

Trabajo Fin de Grado

Los juegos tradicionales: Una Unidad Didáctica
interdisciplinar

Traditional games: An interdisciplinary teaching unit

Autor

Pablo Moragues Giannakakis

Director

Jorge Bernad

Grado en Magisterio en Educación Primaria

2023/2024

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer y dedicar este trabajo de fin de grado, a todo mi equipo de “Bibliotecarios” que hemos estado codo con codo durante un largo período de tiempo realizando nuestros respectivos TFGs, con pocas y muchas ganas, con alegría y también tristeza, pero juntos en todo momento. No podré olvidar esta última etapa que, hasta el último momento me ha dado la oportunidad conocer nuevas personas magníficas y saber mantener amistades desde el primer año. Gracias.

A mis amigos y familiares, que tanto me han aguantado cada vez que les hablaba de lo agobiado que estaba y de lo poco que me veían aparecer, pero sé que me apoyaban y están orgullosos de mí.

A mi actual pareja Elena, que, sin ella, no hubiese sido capaz de levantarme en la multitud de veces que me sentía incapaz de lograrlo y que me empujaba cada día a confiar en mí y saber que podía, y con creces. Su gran positividad me hace envidiarla y admirarla cada vez más y ser consciente de que todo se puede.

También a mi tutor del TFG Jorge Bernad, que realmente ha sido un tutor y guía, que ha estado dispuesto a todo a pesar de no ser su único alumno ni su única responsabilidad, esto sin él o con otro tutor/a que no tiene esta dedicación, no sería posible.

Por último y no por ello menos importante, a mí, que he sido capaz, he llorado, he reído, me he caído y me he superado. A mi esfuerzo y constancia que todos saben que tengo y me dicen lo mucho que valgo y yo guardar todos los consejos y reflejarlos lo mejor posible.

Gracias a todos, de corazón.

RESUMEN

Los juegos tradicionales son definidos como un aspecto presente en los niños que ayuda a satisfacer necesidades esenciales, ofreciendo múltiples maneras de aprendizaje social siendo transmitido como tradición (Trautmann 1995, citado en Sánchez, 2017). Este trabajo de fin de grado tiene como propósito diseñar una unidad didáctica interdisciplinar para el nivel de sexto de primaria con los juegos tradicionales y de pastores como eje vertebrador y vinculando interdisciplinariamente cuatro áreas de educación primaria. El objetivo didáctico es cooperar en las diferentes actividades desarrollando un proceso de aprendizaje y alcanzar un producto final, una jornada de juegos tradicionales junto a familias. Primeramente, el marco teórico, profundiza en los aspectos generales que concierna a la unidad didáctica conceptualmente. Más tarde, se detalla la unidad didáctica junto a todos los elementos del currículo, características de evaluación y organización metodológica protagonizada por el aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en proyectos y, además, haciendo referencia los objetivos del desarrollo sostenible (ODS) y aplicando el diseño universal del aprendizaje (DUA) para llevar a cabo una unidad didáctica inclusiva. En resumen, una unidad didáctica interdisciplinar con un producto final adaptable al momento escolar y cualquier grupo-clase capaz de motivar y divertir al alumnado en el proceso enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

Unidad didáctica, juegos tradicionales, interdisciplinar, educación inclusiva, metodologías.

ABSTRACT

Traditional games are defined as an aspect present in children that helps to satisfy essential needs, offering multiple ways of social learning and being transmitted as tradition (Trautmann 1995, cited in Sánchez, 2017). The purpose of this final degree project is to design an interdisciplinary didactic unit for the sixth year of primary school with traditional and shepherds' games as the backbone and interdisciplinary linking four areas of primary education. The didactic objective is to cooperate in the different activities developing a learning process and reaching a final product, a day of traditional games together with families. First of all, the theoretical framework goes deeper into the general aspects that conceptually concern the didactic unit. Later, the didactic unit is detailed together with all the elements of the curriculum, evaluation characteristics and methodological organization based on cooperative learning and project-based learning and, in addition, making reference to the

Sustainable Development Goals (SDGs) and applying the Universal Design for Learning (UDL) to carry out an inclusive didactic unit. In short, an interdisciplinary teaching unit with a final product adaptable to the school moment and any group-class, capable of motivating and entertaining students in the teaching-learning process.

KEY WORDS

Didactic unit, traditional games, interdisciplinary, inclusive education, methodologies.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
1.2 JUSTIFICACIÓN	6
2. OBJETIVOS	8
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1 La escuela rural	8
3.2. Conceptualización de programación didáctica y unidad didáctica.	9
3.3. Juegos tradicionales, populares y de pastores.....	10
3. 4 La interdisciplinariedad como conexión de áreas	12
3.5 Áreas implicadas en la propuesta didáctica y su verdadera importancia.....	14
3.6 Estrategias metodológicas en educación primaria	18
3.7 Atención a la diversidad en Educación Primaria	20
4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	22
4.1- Contextualización del centro	22
4.1.1. Localidad.....	22
4.1.2. Centro.....	22
4.1.3. Alumnado.....	23
4.1.4. Recursos materiales	24
4.1.5. Recursos personales	24
4.2- Desarrollo curricular.....	25
4.3- Organización metodológica	30
4.4- Atención a la diversidad	34
4.5- Evaluación del alumnado y proceso de enseñanza-aprendizaje	36
4.5.1- Evaluación del alumnado.....	36
4.5.2 Proceso de enseñanza aprendizaje (práctica docente)	40
5. CONCLUSIONES	40
Referencias bibliográficas.....	43
Anexos	46
Anexo I: Descriptores operativos perfil de salida.....	46
Anexo II: Horario semanal.....	47
Anexo III: Escala de Valoración (Tabla del buen deportista).....	47
Anexo IV: Rúbrica de línea del tiempo	48
Anexo V: Lista de cotejo	48
Anexo VI: 2 estrellas y un deseo	49
Anexo VII: Rúbrica de evaluación (Educación en valores Cívicos y Éticos)	49
Anexo VIII: Rúbrica de la práctica docente.	50

1. INTRODUCCIÓN

Las zonas rurales pueden desempeñar un papel fundamental a nivel educativo para ese porcentaje de la población que no ha tenido la suerte de vivir en un lugar urbano con multitud de opciones para asistir a un centro educativo. La importancia que pueden llegar a tener estos centros es real pero no muy sabida por la población en general, como yo hasta hace unos años.

Con este proyecto haremos visible las posibilidades que tiene un centro de estas características a través de una unidad didáctica (en adelante UD) de juegos de pastores, una tipología de juegos que se realizaban en las zonas rurales en los siglos pasados y que se han ido olvidando con el tiempo debido a que son juegos de lugares específicos, además de añadiendo también juegos tradicionales. Los juegos tradicionales son parte de la cultura popular de los lugares, transmitiéndose de forma oral por las distintas generaciones, añadiendo a esto, una definición de los juegos tradicionales es “[...] en esencia una actividad lúdica, surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado” (Sánchez (2001, p. 116)

Esta unidad didáctica estará enfocada a un centro en especial en el que se han cursado las prácticas, pero se puede adecuar a cualquier centro o aula en la que se realice, a pesar de que la UD se ha diseñado para un contexto rural, se podría extrapolar para adaptar a otros escenarios educativos porque estos juegos son perfectamente adaptables ya sea un centro rural o no, podemos realizarlo en cualquier lugar y con cualquier persona o grupos de personas siempre y cuando haya un consenso de las normas.

Pero el objetivo final o la meta que propone esta UD está más enfocada en un contexto no urbano ya que en estos lugares es muy complejo realizar dicha idea planteada.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Para esto, el trabajo constará de un marco teórico que explicará lo necesario para entender lo que conlleva una UD en multitud de aspectos como la interdisciplinariedad, metodologías y otros con análisis de diferentes autores y su visión en este tipo de escuelas.

El presente trabajo ha sido seleccionado debido al interés y la curiosidad que me surgió la primera vez que escuché de este tipo de escuelas, ya que de donde yo provengo, no había escuchado ese término nunca, fue llegar a la universidad de esta comunidad y en muchas de las asignaturas cursadas a lo largo del grado universitario ha sido mencionado con gran importancia.

Creo que es necesario, sobre todo socialmente y en el ámbito educativo, que se conozca este término y saber las posibilidades que un maestro puede llegar a realizar en el caso de que se le destine alguna vez a un centro de este tipo.

Es muy curioso cómo un colegio puede estar en activo con solamente cuatro o cinco alumnos y además, de diferentes edades en las que tendrán compartir prácticamente todo, pero creo que así, se mejora en muchos aspectos más rápidamente que en un centro que no tenga estas características como ayudar a los más pequeños, la cooperación, la madurez etc. Esto solo pensando en el alumnado, pero el docente tiene un gran papel en las escuelas rurales, ya que debe adaptarse a multitud de aspectos tales como la interdisciplinariedad, adaptación al currículum de cada uno de los alumnos y saber qué actividades pueden realizar con todo el alumnado, además de tener en cuenta si existen Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales (en adelante ACNAE).

Relacionado a lo anterior, se verían reflejadas algunas características del grado en Magisterio de Educación Primaria y que se observe todo lo aprendido a lo largo de dicho grado en las diferentes materias cursadas como, por ejemplo la asignatura de Maestro y relación educativa, como tutor de aula, siguiendo la guía docente de esta asignatura (más tarde también de las otras materias) conociendo, elaborando planes y ejecutando las acciones esenciales asociadas con las responsabilidades del maestro-tutor, vinculándolas con intervenciones específicas que promuevan una práctica profesional de calidad, en consonancia con los principios éticos pertinentes, haciendo así una buena función en el aula.

Añadir a esta una de las competencias fundamentales que se deben seguir tanto como docente como algo que han de integrar los alumnos como es: trabajar en equipo siendo capaz de ejercer diferentes roles dentro del grupo.

Otra materia que es destacable y más sabiendo, la importancia de la educación física en el presente trabajo, nos centraríamos en Actividades físicas colectivas, con esta, diseñando situaciones de aprendizaje adaptadas a finalidades educativas concretas en un entorno específico y diferente cada vez, ya que, una misma UD puede ser aplicable a multitud de situaciones y, como maestros, debemos adaptarnos a estas diferentes aulas. Además, se marcará una atención a una competencia como, por ejemplo, fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la solución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes. Esto será debido a que irá conectado con la asignatura de Educación en Valores Cívicos y Éticos.

Algunas asignaturas no pueden faltar, como pueden ser, Atención a la diversidad, como docente en un aula, deberemos atender a todas las necesidades del alumnado, saber y respetar los tiempos de cada uno etc. Como marca la guía docente, deberemos analizar, reflexionar y mejorar de forma creativa para saber atender con éxito la heterogeneidad.

Siguiendo otro punto, también diseñar, planificar, evaluar y regular los espacios donde se va a llevar a cabo el aprendizaje, tener en cuenta el contexto desde una perspectiva ética y responsable. Esta materia también cobra importancia en la unidad didáctica por aspectos como es la atención a la diversidad, una de las competencias que sigue es, conocer las diversas formas democráticas de afrontar la diversidad y abordar situaciones escolares en contextos multiculturales, propiciando la apertura, el diálogo y la no exclusión.

Estas son algunas de las asignaturas importantes que vemos a lo largo del grado cursado que son o pueden llegar a ser muy influyentes en la práctica docente a la hora de realizar clases o sesiones dentro de un centro. Queda pendiente por resaltar algunas otras de vital importancia, como puede ser la asignatura Didáctica general y currículum, claramente esencial para la función como maestro dentro de un aula, ya que debes adaptarte a las leyes vigentes y al currículo del lugar en el que nos encontramos.

Como este trabajo va especialmente dedicado o tiene más relevancia la educación física, a parte de la que ya hemos nombrado anteriormente, no podemos dejar atrás el resto de asignaturas cursadas en la mención o especialidad, como son, Actividades físicas artístico expresivas, Actividades físicas de oposición y cooperación, Actividades físicas en el medio natural y Actividades físicas individuales para completar un amplio abanico de aprendizajes en muchos de los ámbitos del ejercicio físico y sus diferentes perspectivas.

2. OBJETIVOS

Con este TFG se pretende diseñar una Unidad Didáctica interdisciplinar con las áreas de Ciencias Sociales, Educación Plástica y Visual y Educación en Valores Cívicos y Éticos, siendo Educación Física el eje de todas ellas para el quinto curso de Educación Primaria utilizando metodologías activas e innovadoras como el aprendizaje cooperativo, aplicando el DUA y atendiendo a las necesidades de cada alumno y alumna.

3. MARCO TEÓRICO

El siguiente marco teórico explica todo aquello que irá relacionado con lo que será la propuesta didáctica que, en este caso, Juegos tradicionales y de pastores. Los siguientes puntos cuentan con aspectos como, por ejemplo, el tipo de metodologías que se incluyen en la Unidad Didáctica, las áreas más importantes que se conexionan con el eje de todas ellas, la Educación Física, el contexto de una escuela en específica entre otros elementos para llegar a un fin o una meta de proyecto final que será enriquecedor tanto para el alumnado como para las familias y el mismo centro.

3.1 La escuela rural

Como bien indica Vázquez (2008), la escuela rural se percibe como un lugar homogéneo, es decir, como si todas fueran idénticas entre sí. Sin embargo, esta idea no refleja la realidad o singularidad que realmente caracterizan a los centros educativos. Cada escuela tiene su propia identidad, contexto y características distintivas. Es un error pensar que todas comparten un mismo entorno o contexto, ya que cada una está moldeada por su ubicación geográfica, comunidad, recursos y valores únicos.

Si bien existen multitud de definiciones sobre la escuela rural por diversos autores, una posible definición por escuela rural es aquella que tiene como contexto el medio natural o zona rural basada en grupos multinivel con alumnado de diferentes edades, capacidades, competencias curriculares y niveles de escolarización con una organización específica para este tipo de escuelas en el medio que se encuentran (Boix, 2004, citado en Hamodi y Aragués, 2014). Siguiendo a otros autores como Bernal (2009, citado en Hamodi y Aragués, 2014), explica cuáles son para él las características de una escuela rural como pueden ser la diversidad, profesorado aislado, escasa población, escaso alumnado, elevada participación y asociación de familias y, por último, centros pequeños.

En la literatura consultada, muchos coinciden en que las escuelas rurales deben ser analizadas y comprendidas desde varias perspectivas, en este caso, sociológico, debido a la cantidad de peculiaridades que conlleva, tal y como describe Abós (2015, citado en Santamaría-Cárdaba y Sampedro, (2020) se debe asumir un rol activo en estas escuelas, siendo figura principal los agentes y actores educativos, entre otros, los que tienen que adaptarse a las características propias de estos centros.

3.2. Conceptualización de programación didáctica y unidad didáctica.

Antes de empezar este apartado cabe destacar que, a pesar de las características específicas de las escuelas rurales, éstas también van regidas por un currículum que, según Lorenzo García Aretio (2009) (p. 1), es:

un conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, método y estrategias, actividades y evaluación) con sentido propio, unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo.

Gracias al currículum, podemos completar las Unidades Didácticas, según Arias y Torres (2017) es una serie de componentes que se organizan de una forma determinada para que fomente el desarrollo de un aula en un específico momento y un ambiente concreto. Además, afirman que las unidades didácticas pueden ser de gran utilidad y una buena organizadora de los contenidos escolares.

Otro aspecto relacionado con lo anterior es la didáctica, podemos entenderla también, según Arias y Torres (2017) como aquel saber preocupado por el qué, cómo y el para qué enseñar, esto es de vital importancia debido a que este conjunto que acabamos de leer, es, sin duda, lo que hace que un alumno pueda recobrar el ánimo o su sentido para el estudio o la educación, un profesor/a puede hacerte ver nuevas visiones sobre lo que es ir al colegio y por supuesto, todo lo contrario, por ello, debemos tener en cuenta la relevancia tanto de cómo está realizada la UD pero también quién implementa.

Otros autores como Corrales (2009) (p. 3) definen la UD como, “un instrumento de trabajo de carácter unitario que permite al profesor presentar su práctica educativa de forma articulada y completa para desarrollar unos procesos de enseñanza- aprendizaje de calidad ajustados al grupo y al alumno.”

Con esto, dejamos claro que, cada UD es única y va dedicada específicamente para cada grupo-clase al que se presente dicha Unidad.

Por otro lado, multitud de Unidades Didácticas forman una programación didáctica, algunos autores como Pino Juste y Mayo (2011), aclaran que las programaciones didácticas son una herramienta pedagógica que coordina las acciones del equipo docente y buscan alcanzar las competencias y objetivos de cada etapa educativa. Claramente dichas competencias también deben estar relacionadas con las diversas Unidades que conforman la programación.

Para las programaciones didácticas, se establecen unas especificaciones que todas ellas han de contener. Éstas se marcan en el artículo 42 de la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio que, en la UD de este trabajo de fin de grado, cobran importancia. Entre ellas se encuentran las competencias específicas y criterios de evaluación del ciclo, concreción, agrupamiento y secuenciación dentro de cada curso de los saberes básicos y de los criterios de evaluación en unidades didácticas, procedimientos e instrumentos de evaluación, con especial atención al carácter formativo de la evaluación y a su vinculación con los criterios de evaluación criterios de calificación entre otros.

En este trabajo de fin de grado, la UD se realiza sobre los juegos tradicionales y de pastores, que se explican a continuación.

3.3. Juegos tradicionales, populares y de pastores

El juego es la actividad que acompaña a las personas durante toda la vida, a pesar de estar muy asociada a la infancia, pero dura hasta la gran adultez. Es lo opuesto a lo laboral, es diversión, satisfacción y ocio (Irene López, 2010). No obstante, ésta no es la única definición que podemos encontrar sobre el juego. De acuerdo con Reina (2009) (p.1), el juego es “una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño”.

Con estas definiciones se comprueba que el juego puede afectar a múltiples aspectos del desarrollo que son muy importantes en la infancia pero que perduran en el tiempo y tiene otros beneficios también en cuanto a la salud en la edad adulta. A partir de aquí, los juegos tradicionales y de pastores.

La escasez de datos sobre este apartado dificulta su explicación, a pesar de tener autores referentes aragoneses como José Antonio Adell y Celedonio García. Por ello, se ha recabado información de diferentes extractos de vídeos en los que, gente que jugaba estos

juegos, explica los diversos juegos desde su propia experiencia y como surgieron los juegos de pastores.

La Asociación Centro de Estudios de Jiloca, a través de unas entrevistas a Raquel Lucas, una investigadora de Juegos Tradicionales, en la que explica la revuelta del Pastor, un denominado juego tradicional, ella lo define como un juego de divertimento que realizaban los que se dedicaban al pastoreo y que se solía hacer principalmente porque los niños jóvenes, cuando tenían entre 8 y 10 años ya entraban en este ámbito, el de ser pastores, entonces, dichos niños y niñas, a la hora de la merienda o por las tardes, jugaban a los diversos juegos de pastores debido a que, al ser niños, tenían más ganas de jugar que de trabajar.

Uno de estos juegos, como hemos mencionado era la revuelta del pastor, Raquel Lucas explica que este juego se caracterizaba en tener gran habilidad y, sobre todo, mucha flexibilidad, por ello, jugaban más los niños que los pastores que solían tener una edad más adulta, a pesar de ser practicados también por este segundo grupo de personas.

En este mismo vídeo de la asociación, un vecino de un pueblo de la provincia de Teruel afirma que esos eran sus días, trabajo de pastoreo y jugar a los juegos de pastores.

Como hemos comentado anteriormente, uno de los pioneros en los juegos tradicionales y de pastores, José Antonio Adell Castán afirma que hay una escasez de datos y de información para hablar de este tema. José Antonio (s.f.) narra que los deportes tradicionales se originan a partir de la transformación de juegos populares, cuando se establecen reglas y se unifican las especificaciones del terreno y los instrumentos necesarios, por otro lado, el juego popular está arraigado en la tradición, surge de actividades laborales o rituales mágico-religiosos y generalmente carece de regulaciones estrictas. Este mismo divide en tres zonas geográficas distintas, diversos juegos específicos:

Tabla 1:

Juegos tradicionales y de pastores.

ÁREAS	JUEGOS
Área Pirenaica	Carrera del arra, birlas, guilles, borrunga
Área de los Somontanos	Carrera de pollos, pelota, reboleta
Área del llano (Monegros, Cinca, Baja Litera)	Barra aragonesa, palistroc, birlos

Elaboración propia a partir de José Antonio Castán

Autores de antaño a los anteriores expuestos, explican que los juegos tradicionales son “indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres.” Trautmann (Citado en Sánchez, 2017). También se observa aquí, que estos juegos han estado arraigados siempre a las generaciones anteriores.

En esta UD se va a aprovechar el potencial de los juegos de pastoreo para extrapolar a otras áreas de Educación Primaria para así favorecer tanto el desarrollo de la misma unidad, como para comprobar que, áreas que pueden ser diferentes, realmente pueden compenetrarse.

3. 4 La interdisciplinariedad como conexión de áreas

Sobra decir que la interdisciplinariedad no se basa en utilizar multitud de metodologías, todos los materiales al alcance, o solamente decir que la utilizas para hacer ver o pensar que estás implementando lo óptimo, hay que fomentarla adecuadamente, por ello, podemos destacar dos puntos de vista sobre este concepto

Primero, según Lenoir (2015) la interdisciplinariedad, en sentido amplio, es por lo general utilizada como una expresión genérica para referirse a todas las formas de vínculos que puedan establecerse entre las disciplinas. Además, añade que este concepto, en sentido estricto, designa las interacciones eficaces tejidas entre dos o más disciplinas y sus conceptos, sus procedimientos metodológicos, técnicas, etc. Por lo tanto, no es compatible con ninguna perspectiva acumulativa, porque impone interacciones reales. Sigue defendiendo que la difusión de un saber o varios saberes a través de la creación de un entorno que facilite la

generación y fomento de procesos integradores, así como la asimilación de conocimientos como productos cognitivos en los estudiantes, lo que implica la necesidad de adaptar los conocimientos escolares a diferentes niveles: curricular, didáctico y pedagógico.

Otros autores como López et al. (2015) comentan que interdisciplinariedad es una excelente manera para que los estudiantes establezcan relaciones entre ideas, planteen preguntas y encuentren soluciones, lo que les permite alcanzar un entendimiento completo. Aunque la interdisciplinariedad requiere coordinación y esfuerzo por parte de los profesores, sus beneficios son significativos gracias a la fusión de conocimientos y habilidades.

Con esto entendemos que este concepto, realmente es posible gracias también, a las diferentes metodologías que más adelante observaremos, pero para ello, todos han de poner de su parte, tanto docentes como el alumnado.

López et al. (2015) hablan de la interdisciplinariedad como un elemento no espontáneo, es decir, debe surgir a través de la cooperación entre los componentes del colectivo pedagógico para así conseguir una buena manera en la que la enseñanza-aprendizaje sea ideal.

Para concluir, y posteriormente ver las materias protagonistas de la UD, la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio en el artículo 9 de principios metodológicos generales manifiesta la importancia que ha de tener realmente la interdisciplinariedad y cómo deben entenderla los alumnos

“La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto dentro de cada área de conocimiento como de carácter interdisciplinar. Es importante que el alumnado comprenda la relación que existe entre los diferentes saberes dentro de cada área de conocimiento y, además, las conexiones entre los saberes de diferentes áreas de conocimiento. Para ello, es especialmente aconsejable la aplicación de métodos y tareas globalizados, como son los centros de interés, los proyectos, los talleres o las tareas competenciales.”

Este concepto será aplicado con las áreas mostradas posterior a este punto con especial importancia o relevancia en la Educación Física en Educación Primaria.

3.5 Áreas implicadas en la propuesta didáctica y su verdadera importancia

Las áreas siguientes serán las protagonistas de la UD posterior al marco teórico, todas ellas tendrán su punto de importancia durante la unidad que se complementarán a través de las distintas sesiones. Claro que la principal de todas será la EF como eje vertebrador de proyectos ya que las sesiones serán principalmente de actividades o juegos, pero las otras también tendrán su protagonismo.

La EF es una materia desvalorizada cuando es la única que puede hacer frente a uno de los grandes problemas en la juventud actual como es el sobrepeso. La Organización Mundial de la Salud (OMS) advierte que esta enfermedad se ha multiplicado por 10 en las últimas décadas, siendo el sedentarismo uno de los grandes factores que intervienen en ella (Filippi, 2019). Por ello, se debe hacer frente a estas estadísticas y proporcionar una vida de calidad, darle importancia al movimiento físico, tanto fuera como dentro de los centros educativos.

Además, la UNESCO, ven como un problema la inactividad y la obesidad entre otros, y hacen hincapié en la importancia que tiene o debe tener el Objetivo del Desarrollo Sostenible (ODS) número 4 en lo relativo a la educación de calidad, reconocen la Actividad Física y el Deporte como un derecho fundamental para todas las personas. Otro de los ODS que pueden ser mencionados con importancia y relacionados con el anterior, es el número 3, Salud y Bienestar, a pesar de que este, este más relacionado a otras enfermedades que no tengan estricta relación con la educación física, a pesar de esto, la ONU propone algunas medidas para que cada uno sea relevante tanto en su propia salud como en la de los demás, por ejemplo, tomar decisiones bien informadas en este campo, proteger tu salud y de los que te rodean, promover estilos de vida saludables y, por supuesto, saber el derecho servicios de atención médica de calidad, poniendo atención en los más vulnerables como mujeres y niños.

Esta organización propone además multitud de metas para los próximos años para la mejoría de la salud y el bienestar de toda la población como reducir la tasa de mortalidad, reducir sustancialmente el número de muertes y enfermedades producidas por productos químicos peligrosos y la contaminación del aire, el agua y el suelo entre otros.

Siguiendo con los ODS relacionados con la UD que se contemplará próximamente, contamos con el Objetivo 13, Acción por el Clima, el cual, según Murillo *et al.* (2021), tiene como finalidad “la adopción de medidas para frenar la situación de emergencia climática con medidas de mitigación y adaptación.” Siguen con los claros problemas que nos afectan a toda la población de convertirlo en arte, es decir, hacerlo con un enfoque artístico, demostrando el trato a los materiales reutilizándolos y acercando al alumnado a la toma de conciencia de este

objetivo. Estos mismos autores afirman que una sociedad se basa en todo aquello que se utiliza y que, al mismo tiempo, deshecha. Este objetivo del ODS, según afirman estos autores, se favorece todavía más con proyectos, como, por ejemplo, con metodologías como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que veremos en el apartado de metodologías.

A continuación, veremos cómo de importantes son las siguientes áreas para la educación primaria según tengan relevancia en la UD sobre los juegos tradicionales y de pastores.

En este apartado sobre la educación física el artículo de Sáenz-López expresa sobre la importancia de esta área, este indica que Pinkham (1994) asegura que hay escasas investigaciones sobre las condiciones de trabajo de estos profesionales de esta disciplina, quedando, en muchas ocasiones, aislado de las otras aulas donde se desarrollan el resto de las áreas.

Con esto, por lo general, la materia de educación física parece tener un rol marginado dentro del resto, según Kirk (1990, p. 167) cuando afirma que "primero tenemos que creer en nosotros mismos y en el valor de nuestra asignatura, no como un acto de fe, sino a través de nuestra propia conciencia y nuestro juicio fundamentado. Esto se convierte en el desafío y el camino del futuro para la Educación Física en muchas ocasiones, si se necesita tiempo, coger horas para otra asignatura o se debe quitar algo, se utiliza o por lo menos, se utilizaba siempre esta asignatura, por eso se cree o parece considerarse a la educación física como si tuviese menos valor cuando es igual de importante que cualquier otra, además, con esta podríamos encontrar necesidades de algunos alumnos que limitasen en otras áreas, como problemas motrices o problemas conductuales que en otras áreas de estudio no se ven.

Hablando de Educación en Valores Cívicos y Éticos, si queremos saber el significado real podemos ir a la Real Academia Española (RAE) nos interesa la definición del valor como "Cualidad que poseen algunas realidades, consideradas bienes, por lo cual son estimables" de aquí concluimos que hay actos o realidades que marcan qué puede estar bien y qué está mal conforme vivimos en una sociedad y así se intenta aprender en la escuela.

En cuanto al aprendizaje de los valores, según Giráldez (2011) (p. 35),

"sí un niño ha conocido la trampa y el juego sucio para conseguir algo, y nadie le ha erradicado o regañado esa conducta, lo más seguro es que este niño/a adquiera esa misma conducta para aplicar en su día a día, de tal manera, que estaría acogiendo un valor negativo, el valor del juego sucio".

En este caso, este niño no sabe el concepto negativo del juego sucio ya que es lo único que conoce y si nadie corrige este comportamiento, para este siempre será positivo ya que consigue lo que quiere. De aquí la importancia de la docencia en este aspecto desde pequeños a los aspectos positivos y negativo de donde vivimos.

Siguiendo con Educación Plástica y Visual, una asignatura que es sometida a valoraciones negativas por parte de la comunidad educativa, esto hace que, dichas opiniones sobre esta limiten el alcance que tiene la misma en creencias que condicionan el aprendizaje de la Educación Plástica, tomando en algunas ocasiones la idea de que fomentar la creatividad en una mera hora de relajación para los alumnos (Ortega, 1996).

En la tesis doctoral que plantea la misma Ortega (1993), comprueba que la naturaleza auténtica de este tema, es decir, cómo se presentan los contenidos educativos a los estudiantes en cada situación, está determinada por cuatro aspectos esenciales relacionados con los valores siguientes:

Tabla 2:

Educación Plástica

Ideas sobre la educación plástica
El pensamiento del docente y el alumno sobre la naturaleza de las artes plásticas.
El entendimiento teórico que se puede extraer de las artes plásticas.
Los enfoques que consideran apropiados para enseñar el contenido que se puede transmitir en el ámbito de las artes plásticas.
Las ideas que sostienen acerca de la importancia de las artes visuales.

Elaboración propia a partir de Ortega (1993)

El concepto acerca de estos cuatro aspectos difiere entre individuos y resaltan la relevancia de las posturas personales que los profesores tienen hacia esta área, ya que influyen en el tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en las aulas.

Con estos datos, y lo poca información existente entre esta materia y Educación Física, lo único que se acercaría sería con relación a las artísticas expresivas, algo que no se da

en Educación Primaria, aunque se podría llegar a relacionar a través de la Autoexpresión Creativa, concepto habitual en estudiantes de Magisterio. Esto lo expone Ortega (1996) cuando comenta el reconocimiento de la expresión previa del alumno y se la importancia que se empezó a dar a este concepto.

De esta materia concluiríamos que, dependerá del proceso de enseñanza del docente y el enfoque que le puede dar a esta asignatura acercándola a la actividad física en la etapa de Educación Primaria.

Por último, el área de Ciencias Sociales podría estar implicada o tener una buena interdisciplinariedad con educación física debido a que hay multitud de actividades que se pueden realizar y de esta forma, conocer y practicar ambas disciplinas al unísono.

La combinación de las ciencias sociales y la educación física en la enseñanza primaria proporciona una formación más integral, facilitando el desarrollo físico, social y cultural de los alumnos. Según la UNESCO (2023), una educación física de alta calidad no solo mejora la salud y el bienestar, sino que también inculca valores esenciales como la inclusión, la igualdad y el respeto, que son cruciales en las ciencias sociales.

Como bien se indica en este anterior párrafo, esta interdisciplinariedad puede reforzar algo que en la UD será importante como la dimensión de lo social y cultural con relación a los juegos tradicionales y culturales que se desarrollará.

Siguiendo esta línea, según Miralles et al. (2023) la magnitud de las ciencias sociales consiste en la comprensión de las sociedades pasadas y del presente. La estructura de las poblaciones a lo largo de nuestra historia, ciclos demográficos y económicos, aspectos sociales y también culturales son parte del conocimiento en contenidos de enseñanzas como la geografía, la historia y la historia del arte en el currículum de las ciencias sociales.

En la UD que se mostrará, el alumnado deberá reflejar también épocas pasadas o saber de dónde viene cada juego, ya que es relevante saber la procedencia del juego o la evolución de los mismos. Además, se pueden relacionar o utilizar las herramientas TIC que más tarde se enseñará su importancia.

A raíz de esto, esta misma autora afirma que multitud de los jóvenes en la actualidad no saben distinguir una información verídica de una *fake*, por lo que el conocimiento de geografía, historia entre otras tiene una importancia en la actualidad debido a la información inmediata con las TIC y hacerse ellos mismos un pensamiento crítico sobre algún tema.

3.6 Estrategias metodológicas en educación primaria

Todas estas áreas anteriormente mencionadas, deben tener también unas estrategias metodológicas para su aplicación en esta etapa, según la normativa que ofrece el currículum de Educación Primaria de Aragón, las estrategias utilizadas son una parte fundamental para el aprendizaje del alumnado, es el docente el que tiene el papel de hacer dicho aprendizaje más sencillo ya que, con su propia didáctica organiza el aula de una manera para lo que quiere transmitir.

Además, en el artículo 9 de la Orden ECD/1112/2022 de 18 de julio, también mencionado anteriormente, en los principios metodológicos, en el primer punto menciona un aspecto a tener en cuenta en cualquier metodología que se vaya a utilizar, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), en el que hace entender que el DUA se lleva a cabo considerando de manera integral las diferencias individuales de los estudiantes en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de ajustar específicamente las características de la enseñanza. Añade este punto que se debe fomentar procesos pedagógicos que se adapten a las necesidades de cada alumnado. Este modelo opera en base a 3 principios clave, estos son:

Tabla 3:

Principios del DUA

PRINCIPIOS DUA	UTILIDAD
Proporcionar múltiples medios de representación. (El qué del aprendizaje)	Con este principio se debe proporcionar la información al alumnado a través de diferentes soportes y formatos, siendo consciente de las diversas vías de acceso y el procesamiento de dicha información.
Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. (El cómo del aprendizaje)	En este segundo principio, se ofrece al alumnado distintas alternativas para expresar lo que saben, y así, organizarse y planificarse.
Proporcionar múltiples formas de implicación. (El porqué del aprendizaje)	En el último, se motiva al alumnado a través de estrategias distintas, mantener dicha motivación y de este modo facilitar su

	participación activa en la enseñanza-aprendizaje.
--	---------------------------------------------------

Elaboración propia a través de Recursos DUA (2022)

Es decir, el docente ha de ser consciente de los tiempos de cada uno de sus alumnos y adaptar las actividades para que todos tengan las mismas posibilidades reflejándose los objetivos a cumplir, tanto en las áreas como en las diferentes etapas a través de los diferentes procesos metodológicos que se decidan utilizar.

En el área de Educación Física existen diversos recursos metodológicos para la enseñanza como asignación de tareas, aprendizaje cooperativo, aprendizaje comprensivo de los juegos deportivos etc.

Una de las más marcada por algunos autores es el denominado aprendizaje cooperativo (AC). Según Blázquez (Citado en Torralba, 2020) el AC es “una metodología de trabajo con base en la construcción colectiva del conocimiento y en el desarrollo de habilidades sociales, donde cada integrante del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del avance del resto de compañeros”. Con esto se observa que, con sus acciones es responsable del aprendizaje de los demás y por supuesto, del suyo inclusive, esto nace del trabajo en equipo, todos deben ser partícipes para este aprendizaje.

Existe otra metodología muy útil y realizada en las aulas, esta es el aprendizaje basado en proyectos (ABP), que, según Sistema Universitario Ana G. Méndez (SUAGM) esta metodología “es un método docente que pone al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje.” Añaden que, con este estilo, el alumnado fortalece el trabajo en equipo, de forma autónoma, mejor gestión de tiempo eficazmente y, en resumen, dirigir el propio aprendizaje.

El ABP anima a los estudiantes a evaluar situaciones reales y utilizar sus ideas, conocimientos y actitudes para tratar de llegar a un objetivo final o un resultado esperado o planteado anteriormente. La interacción activa con el entorno, la manipulación y la formulación de preguntas son la base de la enseñanza-aprendizaje. Con esto, el alumnado consigue aprendizajes significativos y auténticos. También es una metodología que se puede aplicar a cualquier ciclo de etapa educativa, desde infantil hasta la universidad. (SUAGM)

Para finalizar, deberemos tener en cuenta algo más actual en cuanto a herramientas a utilizar en el aula, hablamos de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Según Devesa (2013) (p. 165) las TIC

“son el conjunto de medios tecnológicos que utilizamos para comunicarnos y que nos permiten mejorar los procesos de aprendizaje. Y, por otro lado, con las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) gestionamos el conocimiento a través de las nuevas tecnologías. Podemos concluir que la función de las TIC-TAC es aportar herramientas para reflexionar y plantear de manera creativa la construcción y el desarrollo de los procesos de transmisión del conocimiento, con rigor y eficacia.”

Con esto, podemos utilizar la información necesaria y correcta para trabajar todo lo que esté a nuestro alcance o nos interese dependiendo de la actividad a realizar en la UD de manera útil en las diferentes materias e incluso, en la Educación Física.

Devesa (2013) afirma también que las TIC no sustituyen al modelo tradicional, pero sí potencian y amplían los procesos de aprendizaje, facilitan que puedas ser más rápido y eficaz a la hora de realizar una faena, promoviendo e incentivando la creación y motivación del alumnado.

Como conclusión, pienso que la autora quiere remarcar que, es viable utilizar ambos métodos, además, a opinión personal y observando aulas y la sociedad actual, al alumnado le motiva el uso de las nuevas tecnologías para realizar sus proyectos y es una buena forma de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero hay que darle un enfoque educativo y útil a esta herramienta, que no se vea solamente como juego, que es la mentalidad principal en los más jóvenes.

3.7 Atención a la diversidad en Educación Primaria

En las últimas décadas, la realidad social en la que vivimos ha cambiado de manera exponencial, en cuanto a necesidades, exigencias, diferencias entre otros aspectos. Las escuelas también forman parte de este cambio, actualmente nuestra realidad se define en tres condiciones: la diversidad y heterogeneidad, la globalización y diversidad de población y el tan rápido análisis e immediatez que tenemos para recibir noticias e información. Por todos estos cambios, y lo que nos interesa, en el aspecto educativo, las dos características que deben tener las escuelas hoy en día deben ser: calidad y equidad (Muntaner, 2014).

Estos dos conceptos “son dos valores básicos, interrelacionados que sustentan un sistema educativo que ofrece las mismas oportunidades y condiciones a todos los alumnos para poder atender la diversidad existente, desde la singularidad y el respeto” (Muntaner, 2014, p. 65).

Por ello, no solamente se deben saber aplicar las metodologías que imparten los docentes deben atender a las necesidades específicas de cada alumno y alumna. En los artículos 34 y 35, entre otros, de la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio con los títulos: atención a las diferencias individuales y alumnado con necesidades educativas especiales, respectivamente.

El primer artículo describe medidas para reforzar la inclusión y afianzar una educación de calidad. Destaca la atención individualizada a los estudiantes, detectando sus necesidades educativas de forma temprana y estableciendo mecanismos de apoyo y refuerzo para que, de esta manera, repetir curso no sea una opción. Los centros deben seguir las indicaciones correctas de educación para tomar en cuenta las diferencias propias de cada uno de sus alumnos.

Las medidas establecidas forman parte del Proyecto Curricular de Etapa, garantizando que todos los alumnos consigan el objetivo al finalizar la etapa de Primaria, claro que aquí entra el grupo de alumnos con necesidades especiales, que también deben alcanzar los objetivos y competencias que se marcan. Las intervenciones educativas se ajustarán a la diversidad del alumnado que sean específicas de sus características, necesidades e intereses, haciendo así una atención personalizada.

En el artículo 35 se refiere a la escolarización de alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE), este se basará en la inclusión e integración en la escuela, sin discriminación e igualdad en el centro educativo, flexibilizando las etapas si es necesario. Con la ayuda de los profesionales y de los padres se hará una identificación y valoración de las necesidades del alumno lo más temprano posible. Los servicios de orientación educativa asesorarán en la atención y evaluación de estos alumnos.

Concluimos con otra visión que ofrecen (Escudero y Martínez, 2011, citado en Muntaner (2014) con las dos premisas que deben ofrecer los modelos inclusivos en los centros educativos, el primero, el derecho humano que tenemos todos para participar en cualquier contexto y situación en igualdad de condiciones y, el segundo principio, utilizar propuestas educativas más flexibles, que realmente consideren la diversidad, basándose en las características anteriormente mencionadas de equidad y calidad además de una pedagogía enriquecida y estimulante, con una diversidad de métodos y materiales, versátil o moldeable, que no solo considere la variedad, sino que la comprenda y valore como un reto al que enfrentarse y sea un recurso valioso.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1- Contextualización del centro

4.1.1. Localidad

Primeramente, contextualizar la localidad en la que se encuentra el centro, el municipio en cuestión ha sido un importante centro minero, especialmente en la extracción de carbón, lo que le otorgó un papel relevante en la economía de la región durante el siglo pasado. Sin embargo, como en muchas otras zonas mineras, ha experimentado un declive económico en las últimas décadas debido al cierre de minas y la disminución de la actividad industrial.

La actividad económica del pueblo se basa en la agricultura y la ganadería tales como talleres, centros de belleza, pequeños comercios, gestorías entre otras. A pesar de esto, el pueblo está capacitado de servicio complementarios como educativos, recreativos, formativos, comerciales y de sanidad.

Añadiendo a esto, la localidad cuenta con la Biblioteca Municipal (que también puede ser utilizada), aulas de Música, el Observatorio Astronómico y el Teatro. En cuanto a instalaciones deportivas destacan el pabellón de deportes (que es utilizado en algunas ocasiones por el centro en horario escolar), piscinas municipales, campo de fútbol, frontón, pista de petanca y pista de patinaje.

4.1.2. Centro

Los niveles que se imparten en el colegio van desde segundo ciclo de Educación infantil hasta el primer ciclo de ESO, teniendo solamente una vía por curso y contando con una ratio de aproximadamente 11-12 alumnos como máximo, exceptuando a infantil, que dispone de una ratio más amplia, hay dos grupos, uno de 3 años y otro de 4-5 años.

Cuentan con un gran patio que se divide en una pista de fútbol en el lateral del colegio, pero el patio principal es el que más espacio ocupa que también es la entrada del centro.

Internamente cuentan con salas de todo tipo como el aula de psicomotricidad, sala de música, biblioteca y otras que hacen que sea un centro completo para cumplir todas las funciones de un centro. También cuentan con el servicio de comedor y alguna parte del alumnado forma parte de los denominados ‘madrugadores’ que entran al centro por tema de horarios de sus familiares, pero la entrada al centro es a las 09:00 horas hasta las 14:00.

Debido a la poca ratio de alumnos, existe un tutor para cada clase y algunos de estos profesores también imparten otras materias a otros cursos como los de ed. física o música.

Otro aspecto a tener en cuenta es que este centro es bilingüe, en infantil, los más pequeños hacen muchas de sus actividades en inglés. Los de primaria y la ESO también trabajan alguna asignatura en este idioma extranjero.

4.1.3. Alumnado

En cuanto a alumnado, en concreto, 107 entre todas las etapas del centro presenta una considerable diversidad, tanto cultural y racial, como de diferentes alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo. Además de alumnos con necesidades educativas especiales (TEA, trastorno del desarrollo, discapacidad auditiva, trastorno del aprendizaje, trastorno del lenguaje y comunicación, TDAH)

El aula donde se va a realizar la siguiente unidad didáctica de Juegos Tradicionales y de Pastores es 6º de primaria con un total de 12 alumnos, entre ellos, como hemos comentado anteriormente, un alumno TEA (Trastorno del Espectro Autista), según el DSM-V (2013) el autismo son deficiencias persistentes en la comunicación social y en la interacción social en diversos contextos. Patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades. A pesar de esto sigue al mismo ritmo que el resto de los alumnos, sin tener ninguna actuación específica de intervención educativa, destacando en algunas actividades que son más de su interés.

En cuanto al clima del aula, por lo general es bueno, aunque en algunas ocasiones intranquilo, explico, aunque son pocos alumnos se incordian entre ellos más de lo que deberían debido posiblemente al poco número de alumnos y hay más confianza entre ello y también genera más roces y trifulcas, pero nada que se salga de lo normal o que sea grave, todos actúan bien y no hay ningún tipo de discriminación hacia otro ni nada semejante. La relación con otras clases no llega a ser perfecta, depende mucho de las personas individualmente ya que no se llevan mal, pero es en algunos casos, existe la indiferencia. Dejando aparte algún alumno en concreto que, en momentos, puede llegar a desestabilizar el clima de clase, pero por lo general, hay un buen clima de aula.

Si hablamos de problemas que puedan afectar específicamente al área de educación física, no hay ninguno que destaque por dificultades motoras, que sería uno de los aspectos más complejos que pueden ocurrir y a tener en cuenta en el caso de que se tuviera que modificar algún aspecto de cualquiera de las sesiones.

4.1.4. Recursos materiales

En cuanto a los recursos materiales del centro, en beneficio de algunas de las sesiones de las diversas áreas, el centro cuenta con un aparato electrónico que porta multitud de *tablets* para los alumnos. Estos dispositivos no están para cualquier clase siempre que necesite, tienen un horario en el que las pueden utilizar ya que son compartidas.

Centrándonos en el aula, está es bastante sencilla, cuenta con lo básico y necesario para la misma, con una pizarra normal y otra digital. Además, tienen un rincón de lectura, en el que guardan cojines personales en algunas ocasiones en el caso de no ir a la biblioteca, sala que frecuentan cada lunes en la asignatura de Lengua.

Además, en la zona de atrás del aula, hay 2 ordenadores, los cuales uno de ellos conecta con la pizarra digital que es el ordenador que suele utilizar el tutor de clase.

Cada alumno tiene un cajón propio en una de las estanterías en un lateral del aula y además tienen también, en esta misma estantería, los nombres de las áreas donde guardan algunos trabajos de cada uno.

4.1.5. Recursos personales

Cuentan con un equipo de profesionales en Pedagogía Terapéutica (P.T) y de Audición y Lenguaje (A.L) que trabajan conjuntamente con el resto de docentes, cogiendo por separado alguna parte del alumnado en una sala específica de P.T.

Añadiendo a esto, todas las semanas hay una reunión entre parte del equipo directo, tutores de aula y equipo especialista para ver avances en alumnos/as en específico o novedades que surjan para seguir trabajando con ellos/as.

Como recursos personales, el aula cuenta con una profesional en P.T que va repartiendo su horario en distintas aulas, en este caso, debido a un alumno con Trastorno del Espectro Autista que más tarde explicaremos, esta profesional está junto al tutor centrándose en este alumno. A todo esto, añadimos, 3 maestras de educación infantil (una con C1 y otra con B2 de inglés), 3 maestros de educación primaria, otras 2 con B2, especialista en música, 1 especialista en lengua extranjera francés, 2 maestros de educación física (uno de ellos con B2), 1 maestro a media jornada de AL y 1 maestro de Matemáticas y Ciencias (con especialidad de E.F), tutor de la ESO.

4.2- Desarrollo curricular

Para iniciar este apartado, cabe destacar que toda la propuesta sobre la Unidad Didáctica expuesta tiene como fundamentación la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

La siguiente UD es un proyecto para el tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente 6º (a pesar de poder aplicarse a otros ciclos adaptando todo lo necesario), que se contextualiza temporalmente las dos últimas semanas del curso escolar con un producto final, en este caso, un día en la plaza del pueblo juntando el centro educativo y las familias para realizar juegos tradicionales y populares, esta UD se denomina “Jugando con nuestros antepasados”.

No solo se tendrá en cuenta el área de Educación Física (en adelante E.F.) aunque también se realicen juegos ya que este proyecto conlleva una interdisciplinariedad junto a las áreas de Ciencias Sociales (CCSS), Educación Plástica y Visual (EPV) y por último Educación en Valores Cívicos y Éticos (EVCE).

Si hablamos de los diferentes objetivos del proyecto en cuestión, primeramente, se debe marcar los **objetivos de etapa** que, según la Orden anteriormente mencionada, son los siguientes:

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

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

Para continuar, los **objetivos del aprendizaje del proyecto**, que será lo que el alumnado debe de haber adquirido o se quiere que adquiera:

1. Participar en las actividades físicas planteadas e integrar rutinas deportivas saludables positivas como mantener una actividad física constante.

2. Gestionar y respetar las emociones y sentimientos adecuadamente, propias y del resto de compañeros, además de crear un lugar seguro con un buen clima de aula.

3. Crear y utilizar materiales deportivos reciclados para su futura utilidad teniendo de referencia los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS).

4. Investigar y analizar la cronología cultural de los juegos propios del territorio (Aragón) a través de fuentes fiables utilizando los recursos digitales.

El siguiente aspecto a destacar es, tanto las **competencias clave y sus respectivos perfiles de salida** según la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, son las siguientes:

- Competencia digital, la cual implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Sus descriptores operativos de perfil de salida al acabar la enseñanza primaria serían CD1, CD2 y CD3 (Anexo I).

Se ha escogido dicha competencia ya que, como bien indica el párrafo anterior, se propone que se utilicen de forma segura, sobre todo, en estas edades que es donde empiezan a indagar en otros lugares, las redes sociales están presentes en su vida cotidiana y por ello, se pretende utilizar de esta manera. Además de esto, es importante investigar en lugares fiables, es decir, para este proyecto y para futuros, saber qué fuentes son útiles para extraer lo que realmente buscas, se guiará para indagar en webs como Dialnet, que tienen artículos de conocimiento científico y fiable.

- Competencia ciudadana. Esta es aquella que contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas [...]. El descriptor operativo de perfil de salida en este caso es CC2 (Anexo I).

En esta competencia, se busca realmente que el alumnado sepa gestionar sus emociones y sentimientos, como percibir la de los demás y sepan convivir en el proyecto y fuera de él de forma justa, independientemente su etnia, género o cultura, afrontando también los conflictos o discusiones de forma segura, correcta y cívicamente correcta, es decir, solucionando conflictos con diálogo y no con insultos o respetando al resto de compañeros. Se debe integrar una rutina de buen clima en el que, cuando exista un conflicto que requiera parar, se para la clase para ver que ha sucedido, para así promover menos discusión, debido a que al alumnado no le será agradable parar el juego o actividad de forma constante.

- Competencia en conciencia y expresión cultural. Esta competencia supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de

una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Su descriptor operativo de perfil de salida es CCE C1 (Anexo I).

Por último, con esta competencia se pretende que el alumnado entienda la importancia de la cultura a lo largo del tiempo de las diversas formas que realizaran en este proyecto y saber que se sigue formando parte de la cultura en la se vive en un territorio en concreto, en este caso Aragón.

Siguiendo con el desarrollo curricular del proyecto, también se apoya en los diferentes **Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS)** fundados marcados por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), para esta unidad se han seleccionado:

N.^º 4: Educación de calidad, ya que se quiere fomentar una atención para cada alumno, motivar a realizar actividades que a ellos sí les apetezca hacer, con un proceso de aprendizaje que integre diversión y conocimientos.

N.^º 3: Salud y Bienestar, debido a la importancia que se da a mantener rutinas deportivas higiénicas antes, durante y después del deporte que beneficiarán física y mentalmente.

N.^º 13: Acción por el clima, en este caso, contribuyendo al reciclaje y a reutilizar materiales desechados para construir nuevo y que vuelvan a ser útiles, fomentando el cuidado del lugar en el que habitamos.

Siguiendo con el punto principal del desarrollo curricular, a continuación, se detallan por áreas implicadas los **saberes básicos, competencias específicas y sus criterios de evaluación asociados** a cada competencia específica. Dichos aspectos están estrechamente elegidos y seleccionados específicamente para las diferentes actividades que se desarrollaran en el siguiente punto (Organización metodológica) y siguiendo la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio.

EDUCACIÓN FÍSICA

Saberes básicos

A. Resolución de problemas en situaciones motrices: Acciones motrices individuales.

Principios para actuar metódicamente: emitir hipótesis de acción, identificar constantes, anticipar las acciones que hay que realizar. Acciones motrices de cooperación: la colaboración.

B. Manifestaciones de la cultura motriz: Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos populares y tradicionales como manifestación de la propia cultura y su potencial intercultural. Valoración de los juegos tradicionales aragoneses como prácticas culturales de nuestro entorno. Conocimiento de nombres de juegos populares y tradicionales. Normas, reglas de juegos y deportes y su posible evolución o adaptación.

C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: Gestión emocional: enfado desmedido en situaciones motrices. Disfrute del placer de jugar, independientemente de los resultados alcanzados. Responsabilidad. Búsqueda de consensos y aceptando las críticas constructivas.

F. Vida activa y saludable: Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo. Respeto y aceptación de propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Interés por participar en la organización y desarrollo de proyectos de acción tales como encuentros deportivos.

Competencias específicas

CE.EF.1. Adaptar la motricidad en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo

CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo.

CE.EF.5. Desarrollar un estilo de vida activo y saludable a través de un proceso de construcción social compartido, practicando regularmente actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, que le capacite a tomar decisiones saludables (físicas, emocionales y sociales), para él o para ella y para su entorno social que contribuyan a su bienestar.

Criterios de evaluación asociados

1.5: combinar acciones motrices con autonomía para decodificar información y adaptar su motricidad de forma segura para realizar recorridos con incertidumbre en el medio, aprovechando las posibilidades del centro escolar, y modulando determinados aspectos (por ejemplo, el tipo de desplazamiento, el espacio, el número de señales, el grado de incertidumbre, la duración, el uso o no de equipos o vehículos, etc.).

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.

5.1: integrar rutinas de higiene personal establecidas en las sesiones de Educación Física, interiorizando las pautas propias de una práctica motriz saludable y segura.

Educación en Valores Cívicos y Éticos (EVCE)	
Saberes básicos	
A. Autoconocimiento y autonomía moral: La gestión de las emociones y los sentimientos. La autoestima.	
B. Sociedad, justicia y democracia: La empatía con los demás. Los afectos. La familia. La amistad. Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica. La igualdad y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres. No violencia.	
Competencias específicas	
CE. EVCE.2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva, y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica.	
CE. EVCE.4. Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza	
Criterios de evaluación asociados	
2.4: contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas, y con la erradicación de la violencia de género, a partir del conocimiento y análisis crítico de la situación secular de desigualdad entre hombres y mujeres.	
4.1: gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.	

Educación Plástica y Visual (EPV)	
Saberes básicos	
B. Creación e interpretación (saber hacer): Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales.	
C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales: Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.	
Competencias específicas	
CE. EPV. 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.	
Criterios de evaluación asociados	
4.2: participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.	
4.3: Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.	

Ciencias Sociales (CS)
<p>Saberes básicos</p> <p>B. Sociedades y territorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>B.1. Retos del mundo actual:</u> Igualdad de género y conductas no sexistas. • <u>B.2. Sociedades en el tiempo:</u> El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón.
<p>Competencias específicas</p> <p>CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>
<p>Criterios de evaluación asociados</p> <p>3.1. Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural, situando cronológicamente los hechos u otras formas de representaciones gráficas temporales.</p> <p>3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa consecuencia sencillas.</p>

Hasta aquí se expone todo lo relacionado con las áreas que forman la interdisciplinariedad del proyecto a través de las diferentes actividades que irán estrechamente relacionadas y que más tarde se explican.

A continuación, el siguiente punto aclara otros aspectos relacionados con las tareas mencionadas como son los agrupamientos, materiales, metodologías etcétera.

4.3- Organización metodológica

En este punto se detallará todo lo relacionado con las actividades que se realizarán durante el proyecto, que tiene una duración de 2 semanas, que son las últimas del curso. Todo esto seguirá las horas por minutos que marca la Orden mencionada para cada área, el horario de este centro se puede ver en el **Anexo II**.

Para que tenga éxito la propuesta, se han escogido dos metodologías que serán la base para que funcione, la primera es el **aprendizaje cooperativo**, en el marco teórico ya se explica según Blázquez su significado y la importancia que tiene, por ello, se quiere remarcar que cada alumno y alumna se sienta partícipe de cualquier actividad que se realice durante el proyecto, ya sea por grupo o alguna acción individual, fomentando también la autonomía de

cada uno. Esta UD es aprendizaje cooperativo ya que, gran parte de la misma se basa en actividades conjuntas, sean evaluables o no, por ejemplo, la organización del último día que corresponde al día con las familias, es organización de los propios alumnos.

La siguiente metodología es el **aprendizaje basado en proyectos (ABP)** también mencionada en el marco teórico, esta está estrechamente relacionada con la anterior, debido a que el ABP fomenta que ellos sean los protagonistas del proyecto, cooperando para fortalecer el trabajo a realizar. En este caso, la UD también es ABP debido a los diversos proyectos que hay dentro de cada área como crear materiales nuevos y el mismo producto final que es el día con las familias.

Con la aplicación de este método, se pretende que los estudiantes, colaborando, lleguen a un final esperado lo mejor posible, analizando las actividades que se darán próximamente para que el trabajo sea útil y eficaz.

Ambas metodologías se sintonizan si se aplican de forma correcta y se espera un buen resultado del alumnado propuesto, utilizar más metodologías podría suponer un grado de desestructuración o abarcar demasiado para solamente dos semanas por ello, las dos mencionadas pueden hacer que el alumnado tenga un proceso de proyecto fructífero, divertido y, además, con un aprendizaje significativo.

A continuación, se detallarán los aspectos más específicos que concierne a las actividades, primeramente, **los recursos materiales**, que serán bastante sencillos ya que muchos de ellos son materiales deportivos que se pueden reutilizar para diversos juegos que se realizarán durante las dos semanas como pelotas, bastones o similares, cuerdas entre otros. También se utilizarán materiales de juegos tradicionales ya creados véase la petanca, los hoyetes o la herradura.

Uno de los aspectos más importantes serán **los materiales reciclados**, ya que, en algunas sesiones se emplearán materiales creados por el propio alumnado que previamente, por pequeños grupos, han probado su utilidad.

Relacionado a lo anterior, debido a que no hay gran número de alumnos por clase y, en este caso, solamente hay 12, los **grupos** se dividirán dependiendo del trabajo que se tenga que realizar, ya sea en parejas o tríos hasta toda la clase cuando sea necesario que, entre todos, se necesite una colaboración.

En cuanto a **los espacios** aprovechables para este proyecto serán diversos y todos ellos con su importancia, primero, el aula de 6º de primaria, aquí es donde nace todo, lugar en el que realizarán los pequeños proyectos que son tanto teóricos como artísticos, pero ambos con su grado de entretenimiento, todos se complementan entre sí. Otro de los lugares en los que

se desarrolla la UD es, sin duda, el patio, una zona al aire libre para dar pie a todos aquellos juegos tradicionales y de pastores que al final del proyecto, deben enseñar al resto de familias y otros alumnos en la plaza del pueblo, que será otro de las ubicaciones indispensables para que todo esto se dé.

Para finalizar este apartado, se describen las **actividades** planteadas para el que se ha denominado “Jugando con nuestros antepasados”. La idea del proyecto es realizarlo durante las últimas semanas del curso, respetando los horarios de las distintas áreas implicadas, el horario marca los minutos semanales de cada una de estas y en este caso, del tercer ciclo. Educación física (135’), Educación en Valores Cívicos y Éticos (45’), Educación Plástica y Visual (60’) y Ciencias Sociales (90’). Durante cada una de las respectivas sesiones durante estas dos semanas se realizarán diferentes actividades, pero todas ellas interconectadas ya que tienen relación con los Juegos tradicionales y de pastores.

“Jugando con nuestros antepasados”	
Primera semana	
Lunes	
- <u>Ciencias sociales</u> :	En esta sesión se explicará lo que tendrán que hacer durante las próximas 4 sesiones ya que la última es donde deben realizar la exposición de la línea del tiempo de juegos tradicionales y de pastores. Además, se formarán las parejas de grupos.
- <u>Plástica</u> :	En esta primera sesión del proyecto se hablará sobre los conocimientos básicos de los ODS y sobre el reciclaje, también se explicará que deben fabricar a través de materiales reciclados con los que se jugarán a algunos juegos para ed. física Si se prevé que hay poco tiempo, se podrá utilizar la sesión del viernes de Tutoría. Se realizarán los grupos (2 grupos de 3 personas y uno de 4).
Martes	
- <u>Educación física</u> :	Esta primera clase se explicará el tema de las nuevas sesiones de educación física y se comenzará con diferentes juegos como: El pañuelo, los hoyetes y la herradura.
Miércoles	
- <u>Valores</u> :	Durante las sesiones de valores se debatirá sobre las actitudes y comportamientos que tienen los compañeros entre sí (se puede cambiar la sesión de tutoría por esta para que las sesiones sean al finalizar la semana).
- <u>Plástica</u> :	Con los materiales recogidos, se decidirá qué material empezar a realizar como pueden ser pelotas, picas, o algún soporte.
- <u>Ed. Física</u> :	Se continúa jugando a juegos, esta vez, de pastores, con un bastón se realizarán las diferentes variaciones de juegos que realizaban en la antigüedad los pastores.
Jueves	
- <u>Ciencias sociales</u> :	En la segunda sesión, las diferentes parejas buscarán información fiable en los sitios webs que se guía para la realización de la línea del tiempo deseada.
- <u>Ed. Física</u> :	La 3era sesión se dedicará a nuevos juegos, es este caso, juegos populares de la

provincia de Teruel como el bote bote, la rana y el gavilán.

Viernes

-Ciencias Sociales: En esta última sesión de la semana seguirán trabajando con la línea del tiempo.

Segunda semana

Lunes

-Ciencias Sociales: Avanzan trabajando la línea del tiempo y la finalizan.

-Plástica: Se mostrará el avance del material o incluso el material final y se pueden probar para ver su funcionamiento o su dureza o resistencia. Durante esta sesión todos deberán acabar el material nuevo.

Martes

-Educación física: Esta sesión se realizarán juegos como el *datchball* toda la sesión con algún material reciclado de algún compañero.

Miércoles

-Valores: Se volverá a debatir sobre la primera semana de proyecto y actitudes, valoración del proyecto y otros aspectos.

-Plástica: Se podrán hacer retoques de los materiales y se mostrarán todos al resto de la clase y se comprobarán sus estadísticas. Además, se decidirá cómo se reparten los grupos para el último día de esta semana que será el día del torneo con las familias.

-Ed. Física: Esta penúltima sesión se jugarán otros juegos que ellos pueden decidir que sean tradicionales, populares o de pastores y se escogerán los juegos para el día del torneo.

Jueves

-Ciencias Sociales: Exposición de la línea del tiempo.

-Educación física: Este último día se utilizará para ir a la plaza del pueblo para preparar realmente los espacios, organizar los materiales precisados y otros aspectos ya que al día siguiente es el fin del proyecto.

Viernes: Producto final.

El último día de la segunda semana, será el producto final de la UD, el día en el que alumnos, familias y docentes pasarán el día divirtiéndose con todo lo aprendido por el alumnado las últimas dos semanas, los discentes de 6º de primaria se encargarán de explicar en qué consiste cada juego.

Con este producto final se quiere hacer ver que realmente, con dedicación y un objetivo bien marcado, se puede lograr hacer diversidad de aprendizajes al mismo tiempo que la diversión está asegurada por parte de todos. Aclarar también que, con el resto de las áreas no implicadas, seguirá el curso normal a pesar de ser las dos últimas semanas del curso y que, si algunas áreas ya han terminado sus labores, pueden ayudar para seguir haciendo alguna parte del proyecto que haya podido quedar más suelta u organizar algún aspecto de otra

manera o hacer valoraciones de cómo está funcionando, pero siempre respetando los horarios marcados.

4.4- Atención a la diversidad

Se debe destacar que, para poder abarcar todo lo posible a que “Jugando con nuestros antepasados” pueda funcionar lo máximo posible en cualquier centro educativo, hay que atender a la diversidad del alumnado, por ello, atendiendo al artículo 9 de la Orden ECD/1112/2022 de 18 de julio, explica que el DUA se lleva a cabo considerando de manera integral las diferencias individuales de los estudiantes en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de ajustar específicamente las características de la enseñanza utilizando diversos métodos para adaptarse a cada estudiante y así, beneficiar a todo el alumnado. Existen 3 principios DUA con diversas pautas cada uno:

Proporcionar múltiples medios de representación (el qué del aprendizaje), algunas de sus pautas son proporcionar opciones de percepción, es decir, ofrecerles la información de diferentes alternativas adaptándose a ellos, por ejemplo, visualmente atractiva, también de manera que ellos lo puedan comprender más fácilmente, que sea claro.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje), utilizando y dejándoles utilizar variedad de medios de comunicación que sepan usar o guiarles a saber utilizar nuevos. Como, por ejemplo, las *tablets*, que, a pesar de saber utilizarlas, tienen muchas más funciones y aplicaciones de las que conocen como Canva, Genially, que les resultará útil y motivador para actividades como la línea del tiempo

Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje), en este caso, se refiere a captar el interés, generar motivación a través de metas u objetivos, además de impulsar el trabajo en equipo. También hace hincapié en el valor e implicación de uno mismo frente a los objetivos, facilitando estrategias y habilidades personales para ser resolutivo en posibles problemas cotidianos.

Con este último, hace que los tres principios se complementen, ya que generaran una motivación al alumnado y se vean capaces de lograr todo lo que está por cumplir a través de diversas maneras que crean que es posible y de forma lúdica generando aprendizaje de todo lo realizado en el proceso de llegar al objetivo final.

Si nos centramos en “Jugando con nuestros antepasados”, se pueden encontrar **actuaciones generales de intervención educativa** marcado en el artículo 11 Orden ECD/1005/2018 modificada por la Orden ECD/913/2023 las cuales van dirigidas, a toda la comunidad educativa, a todo el alumnado, a un grupo o a un alumno o alumna en concreto, algunas de las actuaciones generales son:

d) Propuestas metodológicas y organizativas, debido a que el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) son métodos que se utilizan en la unidad didáctica y son manera de organizar y realizar las actividades de formas diversas fomentando la motivación del alumnado.

f) Accesibilidad universal al aprendizaje, ya que en la propuesta se hace hincapié y se resalta el DUA, que, a pesar de no ser una metodología como las anteriores, se indica que también se hace frente a las diferencias individuales que puedan existir dentro del aula a la hora de impartir la unidad didáctica.

i) Programas de colaboración entre centros docentes, familias o representantes legales y comunidad educativa, y en este caso, es evidente que el producto final de “Jugando con nuestros antepasados” se basa en juntar a las familias junto al centro educativo para realizar un día en el que se fomente y se observe todo el proceso de aprendizaje de los juegos tradicionales y de pastores que se han ido aprendiendo las últimas semanas además de, la colaboración de la clase protagonista, 6º de primaria, en cuanto a la cooperación de hacer actividades diferentes fuera del centro y siendo ellos los que preparan todo, siendo guiados por el docente principal.

Siguiendo con esto, también hay que hacer referencia a aquellos **alumnos con necesidades educativas de apoyo educativo (ACNEAE)**, que, según el artículo 20 del Decreto 164/2022 son aquellos alumnos que requieren una atención educativa diferente a la ordinaria ya que presentan determinados aspectos como necesidades educativas especiales, altas capacidades, condiciones personales y muchos otros más. En este proyecto, en la clase de 6º de primaria, existe un alumno con trastorno del espectro autista, que pertenece al grupo de **alumnos con necesidades especiales (ACNEE)** junto a otros como alumnos con discapacidad visual, física y auditiva, trastorno del lenguaje entre más ejemplos. Pero, en el artículo 20.2 del Decreto 188/2017 modificado por el Decreto 164/2022 explica que la

aplicación de dichas actuaciones específicas de intervención educativa se realiza excepto dos casos:

- Para el alumnado que presenta necesidades educativas especiales (ACNE).
- Para el alumnado de las enseñanzas de Educación infantil.

Si nos agarramos a esta ley, el caso del alumno de la clase de 6º de primaria con trastorno del espectro autista, entra dentro del primer grupo y, por ende, no necesitaría actuaciones específicas además de que el grado de este alumno TEA no es muy elevado.

Es importante remarcar este punto debido a que, si no fuese por esto, se debería adaptar todo el proyecto para que el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo tenga las mismas oportunidades y posibilidades que el resto, así como tener éxito en las diferentes actividades, sintiéndose uno más en el aula, en el proyecto y en el centro, es decir, un alumno o alumna más sin ningún tipo de discriminación y pudiendo contribuir lo máximo posible para llegar al objetivo final.

4.5- Evaluación del alumnado y proceso de enseñanza-aprendizaje

4.5.1- Evaluación del alumnado

Para este apartado, también existen diversos apartados que tener en cuenta para entender cómo se evalúa todo el proyecto, debido a que es interdisciplinar y hay 4 áreas con importancias diferentes, por ello se ha decidido que, en cuanto a **los criterios de calificación** será de: educación física un 30%, educación plástica y visual y ciencias sociales un 25% cada una de ellas y finalmente, educación en valores cívicos y éticos un 20%. De esta forma se busca el equilibrio con todas ellas en función al peso que tiene cada actividad que se realice o por la perspectiva que tiene el proyecto.

A continuación, se expone una parte fundamental del proceso para que el docente pueda comprobar si de verdad el alumnado llega a cumplir los objetivos del aprendizaje, ya que gracias a la concreción de los criterios de evaluación asociados se extraen los **indicadores de evaluación** que pondremos a continuación para cada una de las áreas.

- Educación Física:

-Criterios de evaluación asociados:

1.5. Combinar acciones motrices con autonomía para decodificar información y adaptar su motricidad de forma segura para realizar recorridos con incertidumbre en el medio, aprovechando las posibilidades del centro escolar, y modulando determinados

aspectos (por ejemplo, el tipo de desplazamiento, el espacio, el número de señales, el grado de incertidumbre, la duración, el uso o no de equipos o vehículos, etc.).

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.

5.1. Integrar rutinas de higiene personal establecidas en las sesiones de Educación Física, interiorizando las pautas propias de una práctica motriz saludable y segura.

-Indicadores de evaluación:

1.5.1: Ajusta su motricidad según las variables del entorno (espacio, duración, equipos, etc.).

3.1.1: Muestra una actitud positiva y disposición a participar en las actividades motrices.

-Controla sus impulsos, evitando reacciones precipitadas que puedan afectar su rendimiento o el de los demás.

5.1.1: Sigue consistentemente las rutinas de higiene personal antes, durante y después de las sesiones de Educación Física.

- Ciencias Sociales:

-Criterios de evaluación asociados:

3.1. Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural, situando cronológicamente los hechos u otras formas de representaciones gráficas temporales.

3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa consecuencia sencillas.

-Indicadores de evaluación:

3.1.1: Ordena cronológicamente eventos históricos, sociales o culturales, mostrando comprensión de la línea temporal.

3.2.1: Identifica elementos de cambio y continuidad en la historia, destacando qué aspectos han evolucionado y cuáles han permanecido constantes.

- Educación Plástica y Visual:

-Criterios de evaluación asociados:

4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.

-Indicadores de evaluación:

4.2.1: Contribuye con ideas y esfuerzos en la planificación, creación y ejecución de proyectos artísticos.

4.2.2: Acepta y ofrece críticas constructivas de manera respetuosa, buscando siempre la mejora del trabajo colectivo

4.3.1: Presenta de manera efectiva el resultado final del proyecto creativo, destacando los elementos clave.

4.3.2: Utiliza un lenguaje claro adecuado al área impartida.

- Educación en Valores Cívicos y Éticos:

-Criterios de evaluación asociados:

2.4. Contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas, y con la erradicación de la violencia de género, a partir del conocimiento y análisis crítico de la situación secular de desigualdad entre hombres y mujeres.

4.1. Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera assertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.

-Indicadores de evaluación:

2.4.1: Trata a todas las personas con respeto y no las discrimina, sin importar su género.

4.1.1: Regula adecuadamente sus emociones y ofrece apoyo y comprensión a los demás, especialmente en momentos de dificultad emocional.

4.1.2: Resuelve los conflictos o desacuerdos de manera pacífica.

A su vez, todos estos indicadores, deben estar en un lugar correspondiente para su evaluación ya que cada alumno, tendrá una distinta en función a lo que realice durante el proceso del proyecto en cada una de las áreas y sus respectivas actividades. Así pues, se han elaborado diferentes **instrumentos de evaluación** que el docente utilizará como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno.

Primero, para educación física se ha creado una **escala de valoración (Anexo III)** denominada “Tabla del buen deportista” con unos niveles de logro en diferentes colores para así determinar lo bien o lo mal que lo han hecho en función del alumno y del indicador de evaluación del área anteriormente citado.

Seguidamente, ciencias sociales, se ha determinado una **rúbrica de evaluación (Anexo IV)** para la línea del tiempo sobre los Juegos tradicionales y de pastores, en la que deberán seguir una estructura en los grupos para que esté correctamente siguiendo y atendiendo a los diferentes indicadores.

La siguiente área es, educación plástica y visual, el otro 25% junto a la anterior, en este caso, el alumnado debe hacer material deportivo para utilizarlo en los juegos a través de material reciclado y probar su utilidad por ello, se han creado 2 instrumentos, el primero es una **lista de cotejo (Anexo V)**, que está relacionado estrechamente con el indicador 4.2.1 de Educación Plástica y Visual. Los siguientes indicadores de esta misma área se evaluarán a través de una técnica llamada **2 estrellas y 1 deseo (Anexo VI)**, como una forma de autoevaluación entre los mismos participantes del mismo grupo en cuanto al proceso de creación del material. Este tipo de evaluación es formativa y compartida, ya que, no solamente se valorará en el producto final sino en el proceso de aprendizaje mientras se realiza, de manera que puedas guiar a los alumnos, implicando a profesores y alumnos. Además, que se autoevalúen entre ellos fomenta un grado de responsabilidad en cada uno de ellos, compromiso y más autonomía.

Para la última área, educación en valores cívicos y éticos, con un 20%, pero no por ello, menos importante, tendrá una **rúbrica de evaluación (Anexo VII)**, muy similar a la de ciencias sociales, pero con los indicadores de esta área y con otro grado de valoración por colores según el comportamiento en las diversas actividades.

4.5.2 Proceso de enseñanza aprendizaje (práctica docente)

No solo hay que darle importancia al proceso de aprendizaje del alumnado, ya que hay una parte fundamental que, sin ella, no sería posible, hablamos de la importancia del docente y su tarea para realizar las unidades didácticas. Un docente ha de ser capaz de adaptarse al entorno y, sobre todo, a su grupo-clase para potenciar al máximo las capacidades de cada uno y hacer su tarea correctamente y garantizar el aprendizaje del alumnado.

Por ello, se debe evaluar también este proceso, **la práctica docente**, a través de la rúbrica de la práctica docente (Anexo VIII) en la que se valora diferentes aspectos sobre la planificación de esta unidad didáctica como la adaptación a las características del alumno, la motivación hacia los mismos o la planificación de las diferentes actividades.

Esta evaluación se pasará tanto a los alumnos de la clase principal, como al resto de docentes implicados en este curso para ver cómo de positivo o negativo u aspectos a mejorar tiene esta UD realizada, se podrán realizar observaciones personales pero así mejorar tanto la UD como la misma práctica docente.

5. CONCLUSIONES

A pesar de no haber podido realizar esta Unidad Didáctica de forma práctica, se ha pensado de forma que, se pueda llevar a cabo de forma real en cualquier aula y grupo-clase siendo conscientes de que cada centro y alumnado tiene sus características, por ello, solo se deberían adaptar algunos puntos ya que integra diferentes actividades en las que una de ellas puede ser siempre el punto fuerte de alguien y así, estar motivado durante el proceso-aprendizaje.

Creo que hacer un proyecto en estas últimas semanas del curso (o en el momento que se realice), incentiva a que el alumnado tenga un pensar distinto sobre el centro, de manera que no lo vean como un aprendizaje memorístico y basado en libros de texto, que hay maneras más originales de aprender. Relacionado a esto, hay que darle un punto a favor a esta unidad debido al trabajo original que se propone con los objetivos del desarrollo sostenible (ODS) para visibilizar las posibilidades que conlleva y ponerle acción, es decir, no solo nombrar lo importantes que son, sino que, demostrar verdaderamente lo que se puede hacer.

Otro de los puntos fuertes de esta UD es, el tipo de centro en el que se hace junto al número de alumnos, explico, sí que puede ser un punto débil tener muchos tipos de evaluaciones ya que podría dar a confusiones o ser excesivo, pero, al ser en un centro rural y

contar con poco alumnado por aula, es posible y eficaz realizar diversidad de evaluaciones, contando con algunas distintivas como 2 estrellas y un deseo. Al mismo tiempo, podría ser esto un punto débil en otro centro ya que no es igual observar a 10/12 alumnos que a 22, la observación es más complicada y evaluar es costoso.

Seguido de la última frase, una debilidad podría ser esta misma, tener poco alumnado, ya que puede que esta unidad solamente sirva para centros pequeños o de pueblos rurales, debido a que en un gran centro de una ciudad con gran población y, por ende, más alumnos por aula, es muy complicado gestionar este tipo de proyectos y, sobre todo, si se trata de juntar a las familias.

Es costoso realizar unidades didácticas de este calibre, hacer una programación anual llena de unidades didácticas de este estilo sería una gran dificultad ya que, en este caso, la UD ha estado meticulosamente pensada para cuatro áreas simultáneamente relacionadas en solamente dos semanas por lo que, las especificaciones de ciertos aspectos curriculares como las evaluaciones, criterios, indicadores y otros aspectos, tienen que estar bien marcados y que se reflejen en los objetivos de aprendizaje final y esto, es un arduo trabajo si se desea realizar gran cantidad de unidades didáctica de este estilo en un año escolar y más si, hay otros profesores que no son el mismo para cada una de las áreas implicadas.

Por el contrario, en perspectiva de futuro, creo que esta unidad es aplicable durante los años, es decir, se puede reutilizar y actualizar según sea tu aula o poder añadir y modificar algún punto para que parezca nueva pero manteniendo la esencia de la misma, aplicándola de otra manera pero con mejoras vistas durante la realización de las mismas durante los años, es decir, conforme vas utilizando la unidad, los aspectos mejorables y los puntos fuertes, los puedes modificar para poder hacerla cada vez más completa.

Otro aspecto respecto a puntos del marco teórico es, la diversidad, ‘Jugando con nuestros antepasados’ quiere fomentar la participación de cualquier alumno con las diferentes actividades planteadas y, como se recalca en repetidas ocasiones, esta unidad didáctica es adaptable a cualquier alumno y alumna en el caso de que tenga necesidades específicas de apoyo educativo.

En definitiva, la UD planteada tiene uno de los mayores puntos fuertes, que es la adaptabilidad, poder formarla según tu grupo-clase a pesar de abarcar multitud de asignaturas y con un buen proyecto final, que hace unión entre familia y centro y motiva al alumnado.

Además, integrando aspectos de los ODS para concienciar y hacer visibilidad a la verdadera importancia que conlleva.

Por último, y como opinión personal, creo que es una muy buena UD para llevar a centros rurales, ha sido un esfuerzo costoso, tanto de investigación en el marco teórico como en la complejidad de realizar qué actividades haciendo una interdisciplinariedad, por ello me siento muy realizado al haber sabido gestionar todo a pesar de todavía no ser un profesional con experiencia en este aspecto.

Referencias bibliográficas

- Adell, J.A. (s.f.). *Juegos Tradicionales*. Issuu.
<https://issuu.com/diputacionprovincialdehuesca/docs/vijornadasobreculturapopulararagonesa/s/13030416>
- Agustí, F.J., Angulo, A., Martí, A., Pérez, N., Tormo, E. y Villaescusa, M. I. (2021). *Diseño Universal y Aprendizaje Accesible. Modelo DUA-A*. Generalitat Valenciana. Conselleria d'Educació, Cultura i Esport. <https://portal.edu.gva.es/cefireinclusiva/wp-content/uploads/sites/193/2023/04/DUAA23c.pdf>
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Arias Gómez, D. H., y Torres Puentes, E. (2017). Unidades didácticas. Herramientas de la enseñanza. *Noria Investigación Educativa*, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.14483/25905791.13072>
- Asociación Centro de Estudios del Jiloca. (8 de febrero de 2011). *Juegos Tradicionales. La revuelta del pastor*. <https://www.youtube.com/watch?v=GsyTL93i5lk>
- Cantón, I. y Pino, M. (2011). *Diseño y desarrollo del currículum*. Editorial Alianza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4286180>
- Corrales, A.R. (2009), LA PROGRAMACIÓN A MEDIO PLAZO DENTRO DEL TERCER NIVEL DE CONCRECIÓN: LAS UNIDADES DIDÁCTICAS. *Revista digital de Educación Física*, 1(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3175435>
- DECRETO 164/2022, de 16 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se modifica el Decreto 188/2017, de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la respuesta educativa inclusiva y la convivencia en las comunidades educativas de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Devesa, M. C. (2013). TREBALL PER PROJECTES AMB TIC A L'EDUCACIÓ PRIMÀRIA. *Revista de Filología*, (4), 161-181. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/37086/1/Itaca_04_08.pdf
- Filippi, A. (2019). Por qué tendría que haber más horas de Educación Física en los colegios. *El País*. https://elpais.com/elpais/2019/03/18/mamas_papas/1552903183_910660.html?event=go&event_log=go&prod=REGCRART&o=cerrado

García, L. (2009). *Las Unidades Didácticas I.* http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:23118/unidades_didacticas.pdf

Giráldez, V. A. (2011) *La educación en valores en el aula de educación física. ¿Mito o realidad?* Revista digital en Educación Física, 2(9), 32-42.

Gómez, D. H. A., & Puentes, E. T. (2017). *Unidades didácticas. Herramientas de la enseñanza.* NORIA investigación educativa, 1(1), 41-47. Recuperado de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/NoriaIE/article/download/13072/13556>

Hamodi, C. y Aragués, S. (2014). La escuela rural: ventajas, inconvenientes y reflexiones sobre sus falsos mitos. *Revista Palabra*, 14, 48.

KIRK, D. (1990), *Educación Físico y Currículum*. Servei de Publicacions. Universitat de Valencia.

https://books.google.es/books?id=iHq7_JKheYcC&pg=PA115&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q=primero%20tenermos&f=false

Lenoir, Y. (2015). Interdisciplinariedad en educación: una síntesis de sus especificidades y actualización. *INTER DISCIPLINA*, 1(1). <https://doi.org/10.22201/ceiich.24485705e.2013.1.46514>

López, I. (2010). El juego en la Educación Infantil y Primaria. *AUTODIDÁCTA*, 19-37.

López, M. J., Corrales, N. M., Corchuelo, B., y Blanco, M. A. (2015). Interdisciplinariedad a través del aprendizaje cooperativo para la adquisición de competencias. *Revista Campo Abierto*, 34(1), 103-121.

Miralles, P., Campillo, J.M. y Prats, J. (2023). La enseñanza de las ciencias sociales en tiempos de incertidumbre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, (45), 5-9. <https://doi.org/10.6018/areas.598491>.

Muntaner, J. (2014) Prácticas inclusivas en el aula ordinaria. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 7(1), 63-79.

Murillo, V., Revilla, A. y Ramos, N. (2021). ¿Qué hago con los juguetes rotos? El arte de reciclar y el trabajo con los ODS en la Educación Primaria. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (39).

Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (s.f.). *Objetivos de desarrollo sostenible. Salud y bienestar*. Naciones Unidas. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/health/>
- Ortega, A. (1993). *Estructura Sustantiva y Sintáctica del Pensamiento del Profesor de Enseñanza Artística. Estudio de las Orientaciones Personales a través de dos Estudios de Caso*. Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla.
- Ortega, A. (1996). Educación plástica: Algunas consideraciones básicas en torno a la formación del profesorado de enseñanza primaria. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 5(7).
- Real Academia Española. (2022). *Valor*. Recuperado de <https://dle.rae.es/valor#bJeLxWG>.
- Recursos DUA. (2022). *¿Qué es DUA?*. Recursos DUA. <https://www.recursosdua.com/que-es-dua>
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 15(45), 1-9.
- Sáenz-López Buñel, P. (s.f) *La importancia de la Educación Física en Primaria*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/39141307.pdf>
- Sánchez, A. (2017) *JUEGOS TRADICIONALES DESDE BRUEGHEL HASTA AHORA*. [Trabajo fin de Grado en Educación Primaria, Universidad de Granada]. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Sánchez, N. (2001). II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República, Coldeportes, Funlibre, 22-24 Noviembre 2001. Cali. Colombia.
- Santamaría-Cárdaba, N., Sampedro, R. (2020). La escuela rural: una revisión de la literatura científica. *AGER: Revista de Estudios sobre Despoblación y Desarrollo Rural (Journal of Depopulation and Rural Development Studies)*, (30), 147-176
- Sistema Universitario Ana G. Méndez (SUAGM). (2016). *Instructional strategies in teacher training*. UMET.
- UNESCO. (2023). *Educación Física de Calidad y Educación en Valores*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372361_spa

Vázquez, R. (2008). Las escuelas rurales: Un lugar en ninguna parte. Las ciudades invisibles del mundo educativo. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesorado*, 11(1), 53-58.

Vega Fuente, A., Torres Martín, C., López Núñez, J. A., Ortega Gaite, S., & Sols Lucía, I. (2013). CANTÓN MAYO, I.; PINO JUSTE, M. (2011) Diseño y desarrollo del currículum. Madrid: Alianza Editorial, 371 pp. Educación XX1, 16(1), 377-384.

Anexos

Anexo I: Descriptores operativos perfil de salida.

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.

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.

CCE C1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

Anexo II: Horario semanal

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<i>De 9 a 10</i>	MATEMÁTICAS	LENGUA	LENGUA	MATES	LENGUA
<i>De 10 a 11</i>	CCNN CCSS	AT. EDUC/RELIGIÓN	VALORES	CCNN CCSS	CCNN CCSS
<i>De 11 a 11:45</i>	LENGUA lectura	FRANCÉS	PLÁSTICA	MÚSICA	INGLÉS
<i>De 11:45 a 12:15</i>	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
<i>De 12:15 a 13:15</i>	PLÁSTICA	MATEMÁTICAS	INGLÉS	FRANCÉS	MATEMÁTICAS (PROBLEMAS)
<i>De 13:15 a 14</i>	INGLÉS	EF	EF	EF	TUTORÍA

Anexo III: Escala de Valoración (Tabla del buen deportista)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS:					
-CE.EF.1:					
<p>1.5. Combinar acciones motrices con autonomía para decodificar información y adaptar su motricidad de forma segura para realizar recorridos con incertidumbre en el medio, aprovechando las posibilidades del centro escolar, y modulando determinados aspectos (por ejemplo, el tipo de desplazamiento, el espacio, el número de señales, el grado de incertidumbre, la duración, el uso o no de equipos o vehículos, etc.).</p>					
-CE.EF.3:					
<p>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.</p>					
-CE.EF.5:					
<p>5.1. Integrar rutinas de higiene personal establecidas en las sesiones de Educación Física, interiorizando las pautas propias de una práctica motriz saludable y segura.</p>					
NIVELES DE LOGRO:					
<p>Verde: Siempre</p> <p>Amarillo: A veces</p> <p>Rojo: Nunca</p>					
INDICADOR	<p>1.5.1: Ajusta su motricidad según las variables del entorno (espacio, duración, equipos, etc.).</p>	<p>3.1.1: Muestra una actitud positiva y disposición a participar en las actividades motrices.</p> <p>-Controla sus impulsos, evitando reacciones precipitadas que puedan afectar su rendimiento o el de los demás.</p>	<p>5.1.1: Sigue consistentemente las rutinas de higiene personal antes, durante y después de las sesiones de Educación Física.</p>		

ALUMNO 1			
ALUMNO 2			
[...]			

Anexo IV: Rúbrica de línea del tiempo

LÍNEA DEL TIEMPO				
Indicadores	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
3.1.1: Ordena cronológicamente eventos históricos, sociales o culturales, mostrando comprensión de la línea temporal.	Las fechas históricas son precisas y detalladas sobre la evolución de los juegos tradicionales.	La línea del tiempo presenta fechas y eventos mayormente precisos, con algunos detalles menores faltantes o inexactos.	La línea del tiempo presenta fechas y eventos básicos, pero con algunas imprecisiones o falta de detalles importantes.	La línea del tiempo presenta fechas y eventos incorrectos o muy incompletos.
3.2.1: Identifica elementos de cambio y continuidad en la historia, destacando qué aspectos han evolucionado y cuáles han permanecido constantes.	Proporciona una descripción detallada y completa de algunos juegos e información relevante en su contexto cultural.	Proporciona una buena información de los juegos con algunos detalles faltantes.	Proporciona una descripción básica de pocosjuego en detalles faltantes.	Proporciona una descripción muy limitada o incorrecta de los juegos.

Anexo V: Lista de cotejo

La siguiente lista de cotejo se centrará en el criterio de evaluación 4.2.1 de Educación Plástica y Visual en cuanto a la verdadera utilidad de los materiales: Contribuye con ideas y esfuerzos en la planificación, creación y ejecución de proyectos artísticos y que tengan una utilidad práctica en los diferentes juegos realizados.

Indicador	SI	NO	OBSERVACIONES
Participa de forma activa en la creación del material			
Verifica la utilidad del material ante de finalizarlo			

Realiza pruebas de resistencia			
Realiza pruebas de dureza			
Mejora aspectos débiles del material			

Anexo VI: 2 estrellas y un deseo

Mi nombre : _____
 Feedback para : _____

DOS ESTRELLAS Y UN DESEO		
	Me gustó cómo...	porque...
	Me gustó cómo...	porque...
	Yo te sugeriría...	

Educaideas.com

Anexo VII: Rúbrica de evaluación (Educación en valores Cívicos y Éticos)

INDICADORES	Adquirido plenamente	Adquirido	Iniciando	Nunca
2.4.1: Trata a todas las personas con respeto y no las discrimina, sin importar su género.	Siempre muestra respeto hacia todas las personas, sin excepción.	Generalmente trata a todos con respeto, aunque puede haber excepciones menores y aisladas.	Muestra respeto de manera inconsistente, con varios incidentes de falta de respeto.	Trata a las personas de manera desigual según su género de forma frecuente.
4.1.1: Regula adecuadamente sus emociones y ofrece apoyo y comprensión a los demás.	Siempre muestra un excelente grado de control de sus emociones, incluso en situaciones de estrés o conflicto y	Normalmente mantiene un buen control de sus emociones y ofrece ayuda a los compañeros	De vez en cuando muestra comprensión hacia las emociones y experiencias de los demás, sin constancia.	Nunca muestra control de sus emociones y suele reaccionar de manera inapropiada en situaciones de estrés o conflicto.

	ayuda al resto.			
4.1.1.1 Especialmente en momentos de dificultad emocional.	Siempre muestra un excelente control de sus emociones, sobre todo en momentos de mayor dificultad emocional.	Muestra una buena capacidad para recuperarse de situaciones emocionales difíciles, aunque puede necesitar algo de tiempo.	Necesita un gran período de tiempo para recuperarse de situaciones emocionales difíciles.	No expresa sus emociones de manera clara y puede contribuir a la confusión o conflicto, especialmente en momentos difíciles.
4.1.2: Resuelve los conflictos o desacuerdos de manera pacífica.	Siempre interviene en los conflictos con una actitud mediadora, buscando soluciones justas y equitativas para todas las partes.	Normalmente resuelve los conflictos de manera pacífica, aunque puede haber excepciones menores.	Muestra capacidad para resolver conflictos de manera pacífica de manera inconsistente, con varios incidentes de resolución ineficaz.	No muestra capacidad para resolver conflictos de manera pacífica, recurriendo frecuentemente a métodos ineficaces o violentos.

Anexo VIII: Rúbrica de la práctica docente.

Aspectos a valorar de la práctica docente	SI	NO	OBSERVACIONES
Tiene una planificación sucesiva y preparada de las actividades			Se valora si el docente hace las actividades en un orden y con un sentido.
Utiliza metodologías variadas			
Planifica actividades adaptadas a las características de los alumnos			
Da y recibe feedback por parte del alumnado			
Guía y motiva a los alumnos durante las actividades			