



Facultad de
Ciencias de la Salud
y del Deporte - Huesca
Universidad Zaragoza

68500

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER (TFM)

MODALIDAD A

El juego como método de inclusión social: Una visión desde las asignaturas del Máster

Especialidad de Educación Física

CURSO 2014 – 2015

ALUMNO: SAMUEL SOLÍS CAMAS

TUTOR de TFM: CARLOS CASTELLAR OTÍN

Índice

1. Introducción.....	4
2. Justificación	5
3. Cuadro de relación asignaturas y competencias	7
4. El juego como método de inclusión social	28
4. 1. Colectivos en riesgo de exclusión social	29
4.1.1 Inmigrantes y minorías étnicas	30
4.1.2. Discapacitados físicos, psíquicos y sensoriales	32
4.1.3. Ex toxicómanos.....	34
4.1.4. Reclusos en régimen abierto y ex reclusos	35
5. Relación del tema escogido con las asignaturas del Máster	36
5.1 Asignatura 68501 (Contexto de la actividad docente)	37
5.1.1 Competencias.....	37
5.1.2. Actividades realizadas.....	37
5. 2 Asignatura 68502 (Interacción y convivencia en el aula)	39
5.2.1 Competencias.....	39
5.2.2 Actividades realizadas.....	39
5.3 prevención y resolución de conflictos	40
5.3.1 Competencias.....	40
5.3.2 Actividades realizadas.....	41
5.4 Asignatura 68503 Procesos de enseñanza-aprendizaje	42
5.4.1 Competencias.....	42
5.4.2 Actividades realizadas.....	42
5.5 Practicum I	44
5.5.1 Competencias.....	44
5. 5. 2 Actividades realizadas.....	44
5. 6 Diseño curricular de Educación Física.....	44
5. 6. 1 Competencias	44
5.6.2 Actividades realizadas.....	45

5.7 Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Educación Física.	45
5.7.1 Competencias.....	45
5.7.2 Actividades realizadas.....	45
5.8. Diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de Educación Física	47
5.8.1 Competencias.....	47
5.8.2 Actividades realizadas.....	48
5.9 Contenidos disciplinares de Educación Física en E.S.O. y Bachillerato de Educación Física	49
5.9.1 Competencias.....	49
5. 10 Tecnologías de información y comunicación para el aprendizaje.....	50
5.10.1 Competencias.....	50
5.10.2 Actividades realizadas.....	50
5. 11 Evaluación e innovación docente e investigación educativa en Educación Física	50
5. 11 .1 Competencias	50
5.11.2 Actividades realizadas.....	51
5. 12 Practicum II	51
5.12. 1 UD El juego como método para el aprendizaje, adaptándolo a las características de los usuarios	51
5.13 Practicum III	54
6. Conclusiones.....	55
7. Reflexión personal	56
8. Bibliografía.....	58

1. Introducción

El Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas en la especialidad de Educación Física se imparte en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, situada en el Campus de Huesca. Lo he cursado durante el curso 2013/2014 desde el mes de septiembre hasta el mes de junio.

El objetivo de este Máster es preparar al profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas, la formación pedagógica y didáctica obligatorias para el ejercicio de la profesión docente con arreglo a lo establecido en la Ley Orgánica 2/2006 de Educación y en la Orden 3858/2007 del 27 de diciembre.

El objetivo de este trabajo es realizar una síntesis sobre los aportes que cursar este Máster me han reportado a nivel de experiencia profesional.

En el primer apartado, justificación, se da una explicación sobre las motivaciones para desarrollar el tema escogido como eje principal del trabajo (la inclusión social y la atención a la diversidad).

A continuación se detallan mediante tablas la conexión entre las distintas asignaturas cursadas durante el Máster con el tema escogido. Primeramente desde el punto de vista teórico analizando las competencias. Después tomando como referencia las actividades que se realizaron durante la asignatura.

Tras el análisis mediante las tablas, se desarrolla cada una de las asignaturas justificando su conexión con el tema: El juego como método de inclusión social.

Finaliza con un apartado dedicado a las conclusiones y una reflexión personal acerca del tema y el Máster.

2. Justificación

Antes de empezar la licenciatura en Ciencias de la actividad física y el deporte, me planteaba la duda sobre si realizar estos estudios o enfocarme más directamente en el trabajo y la educación social, debido a que siempre he tenido una gran carga por poblaciones en riesgo de exclusión social. Finalmente decidí lanzarme hacia las ciencias de la actividad física y el deporte, ya que siempre he creído en la actividad física y el deporte como una gran herramienta para la inclusión social.

Durante toda la licenciatura, he escogido la rama dirigida hacia el rendimiento deportivo en las asignaturas optativas y formación cursada. A pesar de ello, todo dio un giro durante mi último año de carrera que fue realizado en Brasil, donde tuve la oportunidad de realizar un periodo de prácticas en una escuela ONG en una de las favelas de la ciudad donde residía.

Pude comprobar cómo el juego es una herramienta pedagógica de gran utilidad para la inclusión social. Alumnos de distintas etnias y condiciones fueron capaces de participar en unidad hacia un mismo objetivo durante las clases planteadas, donde el juego era el motor principal hacia el aprendizaje.

La observación de la implicación de un grupo tan dispar, y lograr captar su atención para la consecución de diversos aprendizajes mediante juegos motores, amplió notablemente mi visión sobre la educación social. También me permitió descubrir esta gran herramienta que los docentes tenemos en nuestra mano para atraer al alumno hacia el aprendizaje propuesto.

Actualmente estoy desarrollando un proyecto social en el que ya he puesto en práctica numerosas intervenciones y actuaciones que he aprendido durante el Máster. Este proyecto consiste en la presentación de un plan que tenga como eje el deporte como ayuda para personas en riesgo de exclusión social. Ante la presentación del proyecto, la empresa ofrece la financiación integral del presupuesto necesario para la realización del este mismo, siendo

esta ayuda económica destinada a la construcción de instalaciones deportivas, adquisición de material deportivo o formación de monitores.

El presente proyecto se desarrolla en un centro de rehabilitación social para toxicómanos, mujeres maltratadas y personas marginadas. Consistirá en la mejora y construcción de instalaciones deportivas (campo de fútbol, campo de baloncesto, gimnasio, vestuarios y taller de bicis) para continuar con el plan de deporte que estamos integrando ya en el centro, donde se utiliza el deporte como parte de la terapia. Aunque el proyecto será presentado el próximamente, ya se está utilizando la actividad física como parte del programa.


Por otro lado, durante todo el curso he intentado dirigir las actividades realizadas hacia el ámbito de la atención a la diversidad y la inclusión social del alumnado. También el juego como método de aprendizaje ha sido uno de los ejes principales del Practicum II y III, tal como analizaremos más adelante.

Ante el proyecto que estoy desarrollando simultáneamente con el Máster, y que he intentado relacionar en el mayor grado posible, quería hacer un análisis de cómo este Máster nos puede ayudar a los docentes a utilizar esa gran herramienta que es el juego, para la inclusión social e incluso para la re-inserción en los casos necesarios, adaptándolo según sea necesario al público correspondiente.

3. Cuadro de relación asignaturas y competencias

En el siguiente apartado se han elaborado unas tablas explicativas, haciendo referencia a la conexión entre el tema escogido para el trabajo y las diferentes asignaturas del Máster. En primer lugar se analizan las competencias de la asignatura descritas en la guía docente. En segundo lugar se analizan las actividades que se realizaron para la evaluación de la asignatura. El grado de conexión está representado por colores, según la leyenda expuesta a continuación.

TIPO DE CONEXIÓN CON EL TEMA ESCOGIDO: EL JUEGO COMO METODO DE INCLUSIÓN SOCIAL	
Ninguna conexión	
Poca conexión	
Bastante conexión	
Conexión directa	

Módulo 1: Contexto de la actividad docente Asignatura 68501 (Contexto de la actividad docente)	
Competencias esenciales	Trascendencia de la competencia en el TFM
1- Analizar y valorar las características históricas de la profesión docente, su situación actual, perspectiva e interrelación con la realidad social de cada época.	
2- Describir, relacionar e interpretar la evolución histórica de la familia, sus diferentes tipos y la incidencia del contexto familiar en la educación.	
3- Analizar y valorar las relaciones entre la institución escolar, la familia y la comunidad con el fin de poder desarrollar la tarea educativa desde una perspectiva integrada.	
4- Comprender y cuestionar el modelo de profesor que demanda la sociedad actual; sus competencias; y el perfil del profesor de cada una de las enseñanzas.	
5- Aceptar y comprender la necesidad de un compromiso ético basado en la capacidad de crítica y autocrítica y en la capacidad de mostrar actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.	
6- Identificar, reconocer y aplicar la normativa del sistema educativo los elementos básicos del modelo organizativo de los centros y su vinculación con el contexto político y administrativo, y modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros de enseñanza.	
7- Analizar, valorar y participar en la definición del proyecto educativo y en las actividades generales del centro atendiendo a criterios de mejora de la calidad, atención a la diversidad, prevención de problemas de aprendizaje y convivencia, acogida de alumnado inmigrante, así como promover acciones de educación emocional, en valores y formación ciudadana.	





8- Diseñar y realizar actividades formales que contribuyan a la participación en la evaluación, la investigación y la innovación educativas, con el fin de fomentar el trabajo en equipo docente y entre equipos.	
9- Buscar cauces que favorezcan la interacción y comunicación entre los miembros de la comunidad escolar.	
10- Diseñar e implementar propuestas educativas respetuosas con los principios de equidad, igualdad de derechos y oportunidades; vinculadas a la consecución de los derechos humanos fundamentales, en el marco de una sociedad multicultural, inclusiva y tolerante.	
11- Diseñar y realizar actividades formales y no formales que contribuyan a hacer del centro un lugar de participación y cultura en el entorno donde esté ubicado.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Lectura y síntesis de artículos relacionados con adquisición de competencias básicas y contexto.	
- Trabajo de análisis comparativo entre LOE y LOMCE.	
- Portafolio de prácticas con las actividades realizadas a partir de la lectura: “Desigualdad y pobreza en las sociedades de bienestar Contemporáneas” (Marí-Klose, P. 2013).	
- Trabajo de recensión sobre el libro: Educación y superación de la pobreza en América Latina. (Larrañaga, O. 1997)	




Tabla 1. Contexto de la actividad docente.

Módulo 2: Interacción y convivencia en el aula Asignatura 68502 (Interacción y convivencia en el aula)	
Competencias esenciales	Trascendencia de la competencia en el TFM
1- Identificar y comprender las características de los estudiantes, sus contextos sociales y los factores que influyen en la motivación por aprender.	
2- Comprender el desarrollo de la personalidad de estos estudiantes y las posibles disfunciones que afectan al aprendizaje	
3- Desarrollar habilidades psicosociales que ayuden a cada persona y a los grupos en sus procesos de aprendizaje.	
4- Identificar, reconocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula.	
5- Identificar y valorar métodos efectivos de comunicación con los alumnos. Profundizar en los problemas de comunicación y en sus soluciones. Reflexionar sobre las actitudes que favorecen un clima positivo de diálogo. Proporcionar recursos prácticos y estrategias concretas para reeducar pautas inadecuadas.	
6- Dominar destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar el aprendizaje y la convivencia en el aula.	
7- Desarrollar, aprender y practicar estrategias metodológicas formativas que permitan introducir en las clases la participación del alumnado.	
8- Desarrollar y fundamentar estrategias de aprendizaje activo y colaborativo, utilizando el trabajo colaborativo del grupo de estudiantes como medida de ayuda educativa al aprendizaje. Saber crear las condiciones a fin de que se pueda dar esta condición. Proporcionar	

técnicas de evaluación del trabajo en grupo.	
9- Afrontar la atención a la diversidad, teniendo en cuenta los recursos de los que se dispone, los apoyos psicopedagógicos para atender la diversidad en el centro y en el aula, la organización y la gestión del aula, así como las diversas modalidades de agrupación.	
10- Desarrollar estrategias favorecedoras de la atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad	
11- Desarrollar estrategias que permitan la prevención y resolución de conflictos.	
12- Identificar, reconocer y aplicar las bases fundamentales de la tutoría y la orientación, y planificar, implementar y evaluar estrategias adaptadas al alumnado y a las familias, con la finalidad de mejorar el desarrollo y progreso personal y profesional y de facilitar la continuidad de la vida académica y/o la transición a la vida laboral.	
13- Desarrollar la capacidad de observación del alumno para que le permita, mediante la utilización de instrumentos y técnicas adecuadas, el análisis sistemático de los distintos grupos en diferentes situaciones y contextos	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Prueba escrita sobre los contenidos vistos durante la asignatura.	
- Análisis de casos prácticos reales sobre el acoso escolar.	
- Reflexión crítica: educación emocional, valores y mindfulness en mejora de la convivencia personal.	

- Trabajo de análisis sobre caso de conducta problemática y bajo rendimiento.

Tabla 2. Interacción y convivencia en el aula

Módulo 2: Interacción y convivencia en el aula Asignatura 68508 (Prevención y resolución de conflictos)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Conocer e identificar las características del alumnado, sus contextos sociales y culturales y los factores que influyen en la motivación por aprender.	
2- Identificar y reconocer los procesos de interacción y comunicación en el aula. Profundizar en los problemas de comunicación y en sus soluciones.	
3- Desarrollar destrezas y habilidades psicosociales que ayuden a cada persona y a los grupos en sus procesos de convivencia y aprendizaje.	
4- Desarrollar estrategias favorecedoras de la atención a la equidad, la educación emocional y en valores, la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, la formación ciudadana y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad.	
5- Desarrollar estrategias que permitan la prevención y resolución de conflictos.	
6- Conocer las funciones de tutoría. La tutoría como espacio privilegiado en la mediación de conflictos.	
7- Desarrollar un Plan de actuación para la promoción y la mejora de la convivencia escolar.	









Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Desarrollo y exposición de trabajos relacionados con la resolución de conflictos en un centro escolar.	
- Portafolios con actividades practicas de la asignatura.	
- Diseño de UD relacionado con la educación en valores.	
- Trabajo de análisis sobre bibliografía actual: Medidas de prevención y resolución de conflictos en un deporte de equipo formado por personas en riesgo de exclusión social.	

Tabla 3. Prevención y resolución de conflictos

Módulo 3: El proceso de aprendizaje Asignatura 68503 (Procesos de enseñanza-aprendizaje)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Concebir la teoría y la práctica de la enseñanza como un proceso dialéctico de indagación y reflexión continuas.	
2- Desarrollar de manera crítica los esquemas conceptuales que le permitan relacionar de forma significativa los fenómenos del proceso de enseñanza – aprendizaje.	
3- Evaluar sus propias suposiciones y prejuicios y la forma en que éstas pueden afectar a las prácticas de enseñanza.	

4- Adquirir destrezas generales de análisis, planificación, ejecución y evaluación de la propia acción de enseñanza	
5- Adquirir competencias mediante el desarrollo de destrezas que les permitan aplicar los conocimientos para resolver de forma significativa y coherente los problemas que se planteen en su ámbito educativo.	
6- Afrontar la atención a la diversidad, teniendo en cuenta los recursos de los que se dispone y los apoyos psicopedagógicos para atender la diversidad en el centro y en el aula, la organización y la gestión del aula.	
7- Analizar y valorar el impacto del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación en los procesos de desarrollo y aprendizaje.	
8- Elaborar propuestas basadas en la adquisición de conocimientos, destrezas y aptitudes intelectuales y emocionales.	
9- Desarrollar estrategias para aprender y enseñar a pensar y para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula.	
10- Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afectan a alumnos con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje.	
11- Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula, abordar y resolver posibles problemas.	
12- Conocer y aplicar recursos y estrategias de información, tutoría y orientación académica y profesional.	

13- Promover acciones de educación emocional, en valores y formación ciudadana.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Reflexión y análisis sobre material audiovisual relacionado con el proceso de enseñanza aprendizaje.	
- Trabajo sobre una propuesta de actuación cuya finalidad sea aumentar la motivación del estudiante	
- Lectura y síntesis de artículos	
- Prueba escrito sobre los contenidos teórico-prácticos trabajados durante la asignatura.	

Tabla 4. Procesos de enseñanza y aprendizaje

Practicum I	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Analizar y valorar la situación de la profesión docente y orientadora, su interrelación con la realidad social y las relaciones entre la institución escolar, la familia y la comunidad en una visión integrada de la acción educativa.	
2- Comprender y cuestionar el modelo de profesor que demanda la sociedad actual en relación con las diferentes etapas y especialidades educativas y comprender la necesidad de un compromiso ético basado en la capacidad de crítica.	
3- Identificar, reconocer y aplicar la normativa del sistema educativo, los elementos básicos del modelo organizativo de los centros, así como los modelos de calidad.	

4- Conocer los sistemas de concreción curriculares aplicables en los centros y aulas de educación secundaria. (y formación profesional y enseñanzas de régimen especial)	
5- Analizar y valorar la importancia de la participación en la definición de los diferentes proyectos y programas institucionales y/o didácticos así como la presencia de criterios de mejora, de atención a la diversidad, de prevención de problemas de aprendizaje y convivencia en la estructura de los centros y de fomento de una sociedad multicultural, inclusiva y tolerante, en la estructura y proyectos de los centros.	
6- Diseñar estrategias de fomento de la participación y la innovación en los centros de secundaria y buscar cauces que favorezcan la interacción centro-familia-comunidad.	
7- Identificar, reconocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, Conocer estrategias de resolución de conflictos y su aplicabilidad en el centro y /o aula y Desarrollar habilidades psicosociales que ayuden a cada persona y a los grupos en sus procesos de aprendizaje.	
8- Identificar, reconocer y aplicar las bases fundamentales de la tutoría y la orientación, como competencias inherentes a la función docente y Comprender el desarrollo de la personalidad de estos estudiantes y las posibles disfunciones que afectan al aprendizaje.	
9- Desarrollar la capacidad de observación del alumno para que le permita, mediante la utilización de instrumentos y técnicas adecuadas, el análisis sistemático de los distintos grupos en diferentes situaciones y contextos.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Revisión y lectura de los documentos organizativos del centro IES Ítaca.	
- Memoria recopilando información de la estructura del centro y de su funcionamiento, además de análisis del grupo donde se llevara a cabo el Practicum II.	
- Participación en reuniones de tutores y equipo directivo del centro.	


- Participación en algunas de las sesiones con el grupo de alumnos.	
---	--

Tabla 5. Practicum I

Módulo 4: Diseño curricular en Educación física 68510 (Diseño curricular de Educación Física)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Identificar, reconocer y aplicar las cuestiones básicas en el diseño de los procesos de enseñanza aprendizaje.	
2- Analizar y evaluar los principios y procedimientos del diseño curricular a partir de sus diferentes modelos y teoría y, en particular, del diseño por competencias.	
3- Adecuar el diseño curricular al contexto educativo.	
4- Evaluar la calidad de diferentes casos de diseños curriculares en las materias propias de Educación Física en función de modelos y teorías diversas y de su adecuación al contexto educativo.	
5- Desarrollar diseños curriculares para las materias y asignaturas de Educación Física desde la perspectiva de la formación en competencias y con adecuación al contexto educativo.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Trabajo escrito: Análisis contextual del centro de prácticas.	
- Análisis del bloque 2. Juegos y deportes.	

- Elaboración de una programación didáctica para 3º ESO.	
- Revisión critico-constructiva de la coherencia interna del diseño curricular.	
- Lectura y reflexión sobre artículos relacionados con la adquisición de competencias básicas	

Tabla 5. Diseño curricular en Educación física.

Módulo 4: Diseño curricular en Educación física	
68544 (Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Educación Física)	
Competencias esenciales	Trascendencia de la competencia en el TFM
1- Conocer, identificar y diferenciar los elementos básicos de la intervención docente en el área de Educación Física.	
2- Identificar, diferenciar y saber adaptar diferentes estilos de enseñanza a situaciones concretas de la Educación Física.	
3- Saber identificar y seleccionar las diferentes estrategias docentes con las correspondientes orientaciones de la motivación del alumnado en la práctica físico deportiva.	
4- Saber realizar un análisis crítico, estructurado y constructivo de una práctica de enseñanza-aprendizaje.	

Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Comentario de artículos relacionados con la teoría de la asignatura.	
- Análisis y comentario de la película la educación prohibida.	
- Diseño y Justificación de unas tareas, basándose en la teoría de las metas de logro y la teoría de la autodeterminación.	
- Prueba teórica sobre los conocimientos trabajados durante la asignatura.	

Tabla 6. Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Educación Física

Módulo 4: Diseño curricular en Educación física 68557 (Diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de Educación Física)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Analizar las dificultades y características específicas que plantea el aprendizaje en Educación Física, así como e valorar y seleccionar estrategias más relevantes para el planteamiento de su aprendizaje.	
2- Diseñar unidades didácticas y actividades para el aprendizaje de las competencias y conocimientos que se estimen representativos de los problemas de aprendizaje más relevantes en la materia de Educación Física.	
3- Diseñar y elaborar los recursos necesarios para la configuración de un entorno de aprendizaje para las actividades diseñadas, siguiendo los principios y criterios establecidos previamente (asignatura “Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en el ámbito de la Educación Física”).	

4- Organizar y orientar el proceso de trabajo de los alumnos; desarrollar las actividades, tutorizar y apoyar el proceso de aprendizaje, especialmente mediante evaluación formativa.	
5- Desarrollar diseños curriculares para las materias y asignaturas de Educación Física desde la perspectiva de la formación en competencias y con adecuación al contexto educativo.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Elaboración de la programación de una unidad didáctica (El juego como método para el aprendizaje, adaptándolo a las características de los usuarios) y su puesta práctica durante el Practicum II	
- Diseño y realización de un fichero electrónico que contenga diferentes aspectos didácticos y metodológicos de cada uno de los ejercicios.	
- Presentación y análisis crítico de una situación que aconteció durante el periodo de prácticas	
- Prueba teórico-práctica con los contenidos trabajados durante la asignatura	

Tabla 7. Diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de Educación Física

Módulo 4: Diseño curricular en Educación física 68522 (Contenidos disciplinares de Educación Física en E.S.O. y Bachillerato de Educación Física)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Analizar y evaluar el valor formativo y cultural de la materia, propia de la especialidad de Educación Física en relación al contexto (social, familiar, del ciclo formativo, centro, características de los estudiantes, etc.) en el que se produce su enseñanza y aprendizaje.	
2- Describir y analizar los contenidos comprendidos en los diseños curriculares de las enseñanzas asignadas a la especialidad de Educación Física en las diferentes materias ESO y Bachillerato.	
3- Ser capaz de seleccionar, priorizar y dar una orientación dinámica y adecuada a los contenidos en función de los contextos y situaciones en los que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares y de la historia y desarrollos recientes y sus perspectivas en las materias de la especialidad de Educación Física.	
4- Manejo de las fuentes y referencias fundamentales para la actualización científica en las materias de Educación Física.	
5- Conocer las cuestiones y perspectivas más relevantes que centran el trabajo de la comunidad científica y que presentan un mayor dinamismo y potencial para la evolución del estado de la cuestión en las materias propias de la materia de Educación Física.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Portafolios con el análisis de diferentes artículos relacionados con la asignatura.	
-Prueba teórica sobre contenidos trabajados en la asignatura	

Tabla 8. Contenidos disciplinares de Educación Física en E.S.O. y Bachillerato de Educación Física

Módulo 5: Diseño y desarrollo de actividades de aprendizaje en la especialidad 68603 (Tecnologías de información y comunicación para el aprendizaje)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Conocer los principales elementos tecnológicos utilizables como recursos didácticos en el ejercicio docente.	
2- Conocer las aplicaciones de los citados recursos didácticos, así como su adecuado uso y aprovechamiento en la enseñanza.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Realizar una presentación power point sobre un tema relacionado con la UD del Practicum II y después reproducirla con presentación Prezi.	
- Elaboración de 5 actividades y ejercicios de aula con el software Hot Potatoes.	
- Análisis de 3 artículos a elegir sobre las TIC.	
- Elaboración de un blog para acercar al alumnado a la información del aula.	
- Elaboración de un Website sobre información tratada en el aula con el alumnado	

Tabla 9. Tecnologías de información y comunicación del aprendizaje

Módulo 6: Evaluación, innovación e investigación en la especialidad 68582 (Evaluación e innovación docente e investigación educativa en Educación Física)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Identificar, conocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la educación física.	
2- Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad.	
3- Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de las materias de la especialización y plantear alternativas y soluciones.	
4- Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativas y ser capaz de diseñar proyectos de investigación e innovación.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Trabajo de recensión sobre la lectura: Metodología cualitativa aplicada a las ciencias del deporte (Guillén Correas, R. 2014)	
- Proyecto de innovación docente: Ampliación del proceso de formación del alumnado (TAFAD)	

Tabla 10. Evaluación e innovación docente e investigación educativa en Educación Física.

68608 (Prácticum II: Diseño curricular y actividades de aprendizaje en Educación Física)	
Competencias esenciales	Trascendencia de la competencia en el TFM
1- Planificar, diseñar y desarrollar el programa y las actividades de aprendizaje y evaluación en las especialidades y materias de su competencia (competencia específica fundamental).	
2- Relacionadas con el diseño curricular	
2. 1 - Identificar, reconocer y aplicar las cuestiones básicas en el diseño de los procesos de enseñanza-aprendizaje.	
2. 2 - Analizar los principios y procedimientos del diseño curricular a partir de sus diferentes modelos y teorías y, en particular, del diseño por competencias	
2. 3 - Adecuar el diseño curricular al contexto educativo.	
2. 4 - Evaluar la calidad de diferentes diseños curriculares en las materias propias de la especialidad en función de modelos y teorías diversas y de su adecuación al contexto educativo	
2. 5 - Desarrollar diseños curriculares para las materias y asignaturas de su especialidad desde la perspectiva de la formación en competencias y con adecuación al contexto educativo.	
2. 6 - Analizar y evaluar qué contenidos son más adecuados y relevantes de acuerdo con los objetivos, competencias, actividades y principios metodológicos establecidos en el diseño curricular de la asignatura, y el estado de la cuestión propio de la disciplina científica.	
3 - Relacionadas con el diseño instruccional:	
3. 1 - Valorar el impacto del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo a las metodologías activas y colaborativas y evaluar los criterios de utilización más adecuados en función de las materias, los objetivos de aprendizaje y los diferentes contextos	



3. 2 - Evaluar la calidad de diferentes tipos y casos de de actividades de aprendizaje en función de diferentes criterios.	
3. 3 - Diseñar programaciones didácticas y actividades de aprendizaje, con criterios de calidad, variedad metodológica, teniendo en cuenta los niveles previos de aprendizaje y las características de las materias .En el caso de la orientación psicopedagógica y profesional, analizar y evaluar los procesos y recursos para la prevención de problemas de aprendizaje y convivencia, los procesos de evaluación y de orientación académica y profesional	
4- Relacionadas con la organización y diseño de actividades de aprendizaje:	
4. 1 - Analizar las claves de un buen entorno de aprendizaje para la adquisición de competencias.	
4. 2 - Analizar los criterios y procedimientos para organizar y gestionar las actividades atendiendo a la implicación de los estudiantes, tutorización de actividades, potenciación del trabajo colaborativo, calidad expositiva y la evaluación formativa.	
4.3 - Preparar entornos de aprendizaje adecuados en las materias específicas y organizar y gestionar las actividades diseñadas siguiendo los criterios de calidad establecidos	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Puesta en práctica de la UD: El juego como método de aprendizaje y su adaptación al tipo de usuario.	
- Elaboración de la memoria, recopilando aquello acontecido durante el Practicum II	

Tabla 11. Practicum II

68627 (Prácticum III: Evaluación e innovación de la docencia e investigación educativa en Educación Física)	
Competencias esenciales	Transcendencia de la competencia en el TFM
1- Impulsar y tutorizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de forma reflexiva, crítica y fundamentada en los principios y teorías más relevantes sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes y cómo potenciarlo. Comprende:	
1. 1 - Elaborar propuestas basadas en la adquisición de conocimientos, destrezas y aptitudes intelectuales y emocionales.	
1. 2 - Desarrollar estrategias para aprender y enseñar a pensar y para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula.	
1. 3 - Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afectan a alumnos con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje.	
1. 4 - Teniendo en cuenta la estructura cognitiva de los alumnos, sus contextos sociales y sus motivaciones, diseñar y desarrollar propuestas educativas que les capaciten para el aprendizaje a lo largo de la vida; les ayuden a razonar de manera crítica y a comportarse de forma autónoma, ajustándose a las capacidades personales.	
1. 5 - Afrontar la atención a la diversidad cognitiva de los estudiantes y sus diferentes estilos y capacidades de aprendizaje.	
1. 6 - Analizar y valorar el impacto del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación en los procesos de desarrollo y aprendizaje.	
2- Evaluar, innovar e investigar sobre los propios procesos de enseñanza en el objetivo de la mejora continua de su desempeño docente y de la tarea educativa del centro. Comprende:	
2. 1 - Identificar, reconocer y aplicar propuestas docentes innovadoras en el ámbito de la materia y área curricular.	
2. 2 - Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación, utilizando indicadores de calidad.	


2. 3 - Identificar los problemas relativos a la enseñanza y aprendizaje de la materia y área curricular y plantear alternativas y soluciones.	
2. 4 - Reconocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas.	
Actividades realizadas durante la asignatura	Relevancia en el TFM
- Planificación, elaboración y puesta en práctica en el centro IES Ítaca de un proyecto de innovación: Ampliación formativa del alumnado de TAFAD	

Tabla 12. Practicum III

4. El juego como método de inclusión social

El término inclusión/exclusión social sitúan al sujeto en una posición de adentro/afuera, creando cierto espacio muy interesante de analizar (Bamonte, L. 2008). Esta delimitación puede ser total, de forma geográfica, señalando a grupos de población que viven en zonas consideradas por debajo de la línea de la pobreza, o también puede ser relativa y mucho más compleja cuando tiene que ver con las relaciones sociales, económicas y culturales.

A continuación se define el término de inclusión social como: (Fernández Gavira, J. 2007)

“Los individuos, grupos o sectores sociales situados al borde o fuera del sistema económico y social, que apenas participan en el consumo, que no hacen en la producción, que viven en la precariedad y el malestar, que son casi ajenos por completo a los mecanismos sociales generales y así excluidos de su funcionamiento real.”

Como punto de partida de la construcción social en nuestras aulas, se instala la necesidad de trabajar en función de la “Inclusión Social”, lo cual implica fundamentalmente tener la oportunidad de participar en el conjunto de mecanismos que hacen posible la interacción entre los integrantes de una comunidad. Cada vez es más común encontrarnos centros a los que acuden alumnos con importantes problemas de marginación social, debido al hecho comentado previamente sobre esta delimitación geográfica de la exclusión social. Determinadas zonas de las ciudades se caracterizan por ser residencia de determinados grupos de población. Aunque también es común el ver zonas donde estas características sociales y culturales están cada vez más mezcladas. Podemos tomar como ejemplo centros situados en Zaragoza capital (Pradas, F. et al, 2007) como representación de otros que presentan las mismas características.

Ante todo este contexto de multiculturalidad, personas en riesgo de exclusión social y marginalidad, planteamos ese instrumento conocido

mundialmente, que no tiene en cuenta ni razas, ni credos, ni ideologías, considerado como una de las actividades más agradables con las que cuenta el ser humano. El juego.

Desde que nace, el juego ha sido y es el eje que mueve las expectativas del niño, fortaleciendo su campo de experiencia y centrando sus intereses en el aprendizaje significativo. El juego en el aula puede ser utilizado para fortalecer los valores (Minerva, T, C. 2002) como son la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, tolerancia y también dominio propio.

Planteamos desde este trabajo la potencialidad de este recurso para las aulas de educación física, como una herramienta de inclusión social, tratando de analizar lo que el Máster me ha aportado para utilizar el juego como tal recurso. Se tendrá en cuenta también el juego no solo como una herramienta de inclusión social, sino también su capacidad para adquirir nuevos aprendizajes desde un punto de vista lúdico, enfocando el contenido de forma muy concreta hacia los objetivos que queremos conseguir.

4. 1. Colectivos en riesgo de exclusión social

A continuación se exponen diferentes colectivos que están considerados como vulnerables a la exclusión social (Fernández, G, J., 2007)

- Jóvenes menores de 25 años demandantes del primer empleo, que hayan abandonado prematuramente la formación reglada o que presenten fracaso escolar, situación de abandono y/o desestructuración familiar.

- Parados de larga duración: Personas a las que la situación de desempleo prolongado afecta al normal desarrollo de su vida profesional e incluso personal.

- Inmigrantes: Aquellos que en situación mayoritaria de ilegalidad, diferencia de hábitos culturales y creencias religiosas, situaciones de desarraigo o de separación familiar, situación de economía sumergida,

constante movilidad, formación heterogénea, etc., les lleven a situaciones desfavorecedoras.

- Discapacitados físicos, psíquicos y sensoriales.

- Ex toxicómanos: Pérdida de relaciones familiares, conductas delictivas, enfermedades y deterioro físico, inexistencia de redes de relación, carencia de hábitos y habilidades laborales.

- Reclusos en régimen abierto y ex reclusos: El estigma de ser ex recluso tanto para la persona a nivel de autoestima, como la comunidad que manifiesta un fuerte sentimiento de rechazo y desconfianza, supone una fuerte conducta de rechazo en general hacia el individuo.

- Minorías étnicas: Población gitana, diferencias culturales.

En el siguiente apartado vamos a analizar determinadas pautas a tener en cuenta cuando trabajamos con algunos de los colectivos mencionados.

4.1.1 Inmigrantes y minorías étnicas

Actualmente en España, se está registrando una llegada de inmigrantes que según datos, a 1 Enero de 2011, existen un total de 5,6 millones de personas residiendo como no nacionales según datos del Eurostat.

En cuanto al área educativa, si analizamos los datos según el III Anuario de la Comunicación Inmigrante del año 2008, en la última década se ha multiplicado por ocho el número de extranjeros en las aulas de los diferentes niveles de enseñanza, incluso existen comunidades autónomas en las que el número de inmigrantes supera el 15 % del total del alumnado. Dentro de este grupo de población, el fracaso escolar demuestra que las tasas de abandono escolar se encuentran en un 49% para los hombres y 38% para las mujeres en aquellas personas que llegaron a España antes de los 17 años y siendo aun mayor para las personas que llegaron después de la mayoría edad, alcanzando porcentajes de hasta el 82%. (Felgueroso, Vázquez, & Zinovyeva, 2009)

Numerosos autores son defensores del juego y el deporte como esa herramienta de inclusión social, considerando este un medio para la aportación e integración de valores en el individuo, entre los que destaca notablemente la interculturalidad mediante la educación social a través del juego y el deporte (Ruiz-Valdivia, M., & Molero-Lopez, D. 2012). A continuación se expone un análisis que explica muy bien lo que el juego y el deporte suponen dentro de la educación física, desde un punto de vista humanístico.

“El deporte es un juego agonístico que te permite disfrutar, socializarte y esparcirte de manera libre, espontánea e informal. El deporte recreativo se convierte en un espontáneo y fructífero proceso de humanización que se fundamenta en la amistad, el respeto, la participación, la tolerancia, el dominio de sí y la autorrealización. El deporte se ha convertido en un lenguaje universal que nos permite viajar, conocer, conectar, respetar al ser distinto y disfrutar de su cultura deportiva.”

También quiero resaltar las aportaciones de otros autores, al considerar el juego como uno de los principales puntos en común de alumnos provenientes de diferentes culturas y como un elemento integrador, un medio de aprendizaje de normas culturales y valores de una sociedad (Velázquez, C. 2001), siendo este un reflejo de la cultura que viven y uno de los principales puntos de comunión entre los niños de diferentes etnias.

En acuerdo con lo anteriormente descrito, me mantengo en la postura los autores citados, declarándome firme defensor del juego como elemento integrador, capaz de superar cualquier barrera social y étnica, dirigiendo a los participantes hacia un mismo sentir, siempre y cuando el docente sea capaz de adecuar los contenidos trabajados a las características de los participantes. Tal como pronuncio Nelson Mandela, que tanto luchó por derribar las barreras sociales impuestas por el apartheid en su país.

“El deporte tiene el poder de transformar el mundo. Tiene más capacidad que los gobiernos de derribar barreras raciales”

Añadiendo a la frase de Mandela, quiero resaltar las posibilidades que ofrece el deporte para trabajarlo dando un enfoque puramente lúdico, que potenciará notablemente esa capacidad para derribar las barreras sociales, algo que analizaremos desde el punto de vista de las distintas asignaturas del Máster.

4.1.2. Discapitados físicos, psíquicos y sensoriales

La Educación Física inclusiva está siendo objeto de estudio y tema muy abordado por los distintos profesionales de la educación (Block, M. E., & Obrusnikova, I. 2007) bajo la influencia del modelo educativo vigente de educación inclusiva. Este modelo consiste en incluir al alumnado con necesidades educativas especiales en la sesión de Educación Física sin distinción de grupos según sus capacidades. El alumnado coexiste en las clases con sus iguales, sus compañeros.

En este punto de inclusión social dentro de las aulas de educación física, se plantea el juego como un gran medio de integración e inclusión entre el alumnado, superando toda barrera social que estas determinadas características signifiquen.

Quisiera primeramente exponer una experiencia personal que tuve en mis clases, ya que tuve la oportunidad de trabajar en el año 2014 con un grupo de niños con edades comprendidas entre los 9 y 10 años, donde uno de los niños tenía un grave déficit de atención y una enfermedad que todavía no había sido identificada con precisión, siendo una mezcla entre síndrome de Asperger y TDAH. El contexto en el que se desarrollaron las clases era un campus deportivo donde tenía un total de 15 alumnos.

Ante la dificultad de dirigir un grupo entre los que se encontraba un niño que requería tanta atención, se propusieron una serie de juegos cooperativos, donde este niño era la pieza clave, teniendo que ser ayudado por los miembros de su equipo para conseguir el objetivo común. Los resultados fueron extraordinarios, ya que la implicación de la clase fue total y muy positiva. Un

ejemplo era la propuesta de juegos de recompensas, donde los alumnos tenían que conseguir superar retos que el profesor les daba. Los alumnos cogían de la mano al alumno nombrado y le guiaban durante el ejercicio, siendo este totalmente participe de las recompensas obtenidas y además provocando en el resto de alumnos una sensibilidad especial hacia esta persona.

Observamos mediante este ejemplo personal como el juego puede ser una gran herramienta de inclusión social si es utilizado correctamente.

Varios autores han analizado la capacidad del juego como método de inclusión social para este grupo de población. Resaltamos las experiencias registradas y publicadas por el comité paraolímpico español, donde determinados grupos formados por personas con limitaciones motrices y otras sin discapacidad, participaban conjuntamente en determinados juegos y actividades, superando todo tipo de barrera (Comité paraolímpico Español VV.AA. 2014)

En una de estas experiencias, observamos como un grupo formado por 40 personas, 15 personas con limitaciones motrices /sensoriales (síndrome de Marfan, parálisis cerebral, cardiopatías, lesión medular, amputaciones, poliomielitis, discapacidad auditiva) y 25 de ellas sin discapacidad, participaron juntos durante dos unidades de aprendizaje (Aprender y recrearse con las raquetas y retar con Juegos tradicionales).

La estrategia inclusiva que se utilizó principalmente fue trabajar por parejas o tríos, siendo siempre uno del grupo, una persona con discapacidad. El índice de satisfacción de las personas con limitaciones que participaron en el programa fue muy elevado y señalaron la importancia que para ellos había tenido la posibilidad de interrelacionar con personas sin limitación.

Este es uno de los muchos ejemplos descritos en este programa diseñado por el comité paraolímpico, donde podemos distinguir también la gran herramienta que es el juego y el deporte como método de inclusión social para personas discapacitadas, sabiendo utilizar la metodología apropiada y teniendo en cuenta determinadas pautas de actuación necesarias para el éxito del

objetivo planteado. Sobretudo adaptando correctamente los juegos y actividades a los usuarios y participantes.

Muchos autores apoyan este recurso como método de inclusión social, y destacan la importancia que tiene tanto para los alumnos con discapacidad como sin discapacidad, facilitando mejoras en el aprendizaje motor, en el rendimiento motor y en la autoestima de estudiantes con discapacidad intelectual moderada (Hernández, V, F., Bofil, R, A. & Niort, J. 2012). También se confirman en determinados estudios, que la inclusión social mediante el juego es beneficiosa recíprocamente, tanto para los alumnos con limitaciones como los alumnos que no tienen limitaciones (Vogler, E et al, 2000).

4.1.3. Ex toxicómanos

A pesar de que este suele ser un grupo casi inexistente en las aulas, he decidido incluirlo en el trabajo, debido a la relevancia personal que tiene para mi ámbito profesional. En la actualidad estoy teniendo la oportunidad de trabajar con este grupo de población, utilizando el deporte y el juego como un elemento clave para su inclusión social. Es por ello que quiero registrarlo en este trabajo y la experiencia que el Máster me ha aportado refiriéndose a esta área, planteando determinados programas de actividad física dentro del programa de rehabilitación.

La educación física dentro de estos programas es relativamente novedosa. Y, sin embargo desde hace muchos años es considerado como un método educativo que tiene mayores posibilidades que otras materias para poder llegar a lo más profundo de la personalidad, que es donde radica la base de la inadaptación social (Blanco, 1979).

Para este grupo de población, el juego motor se convierte en determinante para conseguir ciertos objetivos que se han ido perdiendo a lo largo del consumo y que requieren de su restauración, en mayor o menor medida dependiendo del grado de consumo previo. Son numerosos los beneficios y objetivos que tendría el juego motor y el deporte en esta situación

y que ayudarían a su inclusión social (Valverde, J. 1991), teniendo en cuenta nivel físico, psicológico y social. La idea diferenciadora en referencia a este grupo, es la necesidad de centrarse también en objetivos físicos y psicológicos para su rehabilitación en muchos casos, y que darán lugar a una facilitación simultánea de su inclusión social.

También me gustaría resaltar las aulas de educación física y los recursos que presenta, como el juego y el deporte, utilizados y planteados de la forma correcta como un elemento educativo de prevención de la drogodependencia, siendo este un tema bastante necesario en las aulas hoy en día. Los datos reflejados en el plan nacional antidroga, plantean la necesidad de actuación en las aulas frente a este tema, teniendo en cuenta los problemas ya no solo para salud del individuo, sino también a nivel de exclusión social producida por el consumo en un futuro cercano.

4.1.4. Reclusos en régimen abierto y ex reclusos

Hoy en día vemos que las instalaciones deportivas y la práctica de actividad física es una parte fundamental en las cárceles de nuestro país. Existen estudios que consideran el deporte y la actividad física como un elemento potencial para la reinserción social de estas personas (Hagan, J. 1989). Sin embargo, la mayoría de estos estudios consideran relacionan la actividad física con la mejora de la salud, y no hacen tanto hincapié en la capacidad del deporte y el juego como transmisor de valores, que serán clave en la reinserción social. A continuación observamos la opinión de un recluso que participo en un programa de deporte en la cárcel (Castillo, A, J., 2005) observando lo que supuso para él este programa.

“El programa me ha hecho experimentar la sensación, el sentimiento de estar haciendo algo que realmente merecía la pena. Me ha hecho apreciar el estar sano y el querer ayudar como nada lo había hecho antes”.

La opinión de esta persona resalta la capacidad que tiene esta herramienta para impactar la vida de los participantes, y nos invita a una

reflexión de cómo aprovechar esta vía para integrar, además de todo lo anterior, valores a través de la actividad física y el juego.

De la misma manera que el grupo de población anterior, ex toxicómanos, he decidido incluir un breve análisis de este grupo en el trabajo debido a la implicación personal que tiene el tema con mis motivaciones laborales. Me gustaría aclarar que he tenido la oportunidad de acudir como voluntario al centro de menores de Zaragoza, situado en el barrio de Juslibol, que tiene el mismo régimen y disposición que una cárcel. Aquí hemos tenido la oportunidad de acudir como grupo voluntario para reforzar las aulas de educación física (llamado tiempo de deporte), con la persona encargada de dichas actividades. El programa que se viene trabajando con esta gente para las actividades deportivas con el grupo que fuimos como voluntario, está basado en una filosofía llamada “Ubabalo” (Elizabeth, C., 2013). que surgió en Sudáfrica. Esta metodología consiste en transmitir ciertos valores fundamentales, ya no solo para la inclusión social, sino para el crecimiento personal del individuo. En los anexos exponemos un ejercicio basado en la metodología Ubabalo, donde se aporta una breve explicación sobre el valor a trabajar, por ejemplo dominio propio, después se propone el juego, que para este valor puede estar muy relacionado uno relacionado con la conducción de balón y finalmente se relaciona el ejercicio con el valor, añadiendo un símil entre el juego y situaciones para la vida diaria.

Durante el análisis de las asignaturas del Máster, voy a incluir como este me ha ayudado a mejorar determinadas estrategias de actuación con este grupo de población.

5. Relación del tema escogido con las asignaturas del Máster

Durante los apartados anteriores hemos analizado primeramente cada una de las asignaturas cursadas. Las tablas elaboradas reflejan de manera gráfica, como el tema escogido en el presente trabajo y cada una de las asignaturas estaban relacionados, haciendo una división, entre las competencias a

desarrollar en la guía docente y los conocimientos previstos a partir de estas y por otro lado las actividades que se realizaron durante el curso en cada una de las asignaturas. En el siguiente apartado se expone el eje principal del TFM, el juego como método de inclusión social, haciendo referencia a cada uno de los grupos de población que pueden ser considerados como vulnerables a la exclusión social.

A continuación vamos a analizar detalladamente cada una de las asignaturas en base a los aportes de estas para el tema escogido, observando también la coherencia interna entre las competencias a desarrollar descritas en la guía docente y las actividades realizadas.

5.1 Asignatura 68501 (Contexto de la actividad docente)

5.1.1 Competencias

Observando las tablas de análisis sobre la asignatura, se resaltan las competencias número 7 y 10 como claramente relacionadas. Estas competencias proponen el diseño y la participación en actividades generales del centro, atendiendo a criterios de atención a la diversidad y prevención de problemas de aprendizaje y convivencia, así como la acogida del alumnado inmigrante, promover acciones de educación emocional y formación ciudadana. Se propone también implementar propuestas educativas vinculadas a la consecución de una sociedad multicultural inclusiva y tolerante.

5.1.2. Actividades realizadas

Teniendo en cuenta el análisis sobre las actividades realizadas expuesto en las tablas, se puede resaltar dos actividades como relevantes en relación con el juego como método de inclusión social, siendo una de ellas de especial relevancia.

Una de las actividades fue el portafolio de prácticas con las actividades realizadas a partir de varias lecturas relacionadas.

La primera de ellas fue: “Desigualdad y pobreza en las sociedades de bienestar contemporáneas (Marí-Klose, P. 2013). Tras la lectura del artículo, se planteaban varias preguntas que invitaban a reflexionar sobre nuestra sociedad y a compararla con otras sociedades en lo relativo a igualdad, desigualdad, oportunidades para todos.

Otra lectura analizaba el contexto social y su influencia en la práctica de actividad física (Trigueros, C. et al 2013). Analizando el tema se puede sacar la conclusión de la influencia que tiene el contexto social del individuo hacia los gustos por un tipo de juego o deporte u otros. Por ejemplo se analizaban deportes como el tenis y el golf y su escasa practica entre determinados colectivos de nuestra sociedad, en comparación con otros deportes más accesibles para todos. Esta lectura invita a reflexionar sobre el planteamiento de ciertos contenidos en los juegos al trabajar con determinados grupos de población, y en caso de usarlos aplicar una metodología adecuada para adaptarlos a los usuarios.

La otra actividad que también es considerada como relevante en esta asignatura para el análisis del tema escogido, fue la reseña sobre el libro “Educación y superación de la pobreza en América latina” (Larrañaga, O., 1997). En este libro se da una visión amplia sobre la situación en las escuelas de América latina, lo que me ha ayudado a comprender mejor y desde un punto de vista social las desigualdades sociales que producen exclusión social en las aulas, y como se trata el tema de la inclusión social en sociedades donde los gráficos de desigualdad social son mucho mayores que los de nuestro país. La lectura de este libro me ayudó también a comprender mejor el factor desigualdad, que pude observar durante un cuatrimestre en el periodo de prácticas realizado en una escuela ONG en el país que analiza el libro: Brasil.

5. 2 Asignatura 68502 (Interacción y convivencia en el aula)

5.2.1 Competencias

En referencia a las competencias desarrolladas en la guía docente de la asignatura, podemos destacar en referencia al tema escogido lo siguiente. Se plantea que el alumno sea capaz de comprender el desarrollo de la personalidad de los estudiantes y las posibles disfunciones que afectan el aprendizaje. Otra competencia planteada es desarrollar habilidades psicosociales que ayuden a cada persona y a los grupos en sus procesos de aprendizaje, afrontando la atención a la diversidad teniendo en cuenta los recursos disponibles, además de los apoyos psicopedagógicos para la organización y gestión del aula.

5.2.2 Actividades realizadas

Esta asignatura plantea el análisis de temas que se encuentran directamente relacionados con la inclusión social.

El análisis de casos prácticos reales sobre el acoso escolar me proporciono una nueva visión sobre sentimientos que ciertos alumnos sufrieron en las aulas debido a agresiones tanto verbales como físicas. Se plantearon estos casos de exclusión social, proporcionando posibles actuaciones según el marco teórico actual (Del Barrio, C. et al 2003). Se plantearon actuaciones de prevención, como la elaboración de un plan de convivencia, así como medidas de intervención en el caso de que el acoso se detecte. Las medidas de intervención que se proponían en el marco teórico analizado en la asignatura fueron hacer entrevistas, tanto a víctima como agresor, así como un seguimiento y evolución del caso. Otra de las estrategias propuestas para la intervención en estos casos fue el llamado enfoque ninguna culpa (Sullivan, K. Cleary, M. & Sullivan, C. 2005) Es una técnica utilizada para tratar los temas de acoso escolar que se centra en los sentimientos de la víctima y en lo que puede hacer el grupo social de los que les rodea para cambiar esta situación.

Parte de ciertas observaciones a la hora de tratar estos casos como por ejemplo, el castigo no detiene la intimidación sino que produce una retroalimentación de la dinámica, acoso, castigo, acoso por liberación tensiones. La técnica se centra en la empatía, como el catalizador más importante y procura no culpar a nadie por culpa de lo ocurrido, abordando el acoso escolar de una manera constructiva y no amenazadora.

Otra actividad relacionada con esta asignatura y que es relevante para el presente trabajo, ha sido la reflexión crítica sobre educación emocional, valores y mindfulness en mejora de la convivencia personal. Resaltando que a través de la practicas de juegos y deportes donde primen las habilidades cooperativas y de relación social, más que el propio resultado. Esta más que constatada la utilidad del juego cooperativo para la educación en valores, por lo que podríamos crear Unidades didácticas en base a esta temática, siguiendo premisas propuestas como las siguientes (De la cruz M, D. 2010).

1- Debe estar basado en objetivos cooperativos, debiendo organizarse alrededor del trabajo en equipo con resolución de problemas que generen disonancia cognitiva, trabajo consensuado y fines comunes.

2- Debe divertir mientras educa al niño, consiguiendo los objetivos previstos mientras juega.

3- Intentar que todos los niños y niñas aprendan a ganar y a perder usando una competición contra elementos no humanos o una competición educativa en la que los valores éticos estén por encima de los resultados.

5.3 prevención y resolución de conflictos

5.3.1 Competencias

Se plantean como competencias fundamentales en esta asignatura la identificación de los contextos culturales, sociales y aquellos factores que favorecen la motivación del alumnado hacia el aprendizaje, muy relacionado

con la asignatura ya analizada de contexto de la actividad docente. También el desarrollar estrategias favorecedoras de la atención a la equidad, la educación emocional y en valores y la igualdad de derechos de oportunidades, así como la formación ciudadana, que permitan la participación del alumnado y el respeto de los derechos humanos que faciliten la vida en sociedad.

5.3.2 Actividades realizadas

Durante esta asignatura tuvimos la oportunidad de desarrollar una unidad didáctica basada en la educación en valores. Escogí como contenido para la UD el colpbol©, un deporte integrador que promueve la superación de estereotipos, tanto técnicos como de comportamiento de otros deportes. A partir de este deporte, pueden desarrollarse numerosos juegos donde la cooperación y la participación de todos es el máximo exponente. Un juego donde los componentes del equipo no consiguen por si mismos lograr los objetivos planteados, ya que sus reglas están basadas en la cooperación. El colpbol© es un deporte de equipo donde la colaboración es totalmente necesaria, y aunque exista un jugador que destaque, no puede cumplir ningún objetivo sin la ayuda de sus compañeros.

Por otro lado, quisiera resaltar el trabajo de análisis sobre la bibliografía actual, cuyo tema principal ha sido: “Prevención y resolución de conflictos en un deporte de equipo formado por miembros en riesgo de exclusión social”.

La temática escogida para este trabajo estuvo claramente marcada por la actuación en el ya nombrado proyecto que estamos desarrollando en el centro de rehabilitación social. Se analizaron determinadas estrategias de prevención de conflictos en un equipo formado por personas en riesgo de exclusión social en el centro, incidiendo en conflictos relacionados con las drogodependencias. Este apartado, aunque quizás no tenga tanta relación con educación en las aulas, también ha sido incluido como grupo a tener en cuenta en este trabajo por motivaciones personales como ya se ha detallado previamente. Durante el trabajo se analizaron ciertas estrategias de resolución

de conflictos, teniendo en cuenta ciertas pautas a la hora de programar los juegos y actividades relacionados con las sesiones de entrenamiento desarrolladas en el centro.

Una actuación que me llamo especialmente la atención para trabajar la inclusión social entre este grupo de población, fue la estrategia denominada tarjeta verde, utilizada por los árbitros para premiar buenos comportamientos éticos como disculparse con el rival tras una falta cometida, preocuparse por el estado físico de un rival lesionado, o reconocer las propias faltas levantando la mano, o incluso reconocer una decisión arbitral errónea cuando nos beneficia injustamente.

5.4 Asignatura 68503 Procesos de enseñanza-aprendizaje

5.4.1 Competencias

Como competencia a clave a tener en cuenta en relación con tema escogido, encontramos aquella que hace referencia directa a la identificación y planificación de situaciones educativas que afectan a alumnos con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje.

5.4.2 Actividades realizadas

La actividad que más me ha marcado en cuanto a la formación recibida por esta asignatura, y muy a tener en cuenta con la inclusión social, ha sido el visionado y análisis de material audiovisual grabado en un centro educativo en Zaragoza.

En este video se entrevistaba primeramente al profesor tutor de un grupo de bachiller, y después se entrevistaban a varios alumnos. El tutor habla de un grupo heterogéneo, recibe un grupo con muchas “carencias” y se queja de que no puede llevar la misma metodología con todos. Indica que algunos alumnos no tienen la madurez suficiente para estar en bachiller.

“En el grupo no existe heterogeneidad y tienen alumnos poco integrados entre ellos con un grupo disperso pasivo y poco receptivo. Hay que estar detrás de ellos a la hora de entregar tareas, están poco interesados en la materia (lengua) aunque parece que también ocurre en alguna otra asignatura”.

En referencia a los alumnos, se destacan a continuación las opiniones generales que dieron sobre su clase.

¿Qué mejorarías si fueras profesor?

- Estar siempre de buen humor.
- Repartir la asignatura en partes iguales, lengua 75% sintaxis necesita ser aprobada para pasar de curso.
- Ganarte la confianza de los alumnos.
- Buscar un equilibrio entre disciplina y confianza.
- Debe ganarse la autoridad, sin gritar.
- Con un profe majo la asignatura se hace más llevadera, por tanto la culpa no es de la asignatura, sino del profesor.
- No debe tener vergüenza
- Dinámicas de grupo donde los alumnos tengan voz.

“La actitud del profesor determina la motivación hacia la asignatura, te guste o no esta misma”.

El trabajo realizado sobre el material audiovisual mencionado, me hizo reflexionar sobre el gran papel que el profesor tiene como facilitador de la inclusión social del alumnado, centrándose en crear un clima de aula favorable. Donde el profesor ve una carencia de heterogeneidad, definiendo el grupo como poco integrado entre ellos, el alumno declara la necesidad de tener un profesor en quien poder confiar, que se gane la autoridad sin gritar y que proponga dinámicas de grupo donde los alumnos tengan voz.

5.5 Practicum I

5.5.1 Competencias

En base a las competencias planteadas en el Practicum I, destacamos como relevante para el presente trabajo la capacidad de analizar y valorar la importancia de la participación en la definición de los diferentes proyectos y programas institucionales y/o didácticos así como la presencia de criterios de mejora, de atención a la diversidad, de prevención de problemas de aprendizaje y convivencia en la estructura de los centros y de fomento de una sociedad multicultural, inclusiva y tolerante, en la estructura y proyectos de los centros.

5.5.2 Actividades realizadas

La revisión de los documentos del centro y las entrevistas con algunos profesores relacionados con el área de atención a la diversidad aportaron una ampliación de la visión que tenía sobre este tema en los centros. Especialmente el plan de integración para ACNEAEs (alumnos con dictamen de necesidades educativas especiales).

5.6 Diseño curricular de Educación Física

5.6.1 Competencias

La única competencia que podría ser relevante en relación con el tema del trabajo es la adecuación del diseño curricular al contexto educativo.

5.6.2 Actividades realizadas

Aunque podría decir que esta asignatura ha reportado numerosos conocimientos a mi experiencia profesional, en relación con el juego como método de inclusión social ha sido poco relevante. Si me gustaría resaltar la importancia de ciertos aspectos a tener en cuenta en relación con la inclusión social a la hora de elaborar nuestras programaciones.

5.7 Fundamentos de diseño instruccional y metodologías de aprendizaje en la especialidad de Educación Física.

5.7.1 Competencias

Analizando la asignatura desde las competencias que se pretenden desarrollar en el alumnado, resalta como relevante para el trabajo la identificación y adaptación de los diferentes estilos de enseñanza a situaciones concretas en educación física. Quizás parece una asignatura que en comparación con otras no tiene especial relevancia para el tema desarrollado en el trabajo, el juego como método de inclusión social. Pero a decir verdad, analizando los contenidos trabajados y las actividades realizadas durante la asignatura, puedo decir que ha sido una de las más claves y relevantes para mi formación, dado el carácter abierto y la posibilidad del alumno para enfocar los temas a desarrollar durante las actividades realizadas.

5.7.2 Actividades realizadas

Las actividades realizadas durante la asignatura fueron incluidas en una carpeta didáctica. He considerado como muy relevantes para este trabajo las actividades incluidas en la carpeta.

La primera de ellas fue el análisis y comentario de 10 artículos relacionados con la teoría trabajada durante la asignatura. La temática escogida ha sido la teoría de las metas de logro y la teoría de la autodeterminación. A partir del análisis y la reflexión sobre estos artículos, he conseguido ampliar mi conocimiento teórico sobre algunas pautas metodológicas a la hora de planificar, diseñar y llevar a cabo distintas actividades y juegos, no solo como método de inclusión social, sino también con objetivos para alcanzar cualquier conocimiento planteado. Refiriéndose concretamente al tema analizado en este trabajo, destacamos artículos analizados como el de coeducación y climas de aprendizaje en educación física. Aportaciones desde la teoría de metas de logro (Murcia, J. A. M, 2008). El artículo parte del análisis comparativo entre la educación mixta o por grupos segregados en función del sexo. En el artículo se presentan estrategias metodológicas para el profesor de EF creando un clima de trabajo agradable e impulsor del aprendizaje. Las metas de un individuo se disponen hacia el esfuerzo por demostrar competencia en contextos de logro. Existen dos tipos de metas motivacionales para alcanzar estas metas, orientado al rendimiento y orientado al aprendizaje (ego y tarea). Analizando las dos orientaciones, las orientadas hacia el ego desarrollan comportamientos discriminatorios en las clases de EF. El objetivo del profesor debe ser alcanzar la motivación de todo el grupo sin discriminar alumnos por ninguna condición, con una propuesta de intervención directa del alumno en recompensas y castigos según el resultado alcanzado en la tarea e incluso de la evaluación.

Otra de las actividades de la carpeta didáctica fue la elaboración de unas sesiones basadas en las teorías previamente mencionadas. En esta actividad tuve la oportunidad de poner en práctica un contenido como la capoeira, adaptándolo mediante juegos con una metodología muy enfocada a la atención a la diversidad del alumnado, basándose en estrategias cuyos objetivos consistían en transmitir al alumno que todos podemos hacer capoeira, independientemente de nuestra competencia motriz. La relación con los demás

y el sentimiento de estar conectado y ser aceptado por los demás es uno de los aspectos clave trabajados durante toda la sesión, ya que es ha sido uno de los objetivos específicos detallados en las sesiones. Observamos la importancia de la cooperación grupal para la consecución de los objetivos planteados en todas y cada una de las actividades propuestas. Para la consecución de estos objetivos se tuvo en cuenta la teoría de apoyo a las tres necesidades psicológicas básicas (Moreno, J. A., et al. 2012), buscando también la motivación del alumnado para querer participar e integrarse en las actividades planteadas.

5.8. Diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de Educación Física

5.8.1 Competencias

Tal como se plantea en la guía docente, la asignatura asume la responsabilidad de ayudar al estudiante en el tratamiento de las actividades de aprendizaje que debe plantear a sus alumnos, asegurándose de que al concluirla haya adquirido un grado suficiente de competencia sobre dicho tratamiento entendido este en su proceso completo; es decir, desde la identificación y el diseño de una actividad, hasta la comprobación de los resultados de aprendizaje.

Analizando pues las competencias, quisiera resaltar de entre todas una de ellas que tiene especial relación con el diseño de juegos y actividades en las aulas de educación física, analizando las dificultades y características específicas que plantea el aprendizaje, así como la selección y evaluación de estrategias relevantes para el planteamiento de su aprendizaje.

En resumen, se plantea como uno de los objetivos a alcanzar la capacidad para diseñar actividades analizando el contexto de cada uno de los grupos con los que participamos.

5.8.2 Actividades realizadas

Una de las actividades realizadas en esta asignatura es considerada como clave en referencia al tema principal de este trabajo. La actividad es la elaboración de la programación de una unidad didáctica (El juego como método para el aprendizaje, adaptándolo a las características de los usuarios) y su puesta práctica durante el Practicum II.

Ante la posibilidad de hacer las prácticas con el ciclo formativo de grado superior TAFAD (Técnico en animación de actividades físico-deportivas), impartiendo los módulos de juegos y metodología, se planteó realizar una única UD con carácter transversal para las dos asignaturas. El currículo de ciclos formativos da carácter transversal al módulo de metodología según el Boe, número 218, 19616 REAL DECRETO 12/62-1997, lo que significa que en teoría esta asignatura debe impartirse repartida entre los demás módulos profesionales. Ante esta situación teórica, decidí trabajar los dos módulos de forma unida, utilizando el juego como un método de enseñanza-aprendizaje.

Los objetivos que se marcaron para la UD fueron extraídos del currículo, de los módulos juegos y metodología. El objetivo planteado para la UD fue:

“Programar, enseñar y dinamizar juegos pre-deportivos y deportes alternativos adaptándolos a las características del medio y a las de los participantes. “

El trabajo realizado durante la UD estuvo enfocado en utilizar el juego como recurso alternativo a actividades analíticas. Por ejemplo:

En el juego de Colpbol© realizado en pabellón cerrado, donde podemos utilizar las paredes como parte del campo, comenzaremos el juego con la regla del fuera de banda y después suprimiremos esta regla. Los resultados serán hacer ver al alumno como afecta una simple regla al trabajo que están realizando.

Si queremos trabajar el componente táctico y organizativo de los jugadores en el campo utilizaremos la primera regla, otorgando al juego un ritmo más pausado. Caso contrario, si queremos hacer un mayor hincapié en el desarrollo de las capacidades físicas, especialmente resistencia anaeróbica, plantearemos la segunda regla donde el juego no para y se dan picos altos de intensidad física durante el juego, añadiendo también la norma de tocar una de las líneas de banda con el pie antes de poder volver a tocar el balón.

El ejemplo anterior puede servirnos para entender el concepto sobre el que giraba la UD, donde se pretendía que los futuros monitores fueran creativos a la hora de diseñar sus sesiones, utilizando el juego para un objetivo concreto, con los beneficios para el aprendizaje que esto nos aporta.

Otra parte importante de la UD estuvo referida a adaptar el juego, teniendo en cuenta las características del grupo de usuarios con el que contamos en nuestras clases.

Considero por lo tanto el diseño de esta UD como una de las actividades de principal relevancia para el TFM, donde no solo se planteaba el juego como un método de inclusión social, sino también como un método que alcanza numerosos objetivos de aprendizaje.

En el apartado dedicado a Practicum II y III ampliaremos más información sobre la experiencia que supuso el llevar a la práctica esta UD.

5.9 Contenidos disciplinares de Educación Física en E.S.O. y Bachillerato de Educación Física

5.9.1 Competencias

Contenidos disciplinares de Educación Física en E.S.O. y Bachillerato de Educación Física nos invita a la reflexión sobre el desarrollo de los contenidos a través de los cursos. Es cierto que este hecho nos hace tener en cuenta los

aspectos de atención a la diversidad, pero no tiene especial vinculación con el tema escogido.

5. 10 Tecnologías de información y comunicación para el aprendizaje

5.10.1 Competencias

La asignatura plantea como competencia a desarrollar conocer los principales elementos tecnológicos utilizables como recursos didácticos en el ejercicio docente. Parte de estos elementos pueden enfocarse para utilizar dentro de determinados juegos que tengan como objetivo la inclusión social, pero se trata de un contenido con conexión forzada en referencia al tema tratado.

5.10.2 Actividades realizadas

Podría resaltarse la creación de diversos ejercicios con el software hot-potatoes. Estos ejercicios fueron utilizados para juegos de orientación, donde los participantes tenían que buscar ciertas pistas elaboradas con este software. En cuanto a lo demás no tuvo especial relevancia para el presente trabajo.

5. 11 Evaluación e innovación docente e investigación educativa en Educación Física

5. 11 .1 Competencias

Si bien es cierto que de manera un poco rebuscada, podríamos identificar ciertas competencias de la asignatura como de posible relevancia para el tema actual, tan relacionado con la inclusión social y la atención a la diversidad. Podríamos tomar como de posible relevancia la identificación de los problemas relativos a la enseñanza-aprendizaje planteando alternativas y soluciones, además de identificar, conocer y aplicar propuestas docentes en el ámbito de la educación física. Pero quizás la competencia más relevante sea la capacidad que el alumno debe demostrar para elaborar proyectos de

innovación e investigación aplicando metodologías y técnicas básicas de investigación, pudiéndose tratar el tema tratado como uno de estos proyectos a llevar a cabo.

5.11.2 Actividades realizadas

Las actividades realizadas durante esta asignatura fueron la recensión de un libro: Metodología cualitativa aplicada a las ciencias del deporte (Guillén C, R., 2014) y el diseño y elaboración de un proyecto de innovación docente.

El proyecto de innovación desarrollado fue titulado como ampliación del proceso de formación del alumnado (TAFAD). Fue llevado a cabo durante el Practicum III, el cual analizaremos más adelante

5. 12 Practicum II

El Practicum II fue realizado en el IES Ítaca de Zaragoza, con el grupo de ciclo formativo TAFAD, tanto diurno como vespertino. Durante su desarrollo, tuve la oportunidad de impartir los módulos de juegos y metodología, llevando a cabo una UD de carácter transversal, donde se trabajo el juego como método para la consecución de aprendizajes, adaptándolo a las características de los usuarios.

5.12. 1 UD El juego como método para el aprendizaje, adaptándolo a las características de los usuarios

Otra parte muy importante de la UD fue la aportación de valores a través de los juegos desarrollados, como la cooperación, el trabajo en equipo y la solidaridad con el compañero. La unidad didáctica tuvo 8 sesiones, de las cuales 2 fueron impartidas por los alumnos y tomadas en cuenta para evaluación por parte del docente, comprobando así el nivel de aprendizaje adquirido, teniendo que utilizar el juego como método para la consecución de los objetivos propuestos en los grupos de usuarios donde se trabajaba.

De esta forma, se plantearon las 6 primeras sesiones prácticas, de dos horas cada una de ellas, a transmitir al futuro monitor diferentes contenidos a través del juego.

Después de cada una de las sesiones prácticas, se impartía una sesión teórica donde se explicaban conceptos metodológicos sobre el uso del juego para distintos objetivos y grupos de población. En estas sesiones teóricas se analizaban los juegos que el profesor había mostrado, invitando a la reflexión sobre el posible uso de estos en diferentes contextos.

Juegos Pre-deportivos (Tchouckball/balonmano)			
JUEGO	Componente táctico (ataque, defensa, marcaje...)	Capacidades físicas (fuerza, resistencia...)	Habilidades motrices (pase lanzamiento, correr, saltar...)
1- PROTEGER LOS CONOS	3 Ejercitar la orientación, el marcaje/desmarque, cambios de dirección, cortes de balón y defensa en zona	1 Poco trabajo específico de capacidad física, ya que la intensidad del juego no es adecuada para ello.	2 Pase/recepción, aunque el componente táctico es mayor

➤ Ordena de 1 a 3 aquellos juegos según la coherencia para trabajar los contenidos expuestos. (1 conexión forzada – 2 posible conexión- 3 conexión directa).

Tabla 13. Ejercicio para identificar los objetivos en los juegos de la UD.

Una de las sesiones estuvo enfocada hacia un grupo de personas discapacitadas, que después pudieron poner en práctica con usuarios reales en el colegio de educación especial Jean Piaget durante el Practicum III. El objetivo de esta sesión fue puramente la inclusión social, entre los participantes y los alumnos de TAFAD. Se plantearon juegos simples a modo de circuito, mezclando a los participantes del ciclo formativo con los alumnos del Jean Piaget. Por decirlo de alguna manera, cada uno de los alumnos del colegio tenía asignado un grupo de “hermanos mayores”, que formaban un único equipo con ellos. Se aplicaron juegos muy simplificados que estuvimos trabajando con anterioridad en las clases del módulo de juegos.

Las dos últimas sesiones de la UD estuvieron dedicadas a la evaluación del alumnado, basada en el diseño y puesta en práctica de una sesión de 20 minutos, adaptando los juegos trabajados durante el curso a un grupo de población específico y en base a unos objetivos concretos. A continuación se muestra una tabla con las sesiones que estos alumnos llevaron a cabo.

GRUPO	CONTEXTO Y OBJETIVOS
1	Gimnasia de mantenimiento 3ª Edad (Coordinación óculo-manual)
2	Gimnasia de mantenimiento Adultos (Resistencia aeróbica)
3	Actividades extraescolares balonmano (Componente táctico desmarques)
4	Equipo de atletismo (Resistencia aeróbica) Ejemplo: Rugby tag
5	Equipo baloncesto (Componente táctico defensa a 1)
6	Grupo multi-deporte (Objetivo lúdico- recreativo)
7	Campamento deporte aire libre (Material limitado. Lúdico-recreativo)
8	Deporte para personas discapacitadas (Inclusión social)

Tabla 14. Evaluación de la UD del Practicum II

Cada grupo participo en:

- a) 6 sesiones como usuarios/participantes
- b) 1 Sesión como monitores
- c) 1 sesión como evaluador

Se evaluaron las sesiones mediante:

- a) Ficha de programación de la actividad y adecuación del contenido al contexto
- b) Exposición de la sesión y manejo del grupo mediante recursos metodológicos.

La UD se acerca de forma directa al tema tratado en este trabajo. El juego es el eje principal sobre el que gira el aprendizaje y la consecución de objetivos. Pudiendo ser este objetivo el desarrollo de la resistencia aeróbica o la inclusión social de los participantes. Plantea al alumno la capacidad del juego para alcanzar los objetivos propuestos, como alternativa a otros métodos más analíticos.

5.13 Practicum III

En clara relación con el apartado anterior, el Practicum III ha sido una ampliación del concepto trabajado durante el Practicum II, teniendo la oportunidad de sacar este conocimiento del aula y llevarlo hacia grupos de población real. Ante la única posibilidad de trabajar como monitores, siendo los usuarios los propios compañeros del grupo, se plantea la posibilidad de salir literalmente al mundo laboral durante una sesión, para acercarse a usuarios reales con los que en un futuro tendrán que trabajar. Para ello se organizaron diversas actividades relacionadas con el módulo de juegos en diferentes contextos: Ludoteca, actividades extraescolares ESO, actividad de orientación con jóvenes y juegos para personas con discapacidad.

El diseño de la sesión estuvo programado mediante acuerdo entre los alumnos y el profesor. El profesor corregía determinados aspectos antes de llevar a cabo la sesión. La puesta en práctica con el grupo de usuarios real fue realizada en su totalidad por los alumnos de TAFAD. Después de la actividad los usuarios realizaban un test basado en la escala de Likert (Morales, P., Urosa, B. & Blanco, A. 2003) para medir el grado de satisfacción que esta había supuesto para el participante. Se analizaban ciertos aspectos relacionados con el monitor, con la actividad y con la metodología.

El llevar a cabo este proyecto, supuso para el alumno la oportunidad de poner en práctica real el juego como método de aprendizaje. La actuación en estos grupos como monitores aporta una experiencia nueva y diferente, que pudo ser evaluada por los participantes. Nos llevo a una reflexión final, donde los alumnos y el profesor analizaron aquellos juegos que funcionaron en el grupo y aquellos que no. También la percepción de los alumnos ante la actividad.

6. Conclusiones

Siendo conocedor de la existencia de estrategias para la inclusión social a nivel educativo, como puede ser el plan de atención a la diversidad, creo que el docente es en quien recae la mayor responsabilidad de la inclusión social en las aulas.

Como ya hemos nombrado anteriormente, el juego es considerado como una herramienta que puede ser utilizada para fortalecer los valores como son la honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, tolerancia y también dominio propio.

A lo largo del trabajo hemos podido analizar de forma concreta las aportaciones del Máster al profesor desde el punto de vista de cómo el juego puede utilizarse como recurso para inclusión social.

Señalar como características importantes a tener en cuenta algunas premisas a la hora de programar y diseñar los juegos con este objetivo.

Tal como hemos podido deducir a partir de la reflexión sobre las asignaturas de fundamentos de diseño instruccional, en base a la teoría de la autodeterminación y la teoría de las metas de logro, y también en la asignatura interacción y convivencia en el aula, se plantea el juego cooperativo como una herramienta efectiva para la inclusión social. Algunos autores (Bantulá, J. 1998) han estudiado el juego cooperativo, llegando a la conclusión de que su utilización es capaz de provocar sentimientos de aceptación y consideración hacia las demás personas, además de ser capaces como se sienten los demás creando un sentimiento de empatía. Otros estudios mostraron como el juego cooperativo es muy efectivo como medio de integración de los participantes (Garaigordobil L, M. 2004). En este juego cooperativo ningún alumno sobra ni se queda fuera del grupo, todos participan y cada uno de los participantes puede aportar sus propias habilidades para conseguir la meta programada por el grupo. Esto provoca un agradable clima de aula, muy necesario para la

inclusión social, tal como se analizó en la asignatura de procesos de enseñanza y aprendizaje.

El proyecto de prevención y resolución de conflictos sobre el análisis de la biografía actual, fue de gran ayuda para encontrar diversas estrategias de actuación y metodologías específicas para cuando trabajamos con grupos de población en exclusión social, tal como ya se ha descrito en el apartado dedicado a esta asignatura.

Una actividad que giró en torno al tema tratado en el trabajo fue la UD sobre el juego como método de aprendizaje. Esta actividad fue desarrollada en la asignatura de diseño, organización y desarrollo de actividades para el aprendizaje de Educación Física, para después llevarla a cabo durante el Practicum II. La actividad hizo plantear al alumnado del ciclo formativo la posibilidad alternativa de utilizar el juego frente a recursos metodológicos y actividades más analíticas.

Otra actividad que quiero resaltar como de especial relevancia ha sido el proyecto de innovación desarrollado durante la asignatura Evaluación e innovación docente e investigación educativa en Educación Física, que después tuve la oportunidad de llevar a cabo durante el Practicum III, con el juego como método de aprendizaje, aplicándolo en grupos de población reales para la consecución de objetivos específicos.

7. Reflexión personal

Se plantea en el trabajo el juego como un método efectivo para la inclusión social del alumnado o de los participantes. La posibilidad de haberlo podido analizar desde cada una de las asignaturas cursadas ha aportado una visión específica sobre este tema con el que tengo la oportunidad de trabajar actualmente.

Desde el comienzo del Máster he intentado enfocar todo aprendizaje al ámbito laboral con el que estoy trabajando, la inclusión social, y debo

reconocer que el aporte que las distintas asignaturas han tenido hacia este objetivo ha sido muy positivo. Me ha reportado una experiencia valiosa, en la que he podido utilizar el juego como método, no solo para la inclusión social, sino también para la consecución de cualquier aprendizaje.

Durante todo este año, he podido ampliar mi visión sobre la capacidad que el juego tiene con grupos de población en riesgo de exclusión social para incorporar valores a sus vidas. El Máster ha sido de especial importancia a nivel de adquisición de ciertas pautas metodológicas a tener en cuenta cuando trabajamos con cualquier grupo.

Quisiera resaltar como un punto de vital importancia para el aprendizaje la experiencia aportada por los tres Practicum, donde tienes la posibilidad de aprender mediante ensayo-error, poniendo en práctica toda la teoría trabajada durante la carrera y el Máster. Me gustaría decir también que el aspecto que más importante ha sido para mi formación como profesional de la educación física durante el curso, ha sido la posibilidad de incorporar y llevar los conocimientos adquiridos al medio laboral, trabajando con el deporte para personas en riesgo de exclusión social.

8. Bibliografía

- . Blanco, P. E. (1979) "Educación física, pedagogía liberadora e inadaptación social". Tesina presentada en el INEF de Madrid.
- Block, M. E., & Obruchnikova, I. (2007). "Inclusion in physical education: A review of the literature from 1995-2005". *Adapted Physical Activity Quarterly*, (2), 103-24.
- Block, M. E., & Rizzo, T. L. (1995). "Attitudes and attributes of physical educator associated with teaching individuals with severe and profound disabilities". *Journal Association for Persons with Severe Handicaps*, (20), 80-87.
- De la cruz M, D. (2010). "El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia". II Congreso internacional de didáctica: La actividad del docente. Universidad de Gerona.
- Del Barrio, C; Martín, E; Almeida, A & Barrios, A. (2003). "Del maltrato y otros conceptos relacionados con la agresión entre escolares, y su estudio psicológico". *Infancia y Aprendizaje*, nº 26, 9- 24.
- Elizabeth, C. (2013). "There's just something about this club. It's been my family." An analysis of the experiences of youth in a South African sport-for-development programme". *International Review for the Sociology of Sport*. Universidad Ciudad del Cabo. Sudáfrica.
- Felgueroso, F., Vázquez, P., & Zinovyeva, N. (2009). "Inmigración y resultados educativos en España. En Fundación de Estudios de Economía Aplicada, Monografía Fedea 2008". Efectos económicos de la inmigración en España (pp. 139-178). Barcelona.
- Fernandez Gavira, J. (2007). "La inclusión social a través del deporte". *Escuela abierta*. (10), 253-271.
- Guillén Correas, R. (2014) "Metodología cualitativa aplicada a las ciencias del deporte". *Prensas editoriales de Zaragoza*. Zaragoza.
- Larrañaga, O. (1997), "Educación y superación de la pobreza en América Latina". Estrategias para Reducir la Pobreza en América Latina y el Caribe; *PNUD*, Ecuador.
- Marí-Klose, P. (2013). "Desigualdad y pobreza en las sociedades de bienestar contemporáneas", en Miranda Aranda, M. (coord.) Aportaciones al Trabajo Social.
- Minerva, T, C. (2002). "El juego como estrategia de aprendizaje en el aula". *EDUCERE*, (19), Universidad de los Andes.

- Morales, P., Urosa, B. & Blanco, A. (2003). "Construcción de escalas de actitudes tipo Likert: Una guía práctica. Madrid: La Muralla.
- Moreno, J. A., Cervelló, E., Montero, C., Vera, J. A., & García, T. (2012). "Metas sociales, necesidades psicológicas básicas y motivación intrínseca como predictores de la percepción del esfuerzo en las clases de educación física". *Revista de Psicología del Deporte*, (21), 215-221.
- Murcia, J. A. M., Camacho, Á. S., Galindo, C. M., & Villodre, N. A. (2008). "Coeducación y climas de aprendizaje en educación física. Aportaciones desde la teoría de metas de logro". *RICYDE: IJSS*, (11), 42-64
- Pradas, F., Castellar, C., Polo, M., & Beamonte, A. (2007). "Mejora del clima de clase y resolución de conflictos a través de la intervención en la organización y la metodología de las sesiones de Educación Física. *Revista ASE*, (17), Diciembre.
- Sullivan, K. Cleary, M. & Sullivan, C. (2005). "*Bullying en la enseñanza secundaria: el acoso escolar: cómo se presenta y cómo afrontarlo*". Ediciones CEAC. (Capítulo 3, pp 47-57)
- Trigueros Cervantes, C., Rivera García, E. & de la Torre Navarro, E. (2013). "El contexto social y su influencia en la práctica de actividad física", *Conect@2. Revista Digital de Investigación Educativa*.
- Velázquez, C. (2001). "Los juegos y danzas del mundo como recurso para una educación física intercultural. Una propuesta en educación primaria". *Tándem. Didáctica de la Educación Física* (5), 48-58.
- Vogler, E. W., Koranda, P. & Romance, T. (2000). "Including a child with severe cerebral palsy in physical education: A case study". *Adapted Physical Activity Quarterly*, (9), 316-329.
- Ruiz-Valdivia, M., & Molero-Lopez, D. (2012). "Análisis de la integración del alumnado inmigrante a través de las clases de Educación Física". *Revista Apunts. Educación Física y Deportes* 2012, n.º 108, 2.º trimestre (abril-junio), pp. 26-34.
- Comité paraolímpico Español VV.AA. (2014) "*La inclusión en la actividad física y deportiva: La práctica de la educación física y deportiva en entornos inclusivos*". Paidotribo. Capítulo 12. Madrid.
- Hernández, V, F., Bofil, R, A. & Niort, J. (2012). "*Inclusión en educación física*". INDE publicaciones.