referencia.

Por último, la memoria visual está más desarrollada en el alumnado con Síndrome de Down que la memoria auditiva. Utilizaremos actividades encaminadas a esa memoria visual para garantizar el éxito, tanto en las actividades físicas propuestas como en las que se requiera del uso de las TICs. El aprendizaje cooperativo jugará un papel fundamental, ya que el alumnado con Síndrome de Down aprende fundamentalmente por imitación. Además, tendremos en cuenta las inteligencias múltiples desarrolladas por Gardner, H. (2005). Así conseguiremos un desarrollo integral de todo el alumnado, respetando y potenciando sus habilidades, sus intereses...

A continuación, exponemos las inteligencias propuestas por Howard Gardner (Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples. Revista Psicología y Educación, volumen 1, 17-26. Recuperado el 9 de noviembre de 2023 de <http://revistadepsicologiayeducacion.es/index.php/descargasj/view.download/3/16.html>). Exponemos ejemplos genéricos de cómo vamos a trabajar las mismas en nuestro proyecto de innovación favoreciendo a la atención a la diversidad, grupos de refuerzo y grupos de especial atención:

a. Inteligencia Lingüística: es la capacidad para usar y manejar la lengua fonética de forma simbólica y precisa. Fomentaremos su desarrollo por medio de la lectura de las normas y reglas del Colpbol y juegos concretos. La narrativa de la gamificación y sus diversos elementos, normas, reglas, insignias, puntuación...

b. Inteligencia lógico-matemática: es la capacidad por el uso de los números, la resolución de problemas matemáticos. En nuestra propuesta la fomentamos por medio del sistema de puntuación con los XP, con el sistema de puntos para conseguir cromos, para calcular los XP que se pueden obtener cuando se consigue una tarea...

c. Inteligencia viso-espacial: es la capacidad para formar, en el espacio, un modelo mental. El propio desarrollo de las sesiones de E.F y del juego alternativo del Colpbol, donde se requiere el desplazamiento, la búsqueda de espacios libres...favorecerá esta inteligencia. Además, haciendo uso de borradores y herramientas digitales, se crearán los escudos y equipaciones de los equipos participantes. Al alumnado con este tipo de inteligencia, le gusta dibujar, diseñar, aprender con imágenes...

d. Inteligencia corporal-cinestésica: es la habilidad para el control corporal y la destreza para usar materiales u objetos. Al igual que la anterior inteligencia, ésta se abordará con la propia práctica del Colpbol y sesiones de la actividad física.

e. Inteligencia musical: es la habilidad para la discriminación, expresión y está relacionada con el tono, el ritmo... En nuestra propuesta de innovación, el alumnado creará un himno para su equipo, un grito de guerra...y que además ayudará a la cohesión del grupo. Por otro lado, en las sesiones propuestas, haremos uso del ritmo y la música en general para determinados juegos.

f. Inteligencia interpersonal: la capacidad de entender a los demás en nuestro proyecto de innovación se aborda con el propio trabajo cooperativo. El aspecto competitivo de la propuesta que realizamos, supone el trabajo de la capacidad de ponerse en lugar del otro.

g. Inteligencia intrapersonal: es la capacidad de conocerse a uno mismo. Rutinas de pensamiento como antes pensaba, ahora pienso o la creación de un diario de aprendizaje con el uso de las TICs, fomentarán esta inteligencia.

h. Inteligencia naturalista: es la capacidad para comprender la naturaleza y cómo desarrollarse en ella. Adaptamos los juegos para trabajarlos en el entorno natural que ofrece el contexto del Centro Educativo. Además, programaremos actividades que lleven al alumnado a reflexionar sobre la importancia de utilizar recursos digitales en detrimento de analógicos donde tengamos que hacer uso de papel.

i. Inteligencia existencial: la capacidad para comprender la realidad. Actividades de metacognición favorecerá esta inteligencia.

6. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SdA)

En la LOMLOE se habla de situaciones de aprendizaje para la adquisición efectiva de las competencias. Estas SdA deberán estar adecuadamente contextualizadas y acordes a las experiencias y formas de comprender la realidad del alumnado. Las SdA propuestas estarán relacionadas con el currículo, con las competencias clave y las competencias específicas de cada área.

En esta línea, la presente SdA, está enmarcada en el contexto legislativo al que hemos hecho referencia en el punto 3. Tiene como referentes el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y el Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en Andalucía.

Introducción a la Situación de Aprendizaje.

6.1 Grupo de clase

El alumnado del centro al que va dirigido este proyecto de innovación educativa es de sexto de primaria. En la siguiente tabla se indica el alumnado de minoría étnica entre paréntesis. El alumno con un trastorno específico del lenguaje se encuentra en 6º C y la alumna con Síndrome de Down en 6º B, estos se indican entre corchea.

Tabla 2B

Distribución del alumnado por curso.

Curso	Niños	Niñas	Total alumnado
6º A	12 (3)	6 (2)	18
6º B	11 (1) [1]	7 (2)	18
6º C	11 [1]	7 (2)	18

Fuente: elaboración propia.

6.2 Detección de conocimientos previos.

El reto 1 está destinado a captar el interés del alumnado. El reto 2 está enfocado a desarrollar actividades de activación. Se enfoca a la detección de los conocimientos previos del alumnado sobre el deporte alternativo del Colpbol y de la Educación Física en general. Con este reto prestaremos atención a si:

- Conocen el deporte en la práctica y sus reglas básicas.
- Conocen aspectos como el origen, los valores que transmite, la técnica o táctica a emplear.
- Tienen la idea de que la Educación Física es jugar y hacer deporte.
- Ven la relación que el área tiene con otras áreas de currículo y mucho menos con el uso de la tecnología.
- Conocen qué es un diario de aprendizaje, qué es la metacognición y si han reflexionado después de una clase de Educación Física.
- Conocen que hay un material reglamentario para la práctica del Colpbol.
- Conocen qué es la gamificación o las clases invertidas. Han trabajado, en algunos momentos, en cooperativo en asignaturas como Lengua Castellana o Matemáticas.

6.3 Justificación de la Situación de Aprendizaje.

Se presenta la SdA número 1 del proyecto de innovación. Está programada para favorecer la cohesión de grupo y conocer lo que nuestro alumnado sabe sobre los aspectos señalados en el punto anterior. Con ella se inicia un cambio metodológico en el área de Educación Física, adaptando la programación a la normativa vigente. Se asentarán las bases para la práctica del Colpbol como

deporte de equipo. En él están presentes valores como la cooperación, integración y coeducación. Se promoverá el sentimiento de pertenencia a un grupo (equipo) y se fomentará la cooperación. Se reducirá al máximo el individualismo de otros deportes. Se eliminará la diferenciación y el rechazo, especialmente en la dicotomía entre chicos y chicas, potenciándose el aspecto coeducativo en el juego/deporte. Para la práctica de esta modalidad deportiva de carácter alternativo, no es tan importante las capacidades físicas, ya que se puede practicar tanto por chicos como por chicas con condiciones físicas muy similares. Se va a posibilitar una gran variedad de acciones y gestos técnicos que tienen como base el golpeo del balón, tanto por el aire como a ras de suelo. Se impulsará la inclusión temprana de colectivos desfavorecidos o con discapacidad.

Por último, se iniciará al alumnado en el proceso de metacognición, reflexionando sobre sus puntos fuertes, débiles y tomando conciencia de sus sentimientos y emociones en la práctica deportiva. Todo ello con un sentido curricular, al estar relacionado con las competencias y criterios de evaluación del 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.

Los objetivos de desarrollo sostenible que se abordarán son:

O.D.S número 3: Salud y bienestar. Se promoverá el bienestar y la vida sana.

O.D.S número 4: Educación de calidad. El acceso garantizado e igualitario a todo el alumnado a las SdA programadas y sus ejercicios. Se concretan soluciones a la brecha digital detectada, contribuyendo a la alfabetización digital de todas y todos. Esto nos llevará al tratamiento del objetivo.

O.D.S número 5: Igualdad de género. Se fomentará el empoderamiento de todos y todas, en especial del alumnado más desfavorecido en este aspecto.

O.D.S número 16: Paz, justicia e instituciones sólidas. Se trabajarán actividades encaminados a la resolución pacífica de conflictos. Además, [el V.A.R de la honestidad](#) nos ayudará a ello.

O.D.S número 17: Alianzas para lograr los objetivos. El trabajo cooperativo contribuirá al tratamiento de este objetivo.

6.4 Concreción curricular de la SdA.

La SdA planteada, tiene un carácter transversal con las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Educación artística. Se expone en el ANEXO I la relación con las competencias específicas y criterios de evaluación de ambas áreas y toda la concreción curricular con respecto al área de Educación Física.

6.5 Secuencia didáctica y título: Colpbol Genial (ANEXO II)

Definición: El producto final de esta SdA será completar, con creaciones propias del alumnado, un Genially (ANEXO X). La consecución de este producto final pasa por la realización de diferentes retos individuales y grupales. Mapa Colpbol es el nombre de esta entrega final.

Reto 1	O.D.S: 4-5-17	Proceso Cognitivo:	Temporalización:		
Tipo de Actividad: Motivación		Analizar	1ª Semana		
Captaremos la atención del alumnado con una vídeo-píldora de la gamificación. Se capta la atención del alumnado y se dirige al centro de interés (el deporte alternativo del Colpbol). Posteriormente, se presentará el reto. Este consiste en completar el Genially que servirá como gestión de la competición de Colpbol.					
Ejercicios			Recursos		
<ol style="list-style-type: none"> Visualización de la vídeo-píldora de la gamificación en casa. Debate en clase sobre el vídeo (10'). Presentación del reto y realización de Edpuzzle como autoevaluación (5'). Investigación sobre la web de la Kings League y Queen League y Colpbol por grupos (15'). Puesta en común de las conclusiones (10'). Acceso e investigación al Genially (gestión de la competición) (15'). Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.			<ul style="list-style-type: none"> - 1 Chromebook por parejas. - Edpuzzle. - Acceso a las webs de la King League y Queen League. <hr/> 10' para la preparación previa de los recursos.		
Metodología y medidas generales atención (DUA)			Inteligen. Múltiples		
Flipped Classroom (modelo pedagógico). ATENCIÓN AL REFUERZO Y DUA: Trabajo cooperativo. Principio 1: (1.1). Principio 2: (2.2 y 2.3). Principio 3: (3.3).			<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Viso-espacial. 		
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
	6.6	6.3		6.6.3	6.3.3
	6.3			6.3.2	
	6.10			6.10.1	

Reto 2		O.D.S: 4-5-16	Proceso Cognitivo:	Temporalización:	
Tipo de Actividad: Activación			Recordar y aplicar	2ª Semana	
<p>Se presenta la narrativa gamificada del Reto 2 de Colpbol. Esta no solo evalúa el conocimiento previo de los estudiantes sobre el Colpbol y la Educación Física, sino que también los involucra en una experiencia educativa emocionante y memorable. A medida que los estudiantes superan los desafíos, ganan fragmentos de un antiguo libro de conocimientos. Al reunir todos los fragmentos, desbloquearán el hechizo que dispersa la sombra oscura y restaurarán la luz a la Tierra de Conocimiento.</p>					
Ejercicios			Recursos		
<p>1. Río sabio: de forma individual se rellena el antes pensaba de la rutina de pensamiento (Anexo IV) (10').</p> <p>2. Lluvia del conocimiento: con Mentimeter generar una lluvia de ideas sobre el Colpbol y la actividad física (10').</p> <p>3. La asamblea sabia: se debatirá sobre la lluvia de ideas del ejercicio 2. Se sacarán conclusiones por grupos (15').</p> <p>4. La gran asamblea: las personas sabias elegidas en el ejercicio 3 exponen sus conclusiones. Cualquier miembro del grupo puede reforzar o apoyar lo argumentado (15').</p> <p>5. Río sabio: de forma individual se rellena el ahora pienso de la rutina de pensamiento (10').</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - MyClassgame. - Plataforma Mentimeter. - Ficha de rutina de pensamiento "antes pensaba-ahora pienso". - 1 Chromebook por persona. <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>		
Metodología y medidas generales atención (DUA)			Intelligen. Múltiples		
<p>Gamificación y trabajo cooperativo</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.</p> <p>Principio 1: (1.1. y 1.3).</p> <p>Principio 2: (2.2 y 2.3).</p> <p>Principio 3: (3.2).</p> <p>Nota 1: Utilización de lectura adaptada con pictogramas en video y texto al alumnado TEL en coordinación con la maestra de Audición y Lenguaje.</p> <p>Nota 2: Para los ejercicios de asamblea/debate se seguirán las pautas establecidas en el Proyecto Lingüístico que tenga el Centro.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Existencial. 		
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
	6.6 6.3 6.10	6.4		6.6.3 6.3.2 6.10.2	6.4.2

Reto 3 17	O.D.S: 4-5-16-	Proceso Cognitivo: Evaluar y crear	Temporalización: 3ª y 4ª Semana		
Tipo de Actividad: Exploración					
Este Reto 3 nos servirá para presentar el Diario de Aprendizaje como herramienta de reflexión y crecimiento personal (metacognición). Se presentará el reto como <i>Mente Activa</i> y haremos uso de OneNote de Microsoft Teams. A medida que los estudiantes avanzan en sus diarios, acumulan "Estrellas de Reflexión", simbolizando su crecimiento y compromiso con la autoevaluación.					
Ejercicios		Recursos			
<p>1. Desafío View: Los equipos visualizan el reto (Se usa Flipped Classroom).</p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las ideas conclusiones sobre lo extraído del desafío View (10').</p> <p>3. Rio sabio: de forma individual se rellena el antes pensaba de la rutina de pensamiento sobre qué es un Diario (5').</p> <p>2. Lluvia del conocimiento: con Mentimeter generar una lluvia de ideas sobre qué es un Diario (5').</p> <p>3. La asamblea sabia: se debatirá sobre la lluvia de ideas del ejercicio 2. Se sacarán conclusiones por grupos (10').</p> <p>4. La gran asamblea: las personas sabias elegidas en el ejercicio 3 exponen sus conclusiones. Cualquier miembro del grupo puede reforzar o apoyar lo argumentado (10').</p> <p>5. Rio sabio: Individual se rellena el ahora pienso de la rutina de pensamiento (5').</p> <p>7. Desafío Diario: Individual el alumnado completará su diario de aprendizaje en Microsoft 365 (Anexo XIV). Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning (15').</p>		<p>- Edpuzzle, plataforma Microsoft Plataforma MyClassgame, 1 ficha de rutina de pensamiento antes pensaba-ahora pienso por persona.</p> <p>- 1 Chromebook por persona.</p> <hr/> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>			
Metodología y medidas generales atención (DUA)		Inteligen. Múltiples			
<p>Gamificación y trabajo cooperativo.</p> <p>Ejercicio 2: estrategia ENTREVISTA SIMULTANEA (preguntas previas traídas de casa a partir del ejercicio 1).</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.</p> <p>Principio 1: (1.1.-1.3).</p> <p>Principio 2: (2.2 y 2.3).</p> <p>Principio 3: (3.2).</p>		<p>- Lingüística.</p> <p>- Interpersonal.</p> <p>- Intrapersonal.</p> <p>- Viso-espacial.</p> <p>- Existencial.</p>			
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
	6.6			6.6.3	
	6.3			6.3.2	
	6.10			6.10.2	

Reto 4	O.D.S: 4-5-16	Proceso Cognitivo:	Temporalización:		
Tipo de Actividad: Exploración		Evaluar y crear	3ª y 4ª Semana		
<p>Los equipos deberán crear los distintivos de sus equipos fortaleciendo su trabajo en equipo y habilidades técnicas (ficha del equipo, escudo e himno). Se crearán grupos de expertos según sus habilidades. Al final, el alumnado recibirá insignias (ANEXO XII) que premiará, no solo el desempeño en la cancha de Colpbol, sino también la creatividad y la inclusión.</p>					
Ejercicios			Recursos		
<p>1. Desafío Distintivos de Equipo (Flippgeed Classroom).</p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las ideas conclusiones sobre lo extraído del desafío View (10').</p> <p>3. Desafío Ficha (Anexo XVI): Los equipos deben completar una ficha de equipo donde figura (nombre del equipo, valores que transmite, miembros del equipo, escudo, equipación y grito de Colpbol). Estrategia cooperativa 1-2-4 (10').</p> <p>4. Desafío distintivos: Los equipos debatirán y se reparten por grupos de expertos para crear los borradores sobre los distintivos (escudo, equipación e himno). Experto musical, diseñador/a y experto/a digital. Estrategia cooperativa: Sabio y escriba (20').</p> <p>5. Desafío distintivo II: Los equipos llevarán sus borradores a la ejecución. Haciendo uso de las herramientas digitales GIMP, AUDACITY y CANVA. Estrategia cooperativa: Sabio y escriba. (20')</p> <p>6. Desafío presentación: Los expertos presentan los trabajos en sus equipos (10').</p> <p>7. Desafío Diario en casa.</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.</p>			<p>Edpuzzle Gimp (para la creación del escudo); Audacity (para la creación del himno); Canva (para las equipaciones); Chrome Book dos por equipo; Conexión a internet; Material para los borradores; Ficha de Equipo.</p> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>		
Metodología y medidas generales atención (DUA)			Intelligen. Múltiples		
<p>Gamificación y trabajo cooperativo.</p> <p>Ejercicio 2: estrategia ENTREVISTA SIMULTANEA</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA.</p> <p>Principio 1: (1.1 y 1.3).</p> <p>Principio 2: (2.2 y 2.3).</p> <p>Principio 3: (3.2).</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Musical. - Viso-espacial. 		
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
6.3	6.6	6.4	6.3.1	6.6.2	6.4.2
6.4	6.3		6.3.2	6.6.3	
	6.10		6.4.2	6.3.2	
				6.10.1	
				6.10.2	

Reto 5 16 Tipo de Actividad: Activación	O.D.S: 4-5-	Proceso Cognitivo: Recordar y aplicar	Temporalización: 5ª y 6ª Semana		
<p>En este reto 5 haremos uso de estrategias cooperativas para que el grupo supere el desafío de investigar sobre el Colpbol accediendo a su web. La tarea no solo es investigar el Colpbol, sino también aprender a trabajar juntos, apoyándose mutuamente en sus fortalezas. A medida que avanzan en la investigación, los equipos consiguen insignias "Estrellas de ColpConocimientos" como recompensa, simbolizando el brillo de sus esfuerzos colaborativos.</p>					
Ejercicios		Recursos			
<p>1. Desafío View: (Se usa Flipped Classroom)</p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las ideas conclusiones sobre lo extraído del desafío View (10').</p> <p>3. Desafío Investiga: Los equipos debatirán sobre los puntos que más les interesan sobre el trabajo de investigación. (Estrategia cooperativa: folio giratorio). De cada grupo, un experto se reunirá con el resto de expertos para llegar a acuerdos de que puntos trabajará cada grupo. Si no llegan a acuerdos, con la funcionalidad de Random de MyClassgame se reparten los puntos (15').</p> <p>4. Desafío Investiga II: Cada equipo se divide en 2 e investigan sobre lo que se acordó. Posteriormente se pone en común con su grupo. (Estrategia cooperativa: fichas parlantes) (15').</p> <p>5. Desafío Digital: Acceso por grupos al documento para añadir su parte de la investigación Estrategia Cooperativa: Sabio y escriba (25').</p> <p>6. Desafío Lector: El documento compartido se lee por parte de todo el equipo. (Estrategia cooperativa: ping pong de preguntas). Se puede elaborar una batería de preguntas creada por el alumnado para usar esa estrategia cooperativa con mayor efectividad (15').</p> <p>7. Desafío Diario (en casa). Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.</p>		<p>Edpuzzle para la presentación del reto.</p> <p>Web del Colpbol: https://www.colpbol.es/es/que-es-el-colpbol/</p> <p>1 Chromebook por grupo.</p> <p>Documento compartido.</p> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>			
Metodología y medidas generales atención (DUA)		Intelligen. Múltiples			
<p>Gamificación y trabajo cooperativo. Ejercicio 2: estrategia ENTREVISTA SIMULTANEA. Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning. Principio 1: (1.1-1.3). Principio 2: (2.2 y 2.3). Principio 3: (3.2).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Musical. - Viso-espacial. - Existencial. 			
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
	6.6	6.4		6.6.3	6.4.2
	6.3			6.3.2	
	6.10			6.10.2	
				6.10.1	

Reto 6		O.D.S: 4-5-16-17	Proceso Cognitivo: Recordar y aprender	Temporalización: 7ª Semana	
<p>Actividad: Estructuración</p> <p>En este reto 6 haremos uso de estrategias cooperativas para que el grupo supere el desafío comparar y contrastar las webs de la Queen-League y la de Kids-league (Genially de gestión de la competición). Se utilizará la rutina de pensamiento compara y contrasta. A medida que avanzan en la investigación, el grupo recopila "Estrellas de ColpCompara" como recompensa, simbolizando el brillo de sus esfuerzos colaborativos.</p>					
Ejercicios			Recursos		
<p>1. Desafío View: (Se usa Flipped Classroom).</p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las conclusiones sobre lo extraído del View (10').</p> <p>3. Desafío Investiga: Los equipos debatirán sobre los puntos que más les interesan sobre el trabajo de investigación. (Estrategia cooperativa: folio giratorio). De cada grupo, un experto se reunirá con el resto de expertos para llegar a acuerdos de que puntos trabajará cada grupo. Si no llegan a acuerdos, aparece la funcionalidad de Random de MyClassgame se reparten los puntos (15').</p> <p>4. Desafío Investiga II: Cada equipo se divide en 2 e investigan sobre lo que se acordó. Posteriormente se pone en común con su grupo. (Estrategia cooperativa: fichas parlantes) (15').</p> <p>5. Desafío Compara y Contrasta: Ruina de pensamiento compara y contrasta. Cada grupo accede al documento compartido de Word para añadir su parte de la investigación Estrategia Cooperativa: Sabio y escriba (20'). (Apartados a comparar: Equipos, Jugador 12 y 13 y Player X, Partidos, Clasificación, Armas secretas y Cartas de la liga con lo que el alumnado sabe de la Queen League, Cromos e Insignias -estos últimos es un añadido de la Kids League por lo que se hará un resumen de estos apartados)</p> <p>6. Desafío Lector: El documento compartido se lee por parte de todo el equipo. (Estrategia cooperativa: ping pong de preguntas). Se puede elaborar una batería de preguntas creada por el alumnado para usar esa estrategia cooperativa con mayor efectividad (15').</p> <p>7. Desafío Diario (en casa).</p>			<p>Edpuzzle</p> <p>Webs: https://queensleague.pro/Web Kids-league</p> <p>1 Chromebook por grupo.</p> <p><u>Documento compartido.</u></p> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>		
Metodología y medidas generales atención (DUA)			Inteligen. Múltiples		
<p>Gamificación y trabajo cooperativo. Principio 1: (1.2.-1.3). Principio 2: (2.2-2.3). Principio 3: (3.2-3.3).</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Musical. - Viso-espacial. - Existencial. 		
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
	6.6	6.3		6.6.2	6.3.2
	6.10	6.4		6.6.3	6.3.3
				6.10.1	6.4.2
				6.10.2	

Reto 7	O.D.S: 4-5-16	Proceso Cognitivo:	Temporalización:		
Actividad: Estructuración		Recordar y aprender	1 sesión de 8ª Semana		
<p><u>Presentación del reto 7.</u> Los equipos deberán superar <u>el desafío del V.A.R (ver, animar y respetar)</u> ANEXO XV, donde deberán leer las normas, comprenderlas y contestar a una serie de preguntas en Genially. Obtendrán la insignia del V.A.R que le permitirá acceder al campo de juego en los días de competición.</p>					
Ejercicios		Recursos			
<p>1. <u>Desafío View: Los equipos visualizan el reto 7. (Se usa Flipped Classroom, se visualiza en casa).</u></p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las ideas conclusiones sobre lo extraído del desafío View (10').</p> <p>3. Desafío VAR: Tarea individual donde cada miembro del equipo deberá leer las estrellas del VAR de la Honestidad. Seguidamente realizarán las preguntas de comprensión (Pinchar en Insignia del VAR) ANEXO XV (5').</p> <p>4. La asamblea sabia: Los equipos debatirán sobre las reglas del V.A.R y exponen sus conclusiones e interpretaciones (10').</p> <p>5. Desafío puesta en escena: Los equipos en la pista de Colpbol practicarán las normas del V.A.R en un partido preparatorio. Para acceder deben haber conseguido la insignia del V.A.R. (Asegurarnos del éxito de todos y todas) (40').</p> <p>6. Desafío Diario: De forma individual el alumnado completará su diario de aprendizaje en Microsoft Teams (en casa).</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning y Genially (uso de pictogramas para el alumnado TEL).</p>		<p>Vídeo de youtube del reto 7.</p> <p>Plataforma de MyClassgame.</p> <p><u>Web Kids-league</u></p> <p>1 Chromebook por persona.</p> <p>Pista de Colpbol.</p> <p>1 balón de Colpbol.</p> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>			
Metodología y medidas generales atención (DUA)		Inteligen. Múltiples			
<p>Gamificación.</p> <p>TRABAJO COOPERATIVO.</p> <p>Ejercicio 2: estrategia <u>ENTREVISTA SIMULTANEA.</u></p> <p>Principio 1: (1.1. y 1.3).</p> <p>Principio 2: (2.1-2.2-2.3).</p> <p>Principio 3: (3.1-3).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Interpersonal. - Intrapersonal. - Viso-espacial. - Existencial. - Corporal-Cinestésica. 			
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
	6.6	6.1		6.6.3	6.1.4
		6.3			6.3.2
		6.4			6.3.3
					6.4.2

Reto 8		O.D.S: 4-5-16-17	Proceso Cognitivo: Crear	Temporalización: 8ª Semana		
<p>Se presenta el reto 8 que nos servirá para que el alumnado complete el Genially de la gestión competitiva del Colpbol. Dando significatividad a parte del aprendizaje realizado hasta ahora. En esta tarea no habrá elementos intrínsecos en la gamificación, solo extrínsecos (la realización y visualización del resultado como recompensa).</p>						
Ejercicios				Recursos		
<p>1. Desafío View: Los equipos visualizan el reto y herramientas digitales a utilizar. (Se usa Flipped Classroom).</p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las ideas conclusiones sobre lo extraído del desafío View (10').</p> <p>3. Grupos de expertos/as: Cada equipo elegirá dos expertos para la realización del reto (fotógrafo, informático, gestor deportivo y Geniallies) Si no llegan a acuerdos, aparece el RANDOM. Con la funcionalidad de Random de MyClassgame se reparten las especialidades (10').</p> <p>4. Desafío fotográfico: Las personas expertas fotografías de cada equipo realizarán una foto a cada integrante del equipo con la Tablet.</p> <p>5. Desafío Limpieza: Las personas expertas informáticas eliminarán el fondo de las fotos con la herramienta remove.gb.</p> <p>6. Desafío "Geniallies": Las personas expertas "Geniallies" agregarán las fotos, los escudos y lemas de sus equipos al Genially (ANEXO XI).</p> <p>7. Desafío Gestión Deportiva: Las personas expertas en Gestión Deportiva completarán la parte de Partidos del Genially (ANEXO XIII).</p> <p>8. Desafío Diario: De forma individual el alumnado completará su diario de aprendizaje en Microsoft 365. (ANEXO XIV).</p>				<p>Edpuzzle.</p> <p>1 Chroma, 1 Chromebook por grupo, 1 tablet por grupo, 1 trípode, acceso a la web remove.bg, Genially, Gimp. MyClassgame.</p> <hr/> <p>20' para los ejercicios 4 a 8 que se realizarán de forma silmutánea.</p> <hr/> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>		
Metodología y medidas generales atención (DUA)				Intelig. Múltiples		
<p>Gamificación y trabajo cooperativo</p> <p>Principio 1: (1.2.-1.3).</p> <p>Principio 2: (2.2-2.3).</p> <p>Principio 3: (3.2-3.3).</p> <p>Nota: En los retos 4 a 8, el alumnado podrá ir terminando los retos que aún no hay superado. Si lo hubieran finalizado, podrán realizar tareas de ayuda a ese alumnado.</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Musical. - Viso-espacial. - Existencial. 		
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación			
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F	
6.4	6.3	6.4	6.4.2	6.6.2	6.4.2	
	6.6			6.6.3		
	6.10			6.10.2		

Reto 9 16 Actividad: Conclusión	O.D.S: 4-5-	Proceso Cognitivo: Recordar y aprender	Temporalización: 1 sesión de 8ª Semana		
En este último reto ColpDifusión , el alumnado difundirá la competición del Colpbol y el Genially de Gestión por medio de vídeos y carteles con códigos QR (Anexo X). La elaboración continuada del diario de aprendizaje servirá de autoevaluación y coevaluación. La recompensa de la gamificación será extrínseca.					
Ejercicios		Recursos			
<p>1. Desafío View: Los equipos visualizan sobre el reto y herramientas digitales a utilizar. (Se usa Flipped Classroom).</p> <p>2. Desafío de Asamblea: Los equipos se reúnen para exponer las ideas conclusiones sobre lo extraído del desafío View (10').</p> <p>3. Grupos de expertos/as: Cada equipo elegirá personas expertas para la realización de los desafíos. Si no llegan a acuerdos, aparece el RANDOM. Con la funcionalidad de Random de MyClassgame se reparten las especialidades (10').</p> <p>4. Desafío CartelQR: Las personas expertas harán uso de Canva para diseñar un cartel en el que se anuncie la competición del Colpbol y el Genially. Hará uso de la web QR-monkey para generar los códigos QR.</p> <p>5. Desafío Vídeo: Las personas expertas elaborarán un vídeo para dar a conocer la competición y el Genially. En cada vídeo aparecerá una persona integrante de cada equipo de la clase.</p> <p>6. Desafío Difusión: Las personas expertas elaborarán un mensaje para mandar por correo electrónico a la Dirección del Centro para que difundan los carteles, el vídeo y el Genially por los medios de comunicación digital del centro.</p> <p>7. Desafío Diario: Cada miembro del equipo expondrá a su grupo los aspectos más significativos de su diario de aprendizaje como método de autoevaluación y coevaluación (Método Sándwich).</p>		<p>Genially, tablets, Canva para la elaboración de carteles, acceso a generador de QR https://www.qrcode-monkey.com/es/. Impresoras.</p> <p>20' para los ejercicios 4 a 6 que se realizarán de forma simultánea.</p> <p>10' para la preparación previa de los recursos.</p>			
Metodología y medidas generales atención (DUA)		Inteligen. Múltiples			
<p>Gamificación y cooperativo</p> <p>Lectura facilitada, audio y apoyo visual del REA creado con eXeLearning.</p> <p>Principio 1: 1.2 - 1.3.</p> <p>Principio 2: 2.- 2.3.</p> <p>Principio 3: 3.2-3.3.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Lingüística. - Interpersonal. - Intrapersonal. - Musical. - Corporal-Kinestésica. - Viso-espacial. - Existencial. 			
Competencias Específicas			Criterios de Evaluación		
E. A	L.C Y L	E. F	E. A	L.C Y L	E. F
6.3	6.6	6.1	6.3.1	6.6.3	6.1.4
6.4	6.10	6.3	6.3.2	6.10.1	6.3.3
		6.4	6.4.1	6.10.2	6.4.3

6.6 Evaluación

Se realizará una evaluación formativa del alumnado. Se utilizará la plataforma educativa de la Junta de Andalucía, Séneca. Se hará uso de la funcionalidad de crear actividades evaluables y llevarlas a cuaderno del maestro. En este sentido será una evaluación criterial haciendo uso de la rúbrica que genera la propia plataforma. La propia herramienta define diferentes niveles para cada uno de los criterios establecidos. Estos criterios son los expuestos en el ANEXO I.

Imagen 1

Rúbrica de evaluación de criterios

EFl.6.3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.

1-2,9	3-4,9	5-6,9	7-8,9	9-10
No participa en actividades de carácter motor, sin autorregular su actuación ni gestionar sus emociones de forma asertiva.	Participa en actividades de carácter motor pero con escaso control de las emociones sin expresarlas de forma asertiva.	Participa ocasionalmente en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición y comenzando a gestionar cada vez más las emociones y expresándolas de forma asertiva.	Participa con frecuencia en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.	Participa con frecuencia en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.

Fuente: Plataforma de gestión educativa Séneca. <https://seneca.juntadeandalucia.es/seneca>

La propia plataforma Séneca permite un registro diario de evaluación. Utilizaremos esta funcionalidad para evaluar cada sesión programada. La observación directa será parte fundamental de proceso de evaluación formativa. De igual modo será objeto de evaluación la práctica docente con los siguientes indicadores y niveles.

Tabla 3

Indicadores y niveles de evaluación de la práctica educativa

Indicadores-Calificación	1-2,9	3-4,9	5-6,9	7-8,9	9-10
Resultados de la evaluación de la materia					
Métodos didácticos y pedagógicos.					
Adecuación de los materiales y recursos.					
Eficacia de las medidas de A.D y D.U. A					
Instrumentos de evaluación (variados, diversos, accesibles y adaptados)					

Fuente: Elaboración propia a partir de la funcionalidad de Séneca.

El diario de aprendizaje servirá de autoevaluación y coevaluación. Además, se utilizarán rúbricas para la autoevaluación en determinados ejercicios y la estrategia cooperativa de “Parada de 3 minutos” para evaluar el funcionamiento del grupo (ANEXO III Frenamos y Evaluamos).

Los datos arrojados en el análisis de los resultados de evaluación, servirán para la mejora tanto de esta SdA como las posteriores que se desarrollarán. Para ello, se utilizará una rutina de pensamiento basada en el modelo de reflexivo de Gibbs (Anexo Rutina de Pensamiento).

Para la coevaluación del trabajo cooperativo, se hará uso de una lista de control creada con la herramienta CoRubric (ANEXO VI). Se realizará al final de la SdA.

Para la autoevaluación, se hará uso de una rúbrica elaborada con CoRubric. En ella aparece el código del criterio de Educación Física a evaluar. Dicho criterio se ha “traducido” a un lenguaje más comprensible para el alumnado y se ha graduado en diferentes niveles de valoración (ANEXO VII). Se realizará al final de la SdA.

7. POSIBILIDAD DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.

7.1 Justificación de la innovación docente.

Las metodologías activas utilizadas en nuestro proceso de enseñanza nos llevarán a conseguir involucrar al alumnado en su proceso de aprendizaje (López Noguero, 2005).

Entre las necesidades detectadas para llevar a cabo este trabajo de investigación, ya hemos indicado que está la necesidad de un cambio metodológico y adaptado a la nueva normativa. En este sentido, y siguiendo a De Miguel (2005), profesor de la Universidad de Oviedo, aboga por un modelo educativo en el que se fomente ese cambio metodológico. Se centrará en el proceso de aprendizaje y pondrá en un segundo plano el proceso de enseñanza. De esta manera, el protagonista será el alumnado. En esta misma línea encontramos a Rosa Liarte, profesora de Geografía e Historia. Dando su punto de vista sobre la necesidad de ese cambio metodológico, expone que; la educación actual debe sufrir una transformación metodológica impulsada por el gremio docente y que lleve al alumnado a un papel más activo en su proceso de

enseñanza y aprendizaje (*tekman education • El punto de vista de Rosa Liarte, s. f.*)

Siguiendo esta línea de transformación metodológica, también debemos considerar que vivimos en una sociedad digital y que por tanto afecta a todos los ámbitos y esferas incluyendo el educativo. Las tecnologías de la información y comunicación transforman nuestra sociedad y por extensión la educación, afectando a todos los niveles educativos, modalidades y ámbitos (Aguaded et al, 2010). Es en este contexto educativo donde surge el concepto de tecnología del aprendizaje y del conocimiento (TAC). El concepto de TAC fue creado por Vivancos, explicando cómo el uso de la tecnología en el ámbito educativo tiene muchas posibilidades, mucho más allá del puro uso instrumental. Tanto las TIC, como las TAC, han de estar al alcance de la educación para que esta esté adaptada al máximo a la sociedad actual (Moya López, 2013).

Ciertamente en el área de Educación Física, el uso de las TAC es prácticamente novedosa y muy reciente. Se convierte, por tanto, en todo un reto para los docentes y en concreto en este trabajo de innovación educativa. Son muchos los autores que lo ven como una oportunidad de innovación que puede llevar a motivar al alumnado a la práctica de la actividad física (PRAT AMBRÓS et al., 2013). Siguiendo el estudio realizado por este autor, la mayoría de los docentes usan las herramientas digitales como organizadores del área de E.F y hay muy poca utilización como recurso con carácter más pedagógico. Esto nos motiva aún más a llevar a cabo esta programación didáctica.

El constructivismo es la base de esta metodología donde el alumnado toma papel protagonista en su proceso de aprendizaje. Siguiendo a Fernández (2009) en la educación se trata de promover un modelo de aprendizaje que está caracterizado, entre otros aspectos, por un enfoque del proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el trabajo cooperativo entre docentes y alumnado. Destaca el autor, cómo de importante es la tecnología de la información y la comunicación y la multitud de posibilidades que ofrece para desarrollar modos de aprender innovadores.

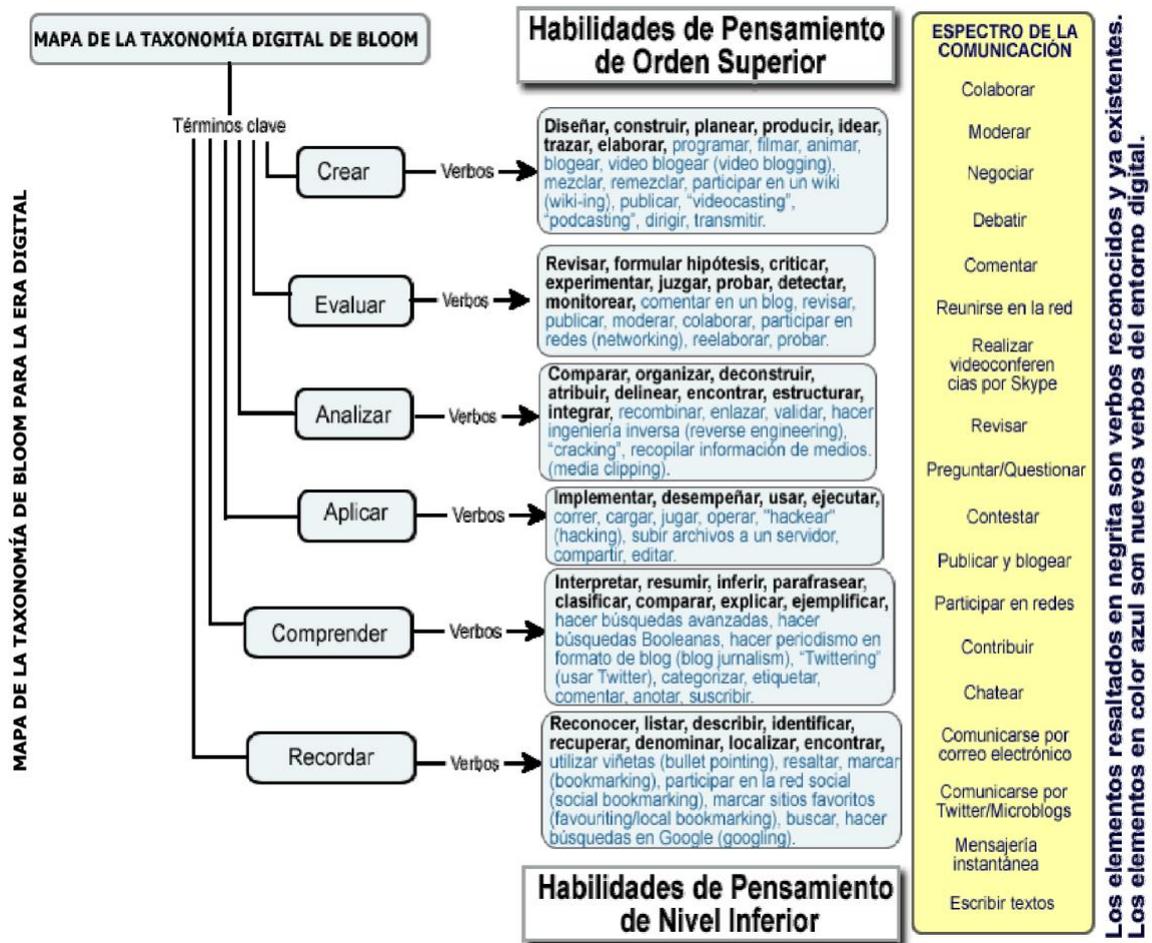
Un estudio realizado sobre metodologías activas en la Educación Física realizadas por autores como León, Martínez-Muñoz y Santos (2023) para la Universidad de Nebrija y la Universidad Autónoma de Madrid, subraya la

prácticamente nula presencia de metodologías activas en las clases de E.F. En ella predomina un modelo instructivo y reproductivo de enseñanza. En este mismo estudio, se destaca la necesidad de un cambio en el aprendizaje de la E.F para adecuarla a la realidad actual. El estudio justifica el uso de las metodologías activas (M.A) en nuestra área debido a que; favorecen el desarrollo competencial del alumnado (competencias clave), aumentan la autonomía del alumnado, hay una mayor motivación hacia la práctica de la Educación Física y en general hacia la práctica de cualquier actividad física. Entre las conclusiones expuestas, se sigue a autores como (Fletcher et al., 2021; García-De las Bayonas y Baena-Extremera, 2017). Estos concluyen con los resultados obtenidos, donde el aprendizaje y la motivación del alumnado se ve incrementado cuando se hace uso de las M.A como recurso metodológico en el área de Educación Física (León, Martínez-Muñoz y Santos, 2023).

Santiago Campión (2019), en una relación-conexión del modelo pedagógico del flipped-learning con las inteligencias múltiples de la taxonomía de Bloom, indica que los pensamientos de orden superior como son; el aplicar, analizar, evaluar y crear, el alumnado lo realiza en el aula de forma grupal y el docente como guía. Los pensamientos de orden inferior como son el recordar y comprender se realizarán en casa, de forma individual y a partir de los materiales creados por el/la docente previamente.

En un intento de adaptar la taxonomía de Bloom con la nueva era digital, Andrew Churches (2019) agregó una serie de términos clave (verbos) relacionados con las acciones que se hacen con las herramientas digitales. Esta taxonomía va a ser importante tenerla en consideración a la hora de hacer un uso efectivo de las herramientas digitales en nuestro proyecto de innovación educativa.

Taxonomía de Bloom en la era digital



Nota: La tabla representa los diferentes términos clave relacionados con elementos de pensamiento del orden superior ya existentes (negrita) y los nuevos aportados por Andrew Churches. Tomado de (Instituto Superior Tecnológico " et al., 2021)

Por otro lado, la gamificación es un método que se combina con otros métodos de aprendizaje para obtener unos buenos resultados (*flipped classroom*, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos, pensamiento de diseño, aprendizaje basado en la competencia...) (Realinfluencers, 2019). La gamificación será la base de nuestro proyecto de innovación como elemento motivador para el alumnado. Esta metodología puede tener elementos intrínsecos y extrínsecos. Estos últimos, lo extrínsecos, van a aumentar la motivación del alumnado de manera que su experiencia de aprendizaje se va a enriquecer (Kim, 2015). Numerosos autores llaman a esta motivación, motivación extrínseca, refiriéndose a ella como conductas provocadas por elementos de recompensas como puntos, fama, elogio, etc...y que van a motivar al alumnado a la consecución de los objetivos. (Deci et al., 1991). Este tipo de

motivación va a ser utilizada en una primera fase de la gamificación, ya que va a generar un alto grado de compromiso, voluntad y motivación pero que hay que cuidarla.

Nuestro proceso de gamificación se dirigirá progresivamente a la motivación intrínseca. Como señala Ryan y Deci (2000) este tipo de motivación va a llevar al estudiante a hacer algo que es intrínsecamente agradable o emocionante sin esperar una recompensa externa. Esto llevará a un proceso de aprendizaje en el que el alumnado participará por el mero hecho de adquirir conocimientos, habilidades o desarrollo competencial.

Por lo tanto, motivación extrínseca y motivación intrínseca deben estar presentes en un proceso de gamificación en el ámbito educativo. En el nuestro está.

7.2 Objetivos generales de la innovación

El objetivo general de la innovación educativa propuesta es:

1. Contribuir a la superación de las áreas de mejora detectadas en la comparación de la programación didáctica del centro con el currículo oficial.

Este objetivo general se concreta en esto otros más específicos:

- Utilizar la plataforma educativa Séneca para diseñar las SdA acordes la normativa vigente y siguiendo las orientaciones de la Consejería de Educación.
- Utilizar diferentes herramientas digitales que garanticen la protección de datos (Genially, MyClassgame, Edpuzzle...) para contribuir al empoderamiento del alumnado y favoreciendo su competencial digital.
- Introducir metodologías activas (gamificación y trabajo cooperativo) junto con el modelo pedagógico de flipped classroom, como elementos motivadores para el alumnado y para la atención a la diversidad.
- Desarrollar valores de equidad y diversidad, así como valores éticos por medio del conocimiento y práctica del deporte alternativo del Colpbol.
- Dar a conocer al alumnado modelos de competición (King League y Queen League) que además de ser motivadores, favorecen el respeto a la diferencias individuales y grupales.

c) Plan de trabajo

c.1 Metodología. Se hará necesaria la convocatoria de reuniones con los tutores de los cursos. Así daremos a conocer el proyecto de innovación y su transversalidad con las áreas de aquellos. No obstante, es preciso una comunicación constata de calidad. Se hará posible a través del uso de diversos medios digitales (correo electrónico, mensajería móvil instantánea, herramientas colaborativas como Word, OneDrive..., reuniones sincrónicas con Teams...). Todas las herramientas de la plataforma Microsoft 365 que la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional pone a nuestra disposición y que garantizan la protección de datos. Las reuniones se dedicarán a exponer, organizar, compartir y poner en común el material elaborado, así como a decidir diversos aspectos del proyecto. No se perderán de vista las reuniones presenciales.

c.2 Temporalización y actividades de las fases del proyecto. Los números de las casillas corresponden a la numeración de cada una de las actuaciones de las diferentes fases de desarrollo.

	Meses/Actuaciones	Sep.	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	
FASE INICIAL	Calendario de reuniones	1										
	Preparación de herramientas	2										
	Concreción de la SdA	3										
	Acuerdos sobre herramientas digitales	4										
	Diseño de gamificación	5										
	Estructura de vídeo para la presentación del reto		6									
	Uso de Séneca	7										
	Revisión de tareas				8			8				8
FASE DESARROLLO	Marco visual de la gamificación				1							
	SdA y guía con eXeLearning		2									
	Subida a repositorios libres		3									
	Prueba de la gamificación				4							

	Prueba del REA (eXeLearning)					5					
	Rúbricas del proyecto y SdA		6								
FASE FINAL	Evaluación del Proyecto					1					
	Concreción de actividades					2					
	Difusión del Proyecto en redes					3					
	Difusión a la Comunidad Educa					4					
	Implantación en el aula					5					
	Autoevaluación de la práctica					6					

Actividades de la fase Inicial:

1. Establecer un calendario de reuniones de coordinación con el Equipo Docente.
2. Preparación de las herramientas colaborativas para la comunicación fluida entre los docentes.
3. Concreción de las SdA de la gamificación.
4. Acuerdos sobre las herramientas digitales para la gamificación (Mentimeter, Genially, eXeLearning...) y la plataforma de gestión de la gamificación (MyClassgame).
5. Diseño del proceso de gamificación (narrativa, objetivos, dinámicas, mecánicas, estética, presentación, componentes, elementos de gamificación).
6. Acuerdos sobre la estructura de los vídeos de presentación de los retos y de las actividades de flipped Classroom (en casa y en clase).
7. Elaboración de la programación, SdA y cuaderno en la herramienta de gestión de Centro SÉNECA.
8. Revisión de tareas realizadas y asignación de nuevas tareas, cumplimiento de la temporalización y dudas o dificultades encontradas.

Actividades de la fase de desarrollo:

1. Elaboración del marco visual de la gamificación con la herramienta Genial.ly.
2. Elaboración de las SdA y guías con eXeLearning.
3. Subida de los contenidos a repositorios libres y gratuitos.
4. Pruebas de enlaces y recursos de la gamificación por pares.
5. Pruebas de enlaces y recursos del eXeLearning por partes.
6. Creación de las rúbricas para la valoración del proyecto y de las SdA.

Actividades de la fase final:

1. Evaluación del proyecto en su conjunto (materiales elaborados, idoneidad de las SdA, entorno web, comunicación con el alumnado). Para ello se utilizarán las rúbricas elaboradas.
2. Concreción de actividades a partir de las propuestas de mejora que surjan de la evaluación del proyecto con el fin de darle continuidad.
3. Dar a conocer el mismo a otros docentes mediante plataformas online (YouTube, página web, Twitter, Instagram...).
4. Comunicación al Claustro del Centro y a las familias de la existencia del proyecto y su puesta en marcha en las aulas.
5. Implantación del proyecto con el propio alumnado en las aulas.
6. Autoevaluación de la propia práctica docente al finalizar cada SdA.

d) Evaluación. Realizaremos una evaluación formativa, dado que es la más apropiada para la evaluación de procesos, buscando una mejora continua del proceso gamificador y retos planteados en las SdA. Nos centraremos en la evaluación y calificación de los criterios de evaluación. Haremos uso de la herramienta de gestión de centro, Séneca.

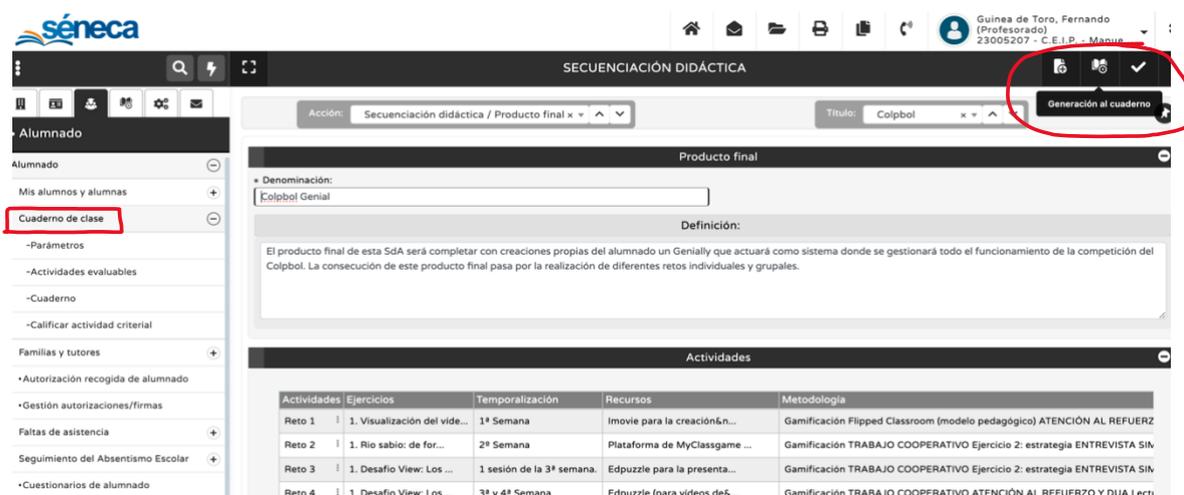
La planificación será la siguiente:

1. Se diseñarán las situaciones de aprendizaje en Séneca con los criterios asignados.
2. Se genera el cuaderno de profesorado donde aparecerán las actividades evaluables para el alumnado con los criterios establecidos en las SdA.

3. La herramienta Séneca, crea una rúbrica para cada criterio con diferentes niveles de concreción.
4. La selección de ese nivel para el criterio seleccionado saldrá a partir de las técnicas e instrumentos de evaluación diseñados para cada SdA.

Imagen 2

Generación del cuaderno y actividades evaluables a partir de la SdA diseñada.



Fuente: Plataforma de gestión educativa Séneca. <https://seneca.juntadeandalucia.es/seneca>

Esta herramienta permite una notificación inmediata a las familias de los resultados obtenidos por el alumnado.

La herramienta nos permite también un análisis de los resultados en los diferentes criterios del área que se han calificado. Permitiendo así una reflexión sobre aquellos que necesitan ser atendidos por su valor.

Imagen 3

Visión global por área/materia según los criterios de evaluación.

Foto	Alumno/a	Valoración global	Nota evaluación Actual		EFI.6.1.1	EFI.6.1.2	EFI.6.1.3	EFI.6.1.4	EFI.6.2.1	EFI.6.2.2	EFI.6.2.3	EFI.6.3.1	EFI.6.3.2
			Nota evaluación propuesta	Nota evaluación (1ª Evaluación)									
		NE	NE	<input type="text"/>	NE								

Fuente: Plataforma de gestión educativa Séneca. <https://seneca.juntadeandalucia.es/seneca>

En esta planificación evaluativa se tendrá en cuenta la participación del alumnado. Para ello será importante la lista de control para la coevaluación y autoevaluación generados con CoRubric (Anexo VI y VII).

7.3 Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido.

En nuestra propuesta de innovación, contamos con un instrumento de valoración en el caso de posibles interrupciones durante el desarrollo del trabajo del alumnado en grupo para comprobar si los objetivos se están cumpliendo. Este instrumento se llama “frenamos y evaluamos”. Se ha diseñado por el centro educativo para el trabajo cooperativo, por lo que lo integramos en nuestro proyecto de innovación (ANEXO III).

Por otro lado, para recoger las impresiones del alumnado sobre el proyecto llevado a cabo, le pasaremos el siguiente cuestionario. Destacar que, tiene la funcionalidad de lector inmersivo para atender a la diversidad del alumnado.

[Cuestionario](#)



8. CONCLUSIONES Y POSIBLES ÁREAS DE INVESTIGACIÓN.

8.1 Conclusiones

Las principales conclusiones que se extraen de este Trabajo Final de Máster y que están relacionadas con los objetivos establecidos al comienzo del mismo, son:

1. El uso de metodologías activas, en la que el alumnado es protagonista de su propio aprendizaje, y en el que se ponen de manifiesto los principios básicos de Spencer Kagan (sobre todo con el aprendizaje cooperativo) unido al uso de la tecnología, permite que niños y niñas, sin distinción, vean a la otra persona capaz, responsable, y participe en el desarrollo y la consecución de un objetivo común. Esto permite que el alumnado se sienta empoderado, más motivado, aunque al mismo tiempo acepta sus limitaciones y posibilidades, respetando la de los demás.

2. El uso de rutinas de pensamiento favorece esa aceptación y el respeto a las posibilidades de los demás.
3. El uso adecuado del modelo pedagógico de Flipped Classroom junto con una metodología como es la gamificación (se le explica al alumnado y a las familias el por qué, el para qué, el cómo...) hace que este no se vea como incompatible con el área de Educación Física. Un área que es, claramente, activa y dinámica, pero que va más allá del juego y de la diversión. Así es percibida por el alumnado y las familias.
4. El alumnado se siente muy motivado a la hora de practicar el deporte del Colpbol. Se observa una alta implicación de todo el alumnado, rompiéndose las barreras que impedían a la mayoría de las niñas participar en las actividades físicas. La puesta en marcha de la Kids League, ha posibilitado una mayor participación femenina en las actividades físicas. El alumnado de cursos inferiores (4º y 5º) ha tomado como referencia ese modelo de juego coeducativo e imitan esos hábitos deportivos.

8.2 Posibles áreas de investigación.

El uso adecuado de la tecnología en el área de E.F resulta, como hemos visto, motivador. Sin embargo, podría ser un problema o dificultad que el tiempo de uso de esa tecnología se viera superpuesta al tiempo de actividad física. Es un problema al que hay que prestar atención, puesto el objetivo máximo de la disciplina es la actividad física. Por tanto, aunque es necesario en el diseño de las sesiones considerar el tiempo de preparación de los dispositivos (tanto al comienzo como al final de la misma) siempre hay que intentar evitar que presencia de la tecnología sea superior a la presencia de la actividad física. Es por ello que planteamos las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuántas sesiones de las programadas está presente el uso de la tecnología?
- ¿Qué tiempo global de esas sesiones ocupa el uso de la tecnología?
- ¿Qué tiempo global de toda la programación ocupa el uso de la tecnología?
- ¿Se lleva el uso de la tecnología fuera del aula?

- ¿El uso de la tecnología conlleva movimiento en otros contextos que no sea el aula?

También podría ser interesante estudiar las características físicas del alumnado en cuanto a peso y capacidades físicas básicas, así como coordinación.

- Tabla de peso al comienzo de la SdA y al final.
- Test de capacidades físicas básicas al comienzo y al final de la SdA.
- Test de coordinación al comienzo y al final de la SdA.
- Análisis de los resultados:
 - . ¿Aumenta el peso del alumnado? ¿Disminuye o se mantiene?
 - . ¿Los resultados en fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia aumentan, disminuye o se mantiene?
 - . ¿Los resultados en coordinación motriz aumenta, disminuye o se mantiene?

Se podría estudiar la posibilidad de usar la tecnología para estos registros. Esto podría ser interesante para el trabajar criterios de evaluación de otras áreas, como las matemáticas.

El cualquier caso, el avance hacia estas áreas de investigación y el crecimiento general del proyecto en su conjunto, dependerá siempre de la implicación de los diferentes agentes (profesorado, alumnado, familias...).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alba Pastor, C. (2019). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Ediciones Morata.

Aguaded Gómez, J. I., Pérez Rodríguez, M. A., y Monescillo Palomo, M. (2010). *Hacia una integración curricular de las TIC en los centros educativos andaluces de Primaria y Secundaria*. *Dialnet*. (s. f.). Recuperado 6 de marzo de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3648460>

Booth, T. y Aiscow, M. (2015) *Guía para la Educación Inclusiva: Desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*. OEI. FUEM

Cabrera, E. y Pesantez, M. (2015). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. Bogotá, Colombia: Cargraphics Impresión digital.

Carballo, G. (2012). Guía para la evaluación del TEL: algunas consideraciones. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 32, 87-93. Revista de logopedia, foniatría y audiología. Barcelona, 2012, (32),2, abril-junio; pp. 87-93. Recuperado de <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-logopedia-foniatria-audiologia-309-articuloguia-evaluacion-del-tel-algunas-S0214460312000320>

Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: InCom-UAB Publicacions.

Contreras, C. (2010). El Síndrome de Down: propuesta de trabajo desde la Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 15, Nº 144.

Deci y Ryan (1991). *Motivación y educación: la perspectiva de la autodeterminación*.

Psicólogo educativo, 325–346. doi:doi.org/10.1080/00461520.1991.9653137

De Miguel Díaz, M. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias: orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior*. Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo.

Ferrer, A. T. (2012). *Analizar el contexto para obtener el máximo beneficio de evaluación*. *Dialnet*. (s. f.). Recuperado 6 de marzo de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3960091>

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples. *Revista Psicología y Educación, volumen 1*, 17-26. Recuperado el 9 de noviembre de 2023 de <http://revistadepsicologiayeducacion.es/index.php/descargasj/view/download/3/16.html>

Cuenca, A. A., Álvarez, M., Universidad Católica de Cuenca. Ecuador, Ontaneda, L. J., Instituto Coach Group Ecuador. Ecuador, Ontaneda, E. A., e Instituto Coach Group Ecuador. (2021). *La Taxonomía de Bloom para la era digital: Actividades digitales docentes en octavo, noveno y décimo grado de Educación General Básica (EGB) en la Habilidad de «Comprender»*. *Espacios*, 42(11), 11-25. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n11p02>

Isaac, J. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*. *Dialnet*. (s. f.). Recuperado 25 de febrero de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986357>

Juárez, M., Irina Rasskin, I. y Mendo, L. El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del Siglo XXI: Una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social, n.º 26 (1 de julio de 2019): 200-200-210*.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1987). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Prentice-Hall, Inc.

Kagan, S. (1994). *Cooperative learning (San Clemente, CA, Kagan Cooperative Learning)*.

Kim, B. (2015). Designing Gamification in the Right Way. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35.

Kolb D. (1984a), *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Nueva York: Prentice Hall.

López Noguero, F. (2005). *Metodología participativa en la enseñanza universitaria*. Editorial Narcea.

Marqués, M. (2016). "Qué hay detrás de la clase al revés (flipped classroom)". *Actas de las XXII Jenui. Almería, (6-8 de julio 2016)*. ISBN: 978-84-16642-30-4, pp.: 77-84.

León, Martínez-Muñoz y Santos (2023). *Metodologías activas en la Educación Física: Una mirada desde la realidad práctica—Dialnet*. (s. f.). Recuperado 21 de octubre de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8851545>

Moya López, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Revista Didáctica, Innovación Y Multimedia*, 27(Dim), 1–15.

Panitz, T. (2001). *Collaborative versus cooperative learning: a comparison of the two concepts which will helps us understand the underlying nature of interactive learning*. Disponible en <https://bit.ly/2pXrgRE>.

Prat Ambrós, Q., Camerino Foguet, O., & Coiduras Rodríguez, J. L. (2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 113, 37-37-44. Academic Search Ultimate. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2013/3\).113.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2013/3).113.03)

Qué es el Colpbol—Colpbol.es. (s. f.). Recuperado 22 de octubre de 2023, de <https://www.colpbol.es/es/que-es-el-colpbol/>

Ramos, A. (2016). *La enseñanza basada en el aprendizaje autónomo: Una metodología activa para el aprendizaje significativo*. Madrid: Editorial Narcea.

Realinfluencers (2019). *8 methodologies that every 21st century teacher should know*. <<https://www.realinfluencers.es/en/2019/05/09/8-21st-century-methodologies>>.

Robles Sanjuán, Victoria (2013). *Feminismo e igualdad educativa: un proyecto en construcción*. En Magdalena Jiménez-Ramírez, Fco. José Del Pozo Serrano (Coords.), *Propuestas didácticas de educación para la igualdad* (pp. 17-38). Granada: Nativola.

Ryan, R., & Deci, E. (2000). *Motivaciones intrínsecas y extrínsecas: definiciones clásicas y nuevas direcciones*. *Psicología educativa contemporánea*. American Psychologist.

Santiago Campión, R. (2019). Conectando el modelo flipped learning y la teoría de las Inteligencias Múltiples a la luz de la taxonomía de Bloom. *Magister*, pp. 44-54.

Tajani et al. - *Pilar Europeo de Derecho Sociales.pdf*. (s. f.). Recuperado 28 de octubre de 2023, de https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:914b1a2e-a293-495d-a51d-95006a47f148/EPSSR-booklet_es.pdf

Tejada, J., & Fernández Cruz, M. (2009). *La cualificación de los actores de la formación: una mirada desde la profesionalización docente*. J. Tejada [et al.](coords). *Estrategias de innovación en la formación para el trabajo*, 13-44

Tekman education • *El punto de vista de Rosa Liarte*. (s. f.). Recuperado 24 de octubre de 2023, de <https://www.tekmaneducation.com/puntos-de-vista-rosa-liarte/>

ANEXOS

ANEXO I COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR ÁREAS

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Competencias Específicas
<p>EAR.6.3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p> <p>EAR.6.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>
Criterios de Evaluación
<p>EAR.6.3.1. Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.</p> <p>EAR.6.3.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p> <p>EAR.6.4.1. Planificar y diseñar producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.</p> <p>EAR.6.4.2. Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa y utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.</p>

LENGUA CASTELLANA

Competencias Específicas
<p>LCL.6.10.Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.</p> <p>LCL.6.3.Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.</p> <p>LCL.6.6.Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
Criterios de Evaluación
<p>LCL.6.10.1.Rechazar los usos lingüísticos discriminatorios y los abusos de poder a través de la palabra identificados mediante la reflexión grupal puntualmente acompañada sobre distintos aspectos, verbales y no verbales, de la comunicación, teniendo en cuenta una perspectiva de género.</p> <p>LCL.6.10.2.Movilizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva y la deliberación argumentada, progresando en la gestión dialogada de conflictos, proponiendo soluciones creativas. LCL.6.3.2.Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional.</p> <p>LCL.6.6.2.Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada.</p> <p>LCL.6.6.3.Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p>

EDUCACIÓN FÍSICA

Competencias Específicas
<p>EFI.6.1. 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.</p> <p>EFI.6.3. 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.</p> <p>EFI.6.4. 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.</p>
Criterios de Evaluación
<p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p> <p>EFI.6.3.3. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.</p> <p>EFI.6.4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su</p>

reproducción en el futuro.

EFI.6.4.3.Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.

Saberes Básicos

EFI.6.A.2.Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

EFI.6.A.3.Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.

EFI.6.C.5.Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Apoyo en recursos digitales.

EFI.6.D.2.Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. EFI.6.D.3.Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.

EFI.6.D.4.Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

EFI.6.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas.

EFI.6.E.3.Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo.

EFI.6.E.4.Deporte e igualdad y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.

Descriptores Operativos

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de

información relevante, organización de datos¿) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático¿) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

ANEXO II

MARCO NORMATIVO PARA LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTIVA
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
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, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
DECRETO 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial.
LEYES - REALES DECRETOS - DECRETOS - OTROS TEXTOS LEGALES
<i>BOE-A-1978-31229 Constitución Española.</i> (s. f.). Recuperado 25 de octubre de 2023, de https://www.boe.es/eli/es/c/1978/12/27/(1)/con
<i>BOE-A-2007-6115 Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.</i> (s. f.). Recuperado 25 de octubre de 2023, de https://www.boe.es/eli/es/lo/2007/03/22/3/con
<i>BOE-A-2022-3296 Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria.</i> (s.f.). Recuperado 13 de noviembre de 2023, de https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/dof/spa/pdf
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. https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/2
<i>Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten educación primaria.</i>
<i>Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.</i> (s. f.).
<i>MRCDD_V06B_GTTA.pdf.</i> (s. f.). Recuperado 21 de octubre de 2023, de https://aprende.intef.es/sites/default/files/2023-02/MRCDD_V06B_GTTA.pdf

Plan Estratégico para la Igualdad de Mujeres y Hombres en Andalucía 2022-2028— Planes y programas—Junta de Andalucía. (s. f.). Recuperado 25 de octubre de 2023, de <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/transparencia/planificacion-evaluacion-estadistica/planes/detalle/240499.html>

Resolución de 20 de septiembre de la Dirección General de Tecnologías Avanzadas y Transformación Educativa de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación profesional por la que se convoca el procedimiento para la acreditación de la competencia digital docente por la vía de la formación en la comunidad autónoma de Andalucía.

ANEXOS III RÚBRICA FRENAMOS Y EVALUAMOS



Frenamos y evaluamos

en grupo



Nombre del equipo:

¿Terminamos las tareas en el tiempo establecido?			
¿Utilizamos el tiempo adecuadamente?			
¿Hemos progresado JUNTOS y JUNTAS en nuestro trabajo?			
¿Hemos cumplido con nuestras responsabilidades cada uno?			
¿Nos hemos ayudado?			

Esto hacemos bien como grupo y lo vamos a mantener:

Esto es lo que necesitamos mejorar y lo vamos a conseguir:

¡TÚ PUEDES!

RUTINA DE PENSAMIENTO



Antes pensaba...

Ahora pienso...



ANEXO V ESTRATEGIAS COOPERATIVAS

- [Pin pon de preguntas.](#)
- [Folio giratorio.](#)
- [Entrevista en equipo \(simultánea\)](#)
- [1-2-4 \(equipo-pareja-solo\)](#)
- [Sabio y escriba](#)
- [Fichas parlantes](#)

ANEXO VI LISTA DE CONTROL (Elaborado con CoRubric)

Lista de control Coevaluación

Este formulario servirá para evaluar las actividades. Primero selecciona a qué compañero/a evalúas y después, para cada aspecto, elige si se ha logrado

fguitar947@g.educaand.es [Cambiar de cuenta](#) 

*** Indica que la pregunta es obligatoria**

Correo electrónico *

Registrar fguitar947@g.educaand.es como el correo que se incluirá al enviar mi respuesta

Alumno/a que se evalúa *

Elige 

 Esta pregunta es obligatoria

Participa en la toma de acuerdos de equipo *

✓ Cumple el criterio ✗ No cumple el criterio

Participa en la toma de acuerdos de equipo

Comentarios

Tu respuesta _____

Cumple con las tareas y comisiones asignadas, contribuyendo directamente con el objetivo del grupo. *

✓ Cumple el criterio ✗ No cumple el criterio

ANEXO VII FORMULARIO DE AUTOEVALUACIÓN

Autoevaluación en Colpbol

Este formulario servirá para evaluar las actividades. Primero selecciona a qué compañero/a evalúas y después, para cada aspecto, elige la descripción que más coincida con su actividad

fguitor947@g.educaand.es [Cambiar de cuenta](#)



* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Registrar fguitor947@g.educaand.es como el correo que se incluirá al enviar mi respuesta

Alumno/a que se evalúa *

Elige

EFI. 6.1.4 Acepto a los compañeros en los juegos y no tengo comportamientos violentos (insultos, golpear violentamente la pelota, pido disculpas...) *

EXPERTO:
Nunca he tenido este tipo de problemas

AVANZADO: Una vez tuve un problemilla

APRENDIZ:
Alguna vez que otra me ha ocurrido

NOVEL: Todos los días me ocurre

EFI. 6.1.4 Acepto a los compañeros en los juegos y no tengo comportamientos violentos (insultos, golpear violentamente la pelota, pido disculpas...)



ANEXO VIII PLATAFORMA DE GESTIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

Clases creadas para la gestión.



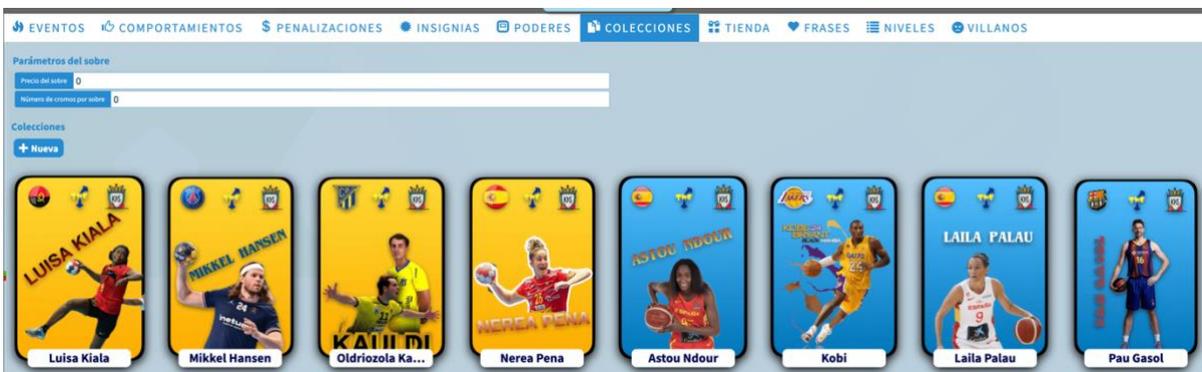
Gestión de la clase.



Elementos de juego (armas secretas)

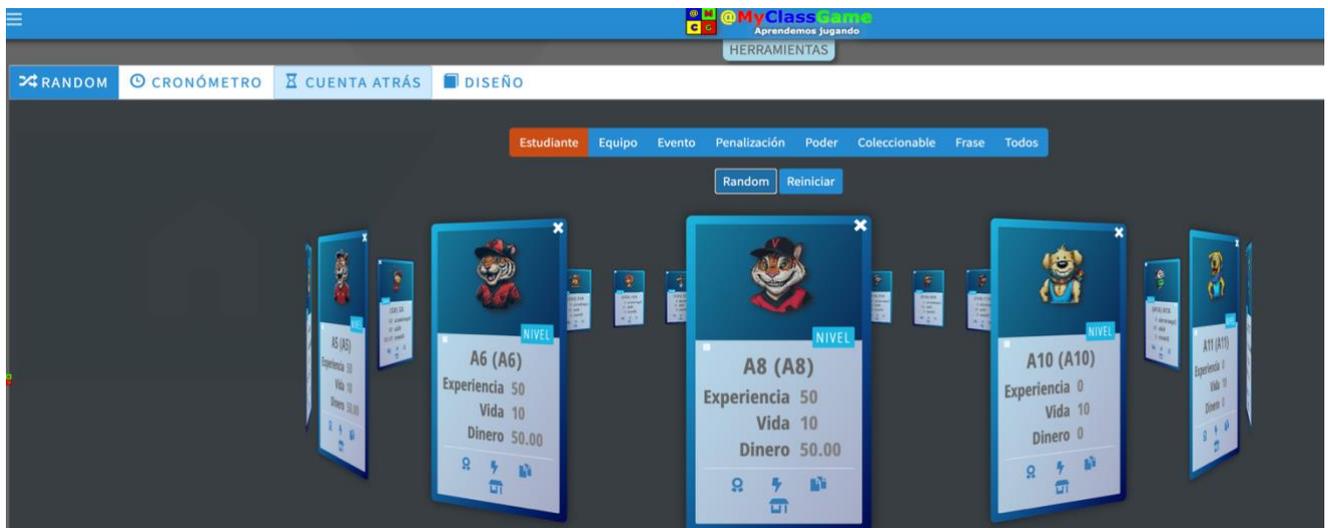


Colecciones de cromos (servirán para trabajos de investigación en actividades de ampliación)



ANEXO IX

Funcionalidad RANDOM de la plataforma MyClassgame



ANEXO X GENIALLY (GESTIÓN DE LA COMPETICIÓN)

URL y código QR (creación del alumnado con [qrcode-monkey](https://www.qrmonkeys.com/))

<https://view.genial.ly/650754c1712a4200100334d9/presentation-colpbol-league-kids>



ANEXO XI

Sección de Equipo con los escudos elaborados por el alumnado con Gimp.



ANEXO XII

Insignias a conseguir en la competición

En cada jornada habrá insignias para el equipo que meta más puntos y para la persona Player máxima goleadora. Además, el juego limpio se premia. Así que habrá otra insignia para el equipo FAIR PLAY y la persona Player FAIR PLAY (que cometan menos faltas en el partido, que acepte el resultado final, que respete al equipo contrario y que se de la mano al final del encuentro)



ANEXO XIII

Tabla de Clasificación (será gestionada por el alumnado)

						Clasificación	
		Equipo	Puntos	Jugados	Ganados	Perdidos	FairPlay
		1. Capibara Island	3	1	1	0	1
		2. Xbuyers	3	1	1	0	1
		3. El Barrio	3	1	1	0	0
		4. Abejones C.C	0	1	0	1	1
		5. Leones	0	1	0	1	1
		6. Power Rangers	0	1	0	1	1

ANEXO XV

Cuestionario sobre el V.A.R (Se accede desde el Genially de Gestión). Se consigue la insignia del V.A.R que permite al alumnado poder participar en la competición.

Insignia del V.A.R



En el Colpbol hay que saludar al equipo contrario antes del partido

Verdadero

Falso

ENVIAR



Enhorabuena has conseguido la insignia del V.A.R de la honestidad. Pídesela a tu maestro y pégala donde quieras.



ANEXO XVI

Ficha de inscripción (se descargará por el alumnado desde el Genially de Gestión)

FICHA DEL EQUIPO

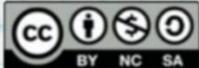
NOMBRE DEL EQUIPO:

PRINCIPALES VALORES:

GRITO DEL EQUIPO:

<u>ESCUDO</u>	<u>EQUIPACIÓN</u>

NOMBRE DE LOS JUGADORES





Fuente: twincon.es