

**FLIPPED CLASSROOM EN LOS MODELOS PEDAGÓGICOS EN LA ENSEÑANZA
DE LA EDUCACIÓN FÍSICA**

MÁSTER UNIVERSITARIO EN EDUCACIÓN Y TIC

ESPECIALIDAD DE DOCENCIA EN LÍNEA

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUÑA

M1.388 TFM M AULA 4

AUTOR: MARÍA MUÑOZ PALAZÓN

PROFESOR COLABORADOR: ALEJANDRO AGUILAR DE LA ROSA

18/06/2023

MURCIA



Flipped Classroom en los modelos
pedagógicos en la enseñanza de la
Educación Física de María Muñoz Palazón
está bajo una [Licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-
SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) .

Resumen y palabras clave

Desde hace unos años se está observado, como se muestra en el análisis de necesidades, que el alumnado destina poco tiempo a la práctica de actividad física, dedicando únicamente el tiempo establecido en el ámbito educativo, por falta de tiempo. Sin embargo, en los últimos años se está produciendo una renovación metodológica en las áreas de Educación Primaria, incluida Educación Física, centrándose en el alumnado y dotándolo de mayor autonomía para dirigir su proceso de enseñanza aprendizaje.

Esto es favorecido por el modelo pedagógico Flipped Classroom, que permite al alumnado y a los docentes optimizar el tiempo de las sesiones de Educación Física para aumentar el tiempo de compromiso motor y que se practique mayor actividad física.

Es por ello, por lo que se propone este diseño de propuesta, ya que se pretende que el alumnado sea partícipe y activo en su proceso de aprendizaje en un ambiente en el que se integren las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Por ello, el fin del Trabajo Final de Máster (TFM) es contribuir al conocimiento de técnicas y propuestas pedagógicas para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física, utilizando Flipped Classroom como modelo pedagógico.

En resumen, el propósito de este TFM es el diseño de una propuesta con Flipped Classroom para un área donde predomina el carácter motriz, como es Educación Física, para cuarto de Educación Primaria, siendo un área igual que otras para introducir la renovación metodológica.

Palabras clave: Flipped Classroom, modelos pedagógicos, Educación Física, cambio metodológico.

Abstract and key words

For some years now, as shown in the needs analysis, it has been observed that students spend little time practicing physical activity – basically just the time established in the educational environment – due to lack of time. However, recently, a methodological renovation is taking place in the areas of Primary Education, including Physical Education, focusing on the students and providing them with greater autonomy to take care of their own teaching and learning process.

The Flipped Classroom pedagogical model allows students and teachers to optimize Physical Education lessons, therefore increasing the time of motor engagement and leading the students to practice more physical activity.

Taking all that into account, this proposal leads to students being active participants in their learning process in an environment where Information and Communication Technologies (ICT) are integrated. For this reason, the purpose of this Master's Final Project (TFM) is to increase the wide knowledge of techniques and pedagogical proposals to improve the time of motor engagement in Physical Education, using Flipped Classroom as a pedagogical model.

In short, the purpose of this TFM is to design a proposal with Flipped Classroom applicable to Physical Education – being motor abilities the main character in display – and referred to children who are 9-10 years old, being one of the suitable areas in which this methodological renewal may take place.

Key words: Flipped Classroom, Physical Education, pedagogical models, methodological change.

Índice

Resumen y palabras clave.....	2
Abstract and key words.....	2
1. Introducción	5
2. Justificación teórica.....	6
3. Contexto de actuación	11
3.1. Contexto general: centro escolar	11
3.2. Contexto de actuación específico: alumnado y valor de la propuesta	12
4. Análisis de necesidades.....	13
5. Objetivos del TFM.....	16
6. Propuesta de intervención / aplicación	17
6.1. Descripción de la finalidad de la propuesta y justificación.....	17
6.2. Objetivos	18
6.3. Modelo o enfoque pedagógico que sustenta la propuesta	20
6.4. Orientaciones metodológicas y didácticas	20
6.5. Actividades de aprendizaje.....	21
6.6. Recursos de aprendizaje.....	21
6.7. Roles de los implicados, docentes y aprendices.....	22
6.8. Evaluación.....	23
6.9. Planificación y propuesta.....	24
7. Evaluación de la propuesta	27
8. Conclusiones	28
9. Limitaciones y líneas futuras de trabajo	29
10. Referencias bibliográficas	30
11. Anexos.....	32
11.1. Anexo I.....	32
11.2. Anexo II	36
11.3. Anexo III	39
11.4. Anexo IV.....	40
11.5. Anexo V.....	41
11.6. Anexo VI.....	42
11.7. Anexo VII.....	44
11.8. Anexo VIII.....	44
11.9. Anexo IX.....	45
11.10. Anexo X.....	47

1. Introducción

Este TFM perteneciente a la especialización de docencia en línea, trata del diseño de una propuesta y de una reflexión del modelo pedagógico Flipped Classroom para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física.

Desde hace unos años se está produciendo en el contexto educativo y en sus áreas una renovación de la metodología, de estilos de enseñanza y de técnicas, incluyendo el uso de las TIC, evitando modelos de enseñanza tradicionales y apareciendo modelos pedagógicos como Flipped Classroom, produciendo un aprendizaje efectivo en el alumnado, incluida en la Educación Física.

En esta área, durante años han predominado técnicas de instrucción directa centradas en el resultado, donde el docente determinaba lo que el alumnado debía aprender pasivamente y mediante repetición e imitación, sin embargo, con la renovación metodológica y la aparición de este tipo de metodologías las técnicas se centran en el proceso y el alumnado se sitúa en el centro, fomentando su autonomía, creatividad y sociabilidad (Navarro et al., 2020).

Esta reflexión es esencial en Educación Primaria y en sus áreas, como Educación Física, puesto que la implementación de una metodología en esta área dependerá de la actividad que se desee realizar, de los intereses y nivel del alumnado, basándose en estos últimos para su implementación (Rosa et al., 2019).

Así en esta área, esta renovación metodológica y la utilización de modelos pedagógicos como Flipped Classroom, permiten al alumnado estar situado en el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje, ser más autónomos y propiciarles mayor interés hacia la enseñanza, ya que pueden organizar mejor su tiempo de dedicación a la tarea y emplear su tiempo libre para la realización de actividad física.

Sin embargo, como indica el análisis de las necesidades, gran parte del alumnado solamente realiza actividad física en horario escolar, dedicando su tiempo libre a actividades de ocio pasivas. Por ello, la realización de diversos estudios coincide en lo que indican Gómez et al., (2015) en el suyo, estableciendo que la utilización de modelos pedagógicos como Flipped Classroom en Educación Física ayudan a aumentar el tiempo de compromiso motor durante las sesiones. Así, con la finalidad de conocer y aplicar técnicas y propuestas pedagógicas, como Flipped Classroom, para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física y, el diseño de una propuesta, junto a su evaluación y limitaciones, para cuarto curso de Educación Primaria para un centro escolar, se contemplará cómo es posible conseguir lo mencionado con anterioridad.

2. Justificación teórica

Para comenzar, se introduce la definición de metodología didáctica del artículo 2.1 del Real Decreto 126/2014 del 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, que indica que la metodología didáctica es un “conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados” (p.19352).

Siguiendo esta definición y según la finalidad que pretende, se entiende que el docente es quien guía el proceso de enseñanza – aprendizaje en las diversas áreas de la Educación Primaria, incluida el área de Educación Física.

Sin embargo, en esta área se ha empleado un estilo de enseñanza – aprendizaje tradicional, siendo el docente el centro del proceso de enseñanza aprendizaje, demostrado en su nombre, gimnasia, destinada a adquirir habilidades deportivas, pero en los últimos años está evolucionando hacia un estilo más innovador de enseñanza – aprendizaje, donde los discentes están situados en el centro del proceso, con un papel más activo al ser los responsables de su aprendizaje (Navarro et al., 2020).

Esta evolución hacia un cambio de la metodología de enseñanza se promueve también por la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa, 8/2013, de 9 de diciembre (BOE núm. 295, 10 de diciembre de 2013), en la que se establece que el alumnado debe estar situado en el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje, y los docentes deben centrarse en sus intereses y necesidades, procurando la autonomía del alumnado, el desarrollo de su pensamiento crítico y el desarrollo integral del individuo, siendo también la finalidad del área de Educación Física, incluyendo aprendizajes del tipo motriz.

Así, con este énfasis hacia un cambio metodológico surgen en Educación Física los modelos pedagógicos, Rosa et al., (2019) indican que:

Los Modelos Pedagógicos se desarrollan empleando metodologías activas basadas en una pedagogía constructivista que fomenta el aprendizaje social y cooperativo, favorecen el desarrollo de las competencias clave y el uso de tecnologías que facilitan la adquisición del conocimiento teórico práctico (p.12).

Una de las metodologías con la que se favorecen todos los aspectos remarcados anteriormente en todas las áreas y en el área de Educación Física, es el modelo pedagógico Flipped Classroom, siendo según Sánchez et al., (2017) una metodología en la que el alumnado adquiere los contenidos en casa empleando herramientas

tecnológicas, mientras que el docente emplea el tiempo de clase para la aplicación práctica de los contenidos visualizados.

El uso de esta metodología por parte de los docentes procura que el alumnado sea quien dirija y organice su proceso de enseñanza – aprendizaje, empleando su tiempo libre para otros aspectos como realizar actividad física. Sin embargo, muchos discentes o no practican actividad física en su tiempo libre o con la aparición de las TIC, la sustituyen por actividades de ocio pasivas.

La Organización Mundial de la Salud (2017) establece para las edades comprendidas entre 5 y 17 años realizar actividad de gran intensidad durante al menos 60 minutos, acompañada de 3 días de fuerza. Sin embargo, la mayor parte de los escolares únicamente realizan actividad física en el contexto escolar, siendo insuficiente para cumplirlas por la limitación horaria de las sesiones, por las pérdidas de tiempo en explicaciones y por la dedicación de tiempo a actividades dirigidas por el docente.

Pues tal y como indican Ruiz et al., (2019) estas pérdidas de tiempo afectan a un cuarto de la sesión de Educación Física, pero a este se le debe sumar el tiempo que se dedica a las explicaciones, por lo que se produce una menor práctica motriz.

Por lo tanto, se debe propiciar el tiempo de compromiso motor real en las sesiones de Educación Física, ya que no se pueden reducir los contenidos a explicar, pero los docentes pueden emplear modelos pedagógicos como Flipped Classroom para optimizar el tiempo de la sesión, con los que el alumnado puede dirigir y gestionar su aprendizaje a través de la visualización de vídeos y puede aplicar estos conocimientos directamente a la práctica, propiciando un aumento del tiempo de compromiso motor.

El tiempo de compromiso motor se considera el tiempo que dedica el alumnado a la realización de actividad física en las sesiones de Educación Física (Gómez, 2015).

El modelo pedagógico Flipped Classroom, presenta cuatro pilares básicos para su puesta en práctica como metodología (Flipped Learning Network, 2014, como se citó en Sánchez et al., 2017):

- Entorno flexible: se fomentan grandes posibilidades de aprendizaje.
- Cultura de aprendizaje: el discente presenta un papel activo, situado en el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Contenido intencional: los docentes ayudan al alumnado a comprender los contenidos mediante la selección más adecuada y adaptada a sus características.
- Educador profesional: los docentes deciden cuándo y cómo modificar la situación de aprendizaje, reflexionan sobre su práctica docente y realizan un seguimiento del

alumnado. No se les sustituye por herramientas digitales, sino que se adaptan todos los aspectos a este tipo de educación.

Por otro lado, la utilización del modelo pedagógico Flipped Classroom aporta beneficios y ventajas a la educación (Tourón y Santiago, 2015):

- Mayor dedicación a la enseñanza y atención individualizada y personalizada.
- Aumento de la interacción, participación y cooperación entre el alumnado, al igual que un aumento de la colaboración de los familiares.
- Mayor posibilidad de ofrecer feedback al alumnado e información a las familias.
- Posibilidad de reforzar contenidos al poder visualizarlos cuando se desee.
- Mejora de los resultados académicos.

Si nos centramos en el área de Educación Física, este modelo pedagógico muestra las siguientes ventajas en su aplicación según Custodio (2021):

- Produce un cambio innovador en la enseñanza de la Educación Física.
- Cambios en los roles del docente y del alumnado, situado en el centro del proceso, con un aumento del rendimiento académico.
- Mayor autonomía del alumnado, dirigiendo su propio proceso de enseñanza.
- Aumento de la participación motriz, de la cooperación, de la interacción social y del tiempo dedicado a la práctica motriz.

Sin embargo, autores como Acedo (2013) (como se citó en Berenguer, 2016) señala ciertas desventajas de la metodología, entre ellas:

- El alumnado que no esté predispuesto al aprendizaje no tendrá éxito en esta metodología, al no visualizar los contenidos.
- En ocasiones se incrementa el trabajo de los docentes.

Continuando con los casos experienciales y sus resultados, en el artículo de Gómez et al., (2015), se presenta una intervención en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) con grupo experimental en el que se empleaba la metodología Flipped Classroom en Educación Física, visualizando previamente los contenidos con vídeos en Edmodo. Tras su visualización se realizaban cuestionarios para determinar su aprendizaje.

Así, se obtuvieron resultados relacionados con que con esta metodología en Educación Física el grupo experimental aumentaba el tiempo para la realización de actividades en las sesiones, es decir, aumentaba el tiempo de compromiso motor; realizaban más tareas y de una forma más adecuada en un tiempo menor, generando un aumento de la interacción y participación entre el alumnado y, mejoraba el rendimiento académico, ya que empleaban un elemento innovador como eran las TIC.

En el artículo de Gómez et al., (2019), se describe una experiencia de intervención en Educación Secundaria Obligatoria con un grupo tradicional y otro de Flipped Classroom. Para ello, el grupo Flipped Classroom visualizaba los contenidos de la sesión 5 días antes y respondía a preguntas en EdPuzzle. El docente reforzaba los errores en la sesión.

En cuanto a los resultados, se demostró que aumentó el tiempo de compromiso motor 15 minutos más que con la clase tradicional. Además, se considera que esta metodología ayuda a los docentes a optimizar el tiempo de clase. Por otro lado, se mejoró el rendimiento académico y la capacidad de memorización del alumnado.

Continuando con el trabajo de De la Fuente (2020), se trata de una experiencia de intervención de Flipped Classroom en el área de Educación Física en segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria. Los contenidos se visualizaban previamente a la sesión a través de vídeos en EdPuzzle. Junto a estos, se establecían otros de corta duración para observar durante la sesión y recordar la técnica. Así, el tiempo de clase se dedicó a realizar actividades físicas para aumentar el tiempo de compromiso motor.

Con los resultados se demostró que el alumnado incrementó el tiempo de compromiso motor, su competencia motriz y su aprendizaje. Además, ayuda a los docentes a comprender que esta metodología se puede utilizar para optimizar y organizar mejor el tiempo de las sesiones.

Siguiendo con el artículo de Custodio (2021), se describe una experiencia didáctica de Flipped Classroom en Educación Física en tres cursos de quinto de Educación Primaria, siendo uno el grupo experimental con Flipped Classroom. Este grupo visualizaba previamente los contenidos sobre el balonmano subidos al blog.

Como resultados, se pueden destacar que en el grupo en el que se empleaba la metodología Flipped Classroom se obtuvo mejores resultados académicos a nivel de contenidos y de aplicación práctica de habilidades motrices, al dedicar más tiempo a su ejecución; se produjo un aumento de la autonomía y del rendimiento académico al poder organizar su tiempo de estudio y, se aumentó la participación e interacción del alumnado y el tiempo dedicado a las habilidades motrices, es decir el tiempo de compromiso motor.

Por último, con respecto al artículo de Gosálbez – Carpena et al., (2022), se realizó un análisis de 8 artículos relacionados con la temática. Se eligieron artículos de quinto y sexto curso de Educación Primaria y de primero, segundo y cuarto de la ESO y primero de bachiller. En todos los estudios se emplea el aporte de contenidos a través de vídeos con herramientas tecnológicas como EdPuzzle y Edmodo.

En cuanto a los resultados, se observa que aumentó la autonomía del alumnado en los grupos experimentales de Educación Primaria y Secundaria, siendo mayor en la primera. El aprendizaje se incrementó, se aumentó el rendimiento académico del alumnado del grupo en el que se empleaba esta metodología, al retener mejor los conocimientos, obteniendo mejores resultados en su proceso de enseñanza – aprendizaje. El tiempo de compromiso motor se incrementó 6 minutos en el grupo Flipped Classroom de ambos cursos, aumentando el tiempo de práctica física.

Así, a pesar de las desventajas presentadas hacia este modelo pedagógico, se ha observado y evidenciado en esta justificación teórica y en las experiencias presentadas, que es necesario el conocimiento de técnicas y propuestas pedagógicas, como Flipped Classroom, por parte de los docentes para aumentar del tiempo de compromiso motor en las sesiones de Educación Física.

Además, es un aspecto innovador y revolucionario porque ofrece beneficios como una mayor calidad a la enseñanza; integra las TIC; permite y consigue que el alumnado sea más autónomo y el protagonista de su proceso de enseñanza - aprendizaje y, se ha comprobado que aumenta el tiempo de compromiso motor del alumnado, ya que se ofrece la oportunidad de una mayor realización de habilidades motrices y de actividad física.

Por otro lado, la conexión que se establece del TFM con la especialidad del máster corresponde con la especialización de docencia en línea, así se aplicarán todos los conocimientos adquiridos en esta especialidad. Se relaciona con esta al tratarse del diseño de una propuesta en el ámbito educativo, con la que se contribuye al conocimiento del modelo pedagógico Flipped Classroom, a través del cual se promueve una comunicación mediante entornos virtuales y el uso de las TIC, con una organización y planificación adecuada y, la promoción de habilidades de trabajo autónomo.

Además, presenta relación con la especialidad al dirigir y gestionar la propuesta considerando la organización de los docentes y, por gestionarla, diseñarla y evaluarla, ofreciendo calidad en la enseñanza y aumento del tiempo de compromiso motor.

Para finalizar, el resultado que se espera obtener del TFM, es que se conozcan y apliquen nuevas técnicas y propuestas pedagógicas para aumentar el tiempo de compromiso motor en las sesiones de Educación Física, realizando una renovación de la enseñanza tradicional.

3. Contexto de actuación

3.1. Contexto general: centro escolar

Esta propuesta se diseña para un colegio público bilingüe de Educación Infantil y Primaria de doble línea situado en Molina de Segura, en la Vega Media de la Región de Murcia. Concretamente, la propuesta se focaliza en la etapa de Educación Primaria en el área de Educación Física.

El entorno de la localidad donde se sitúa el centro escolar está muy bien comunicado con las urbanizaciones y con las diversas instalaciones de la localidad para su utilización, como el campo de fútbol cercano al centro, las instalaciones del pabellón polideportivo, la piscina municipal, el circuito de educación vial y la biblioteca municipal.

El centro se constituye por docentes de Educación Infantil y Educación Primaria, siendo 41 los docentes de Educación Primaria. De entre todos los docentes, el centro escolar cuenta con 3 especialistas de Educación Física. En cuanto a la distribución del centro, cuenta con dos edificios independientes separados por la pista polideportiva:

En el primer edificio, el principal, en la primera planta se sitúan las aulas del primer tramo de Educación Primaria y de Educación Infantil y, en la segunda planta las del segundo tramo de Educación Primaria y las aulas de informática. También se encuentran los despachos de dirección y los aseos. En la parte exterior, el centro posee un segundo edificio, a modo de gimnasio, junto un almacén provisto de materiales para desarrollar las sesiones de Educación Física y aseos.

Además, en el exterior presenta las siguientes instalaciones: dos pistas polideportivas, una de ellas cubierta en la que se realizan la mayoría de sesiones de Educación Física, aseos y una zona de recreo con césped.

Todas las aulas del centro están dotadas de diversos recursos tecnológicos como ordenadores, pizarras digitales y altavoces y recursos más tradicionales como pizarras, mesas y sillas para los docentes, mesas y sillas para los discentes y estanterías con diversos libros.

Cabe destacar que el centro es un “Centro Digital de Referencia” al estar inscrito dentro del proyecto de “Escuela Digital”, por este motivo la conexión a internet es ininterrumpida y es segura, para producir un ambiente de trabajo adecuado. Además, el alumnado trabaja con chromebooks varias veces a la semana y con su propio Ipad todos los días, además de con el libro de texto, por lo que están acostumbrado a indagar en páginas webs, a trabajar con plataformas digitales como Google Drive para el trabajo colaborativo, a emplear las aulas virtuales como Google Classroom para observar la

información y los contenidos presentados por el docente y, a presentar trabajos en formato digital, consiguiendo así implantar una metodología más dinámica e innovadora aumentando el interés del alumnado hacia el aprendizaje.

Además, en el centro escolar se participa y se potencia todos los años la salud y la actividad física a través de su proyecto de salud, siendo sus dos objetivos principales. Para ello, se promueven actividades físicas durante el tiempo de recreo como juegos, deportes y la participación en el programa de deporte escolar.

En cuanto al nivel social y económico de las familias del centro escolar, se puede considerar que provienen de una clase social media, aunque hay familias con dificultades económicas, pero cabe destacar que hay un gran ímpetu por los familiares hacia la participación de las diversas propuestas y actividades del centro y en la implicación del proceso de enseñanza – aprendizaje del alumnado.

3.2. Contexto de actuación específico: alumnado y valor de la propuesta

De entre todos los discentes que asisten al centro, la propuesta de intervención se diseña para el área de Educación Física para cuarto curso de Educación Primaria, cuyas sesiones se desarrollarán en la pista polideportiva cubierta.

Concretamente son 24 discentes, 11 chicas y 13 chicos, siendo un grupo heterogéneo, muy cooperativo y con un clima de aula adecuado. Las edades de este alumnado oscilan entre los 9-10 años, por lo que según Piaget e Inhelder (2019) presentan las siguientes características psicoevolutivas:

- En cuanto al ámbito cognitivo: predomina el pensamiento lógico y la realidad y presentan una mejora en cuanto a la organización espacio – temporal.
- En cuanto al ámbito motriz: presentan una mejora y desarrollo del mismo con un aumento de la fuerza muscular.
- En cuanto al ámbito socio – afectivo: presentan mejoras a la hora de tomar decisiones y de solucionar conflictos, mejoras en las relaciones con los compañeros y se muestra mucho interés por los deportes y la actividad física.

Además, se puede destacar que es un grupo con gran ímpetu por aprender, con dominio e independencia en el uso de las herramientas digitales y con gran interés por el deporte, aunque no todos tienen disponibilidad para practicar actividad física fuera del horario escolar. Por ello, se considera esencial el desarrollo de la propuesta, ya que se permitirá a este alumnado aumentar su tiempo de actividad física, al poder dedicar más tiempo a la práctica de actividad física en horario escolar mediante la metodología Flipped Classroom, aumentando así el tiempo de compromiso motor.

Para finalizar, el valor previsto de la propuesta para el centro educativo es que se conozcan técnicas y propuestas pedagógicas adecuadas por parte de los docentes a la hora de realizar las sesiones de Educación Física, para conseguir que se aumente el tiempo de compromiso motor en el alumnado, es decir, de actividad en las sesiones de Educación Física. Para ello se propone el modelo pedagógico de Flipped Classroom.

4. Análisis de necesidades

En cuanto al análisis de las necesidades, se pretende obtener datos acerca de:

- Si los contenidos de Educación Física se consideran extensos para implementarlos en el escaso horario escolar de dicha área.
- Si el alumnado practica actividad física en su tiempo de ocio.
- Si se conocen técnicas y propuestas pedagógicas como el modelo pedagógico Flipped Classroom.
- Si con el modelo pedagógico Flipped Classroom se ayudaría a implementar los contenidos de Educación Física en las sesiones y actividades, a aumentar el tiempo de compromiso motor y la autonomía del alumnado.

Para ello, se han recogido datos cualitativos mediante la realización de entrevistas presenciales con citas concertadas a docentes de Educación Física, en las que se realizaron las siguientes preguntas:

¿Consideras que los contenidos del área de Educación Física son extensos para el escaso horario escolar que presenta dicha área?

¿Consideras que el alumnado destina su tiempo de ocio a practicar actividad física fuera del horario escolar?

¿El alumnado practica suficiente actividad física?

¿Conoces el modelo pedagógico Flipped Classroom?

¿Crees que la puesta en práctica de modelos pedagógicos o de nuevas metodologías como Flipped Classroom ayudarían a implementar los contenidos de Educación Física ante el escaso tiempo de horario escolar destinada a esta área?

¿Ayudaría el modelo pedagógico a aumentar el tiempo de compromiso motor del alumnado en dicha área?

Para la realización de dichas entrevistas y la obtención de datos cualitativos, se elaboró un consentimiento informado en el que los participantes autorizan la participación, y, si fuese necesario, la grabación de sonido, aunque los datos recogidos se anotaban en Word y se almacenaban en una carpeta con contraseña en el ordenador.

Anexo I. Además, para anotar a qué docente se entrevistaba se realizó una anonimización de los datos, apuntando la fecha y hora.

Así, en los resultados de las entrevistas realizadas a los docentes se muestran conclusiones importantes respecto a la necesidad a la que se pretende dar respuesta, pero, para facilitar el análisis de la información y obtener una ayuda para definir el problema a resolver, se ha realizado la siguiente técnica DAFO:

Debilidades:

- Limitación del horario escolar destinado al área de Educación Física para implementar de forma adecuada los contenidos, influyendo en la dificultad de destinar el tiempo adecuado a la práctica de actividad física en las sesiones, al no disponer de 3 horas lectivas como en otras comunidades autónomas.
- Falta de práctica de actividad física fuera del horario escolar por parte del alumnado. Se observaba en los discentes en los últimos años con la aparición de las nuevas tecnologías, influyendo en su estado de salud, perjudicando su resistencia, aumentando la obesidad y presentando mayor torpeza motriz.
- Necesidad de optimizar las sesiones de Educación Física por parte de los docentes para aumentar el tiempo de compromiso motor, ya que conocían el modelo pedagógico Flipped Classroom pero no se habían propuesto implementarlo en su totalidad.
- Necesidad de reducir las explicaciones densas.

Amenazas:

- Escasa aplicación e implementación de modelos pedagógicos como Flipped Classroom, aunque se presente formación y conocimientos sobre su aplicación y beneficios, como la optimización de las sesiones y el aumento del tiempo de compromiso motor.
- La limitación del horario escolar destinada al área de Educación Física, dificultando la posibilidad de implementar los contenidos de forma adecuada y que se vea afectada la calidad de la enseñanza y las oportunidades de tiempo de realización de actividad física.

Fortalezas:

- El reconocimiento por parte de los docentes de que el tiempo destinado al área de Educación Física en el horario escolar es escaso, por lo se pueden establecer posibles soluciones. Muestran conciencia sobre ello para mejorar la situación de esta área y el aumento de actividad física en las sesiones. Así, algunos docentes

se muestran predispuestos a innovar en el área con el uso de las TIC y estableciendo contenidos previos a la sesión en diversas plataformas.

- La preocupación por el escaso tiempo de práctica de actividad física por parte del alumnado fuera del horario escolar. Con esto se demuestra el gran interés para conocer nuevas técnicas o propuestas pedagógicas para aumentar el tiempo de compromiso motor en las sesiones.
- La concienciación y el conocimiento sobre que con Flipped Classroom se pueden ofrecer beneficios al área de Educación Física, como la optimización del tiempo de las sesiones en la enseñanza de los contenidos, aumentar el tiempo destinado a la práctica motriz y generar una mayor autonomía en el alumnado.

Oportunidades:

- Optimización de las sesiones de Educación Física mediante el modelo Flipped Classroom para una mejor organización y planificación de los contenidos y aumento del tiempo de actividad física. Se pueden visualizar los contenidos previos a la sesión en el aula virtual y que se implementen posteriormente en la sesión con una explicación breve.
- Tras el conocimiento de la falta de actividad física por parte del alumnado, es una oportunidad para formarse, diseñar y establecer nuevas estrategias con las que se fomenten en el alumnado la práctica de actividad física.
- El uso de herramientas tecnológicas ofreciendo innovación al área. Su uso con el modelo pedagógico Flipped Classroom permite al alumnado una preparación previa, fomentando su autonomía y permitiendo que sean ellos los que organicen y planifiquen su tiempo de estudio y de aprendizaje. Además, permite a los docentes una mayor optimización de las sesiones y, con ello, un aumento del tiempo de compromiso motor.

En resumen, se destaca como problemas la falta de actividad física del alumnado fuera del horario escolar junto a la cantidad de contenidos del área de Educación Física para impartir en dos horas semanales en el horario escolar, así, se hace esencial el conocimiento de técnicas y propuestas pedagógicas, como Flipped Classroom, para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física.

Por ello, se propone como soluciones para mejorar la calidad de la enseñanza, el aumento del tiempo de compromiso motor y la oportunidad de que el alumnado practique actividad física:

- Optimizar las sesiones o actividades por parte de los docentes, con una adecuada planificación de los contenidos de las sesiones de Educación Física, potenciando el aumento del tiempo de compromiso motor, la autonomía y participación activa del alumnado con el modelo pedagógico Flipped Classroom.
- Formar a los docentes en técnicas y propuestas pedagógicas y metodológicas innovadoras, como Flipped Classroom, para optimizar el tiempo de las sesiones de Educación Física y aumentar el tiempo de compromiso motor del alumnado.
- Incentivar la práctica de actividad física por el alumnado fuera del horario escolar.
- Utilizar las TIC y herramientas tecnológicas para fomentar la innovación.

Además, se encuentran las siguientes limitaciones:

- La falta de actividad física del alumnado puede influir en una falta de resistencia a la hora de realizar actividad física.
- La existencia de dificultades en la planificación por parte de los docentes al emplear un nuevo modelo pedagógico como es Flipped Classroom.

En cuanto a los criterios de tipo ético que se han aplicado para garantizar la calidad, sostenibilidad y responsabilidad social de este trabajo, son que se ha investigado, se ha obtenido información y se ha diseñado con el objetivo de aumentar el tiempo de compromiso motor sin dar lugar a posibles prejuicios, estereotipos o actos discriminatorios que puedan surgir en esta temática, empleando un lenguaje no sexista e inclusivo. Además, no se ha desvelado el nombre de los ámbitos de estudio y se ha pedido autorización con consentimiento informado.

Por último, se ha investigado y llevado a cabo un análisis adecuado de la información para el diseño de la propuesta, evitando cualquier tipo de desigualdad que se pueda generar, acorde a las posibilidades y acorde con el modelo pedagógico Flipped Classroom, incluyendo además de las ventajas y beneficios, las desventajas de este modelo pedagógico para el diseño de la propuesta sus limitaciones.

5. Objetivos del TFM

A continuación, se exponen los objetivos que persiguen este TFM.

En primer lugar, el objetivo general de este TFM es:

- Conocer y aplicar técnicas y propuestas pedagógicas como Flipped Classroom para aumentar el tiempo de compromiso motor en cuarto curso de Educación Primaria en el área de Educación Física.

Para conseguir este objetivo general es necesario establecer los objetivos específicos en los que se concreta:

- Incluir un modelo pedagógico como es Flipped Classroom en Educación Física para aumentar el tiempo de compromiso motor.
- Detallar los aspectos clave de la metodología Flipped Classroom para Educación Primaria y Educación Física.
- Diseñar y ofrecer estrategias, recursos, herramientas, experiencias y el diseño de una propuesta empleando la metodología Flipped Classroom.
- Analizar y evaluar la propuesta diseñada para determinar su adecuación.

6. Propuesta de intervención / aplicación

6.1. Descripción de la finalidad de la propuesta y justificación

Una vez determinados los objetivos y analizadas las necesidades, se procede a la explicación y desarrollo de la propuesta, cuya finalidad es conocer y aplicar técnicas y propuestas pedagógicas como Flipped Classroom para aumentar el tiempo de compromiso motor en cuarto curso de Educación Primaria en el área de Educación Física, ante la falta de práctica de actividad física por parte del alumnado fuera del horario escolar.

Dicha escasez de práctica de actividad física se debe evitar, ya que la Organización Mundial de la Salud (2020) establece que para las edades de estos destinatarios se deben realizar 60 minutos de actividad física diaria, de aquí la gran importancia del diseño de dicha propuesta.

Además, su diseño se plantea ante esta necesidad detectada y la escasez de horas semanales destinadas a Educación Física en el horario escolar para desarrollar diversos contenidos, ya que tal y como indican Ruiz et al., (2019), dentro de estas horas destinadas a las sesiones se le restan las pérdidas de tiempo surgidas por algunas de las siguientes razones: explicaciones del docente o desplazamiento a la pista polideportiva, el tiempo de actividades dirigidas por el docente, entre otras.

Así, tras la revisión teórica que se ha realizado y apoyándonos en lo que indican Navarro et al., (2020), con el diseño de esta propuesta basada en el modelo pedagógico Flipped Classroom, se contribuye a que el alumnado sea más autónomo y se sitúe en el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje, dirigiendo su propio aprendizaje, propiciando que se organice mejor su tiempo dedicado a la tarea y así poder dedicar más tiempo a la actividad física.

Este diseño de propuesta junto al cambio metodológico que presenta, estaría también amparado por la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa, 8/2013, de 9 de diciembre (BOE núm. 295, 10 de diciembre de 2013), que fomenta el aprendizaje a través de modelos pedagógicos y el empleo de herramientas tecnológicas y digitales.

Además, con la utilización de Flipped Classroom en Educación Física se innova en la enseñanza, se cambia el rol del docente, y se aumenta la autonomía, la participación y el tiempo dedicado a la práctica motriz en el discente (Custodio, 2021).

En definitiva, se considera esencial el desarrollo de esta propuesta, por la necesidad detectada de aumentar el tiempo de compromiso motor en las sesiones de Educación Física ante la falta de actividad del alumnado en su tiempo de ocio, siendo utilizado el modelo pedagógico Flipped Classroom ya que, tras los artículos de Gómez et al., (2015), Gómez et al., (2019), De la Fuente (2020), Custodio (2021) y Gosálvez – Carpena et al., (2022) se han observado los siguientes resultados positivos:

- Se ha aumentado el tiempo de compromiso motor en las sesiones de Educación Física con la utilización de dicha metodología.
- Se ha optimizado el tiempo de clase y se ha empleado el uso de las TIC.
- Se ha mejorado el rendimiento académico y la autonomía del alumnado.
- Se ha mejorado la competencia motriz.

Para finalizar, esta propuesta de Flipped Classroom en Educación Física es necesaria para ofrecer beneficios en el aumento del tiempo de compromiso motor, en la calidad de la enseñanza y del proceso de enseñanza – aprendizaje y, en el desarrollo integral y motriz del alumnado.

6.2. Objetivos

Los objetivos del cambio didáctico de la propuesta son los siguientes:

- Diseñar propuestas pedagógicas por parte de los docentes de Educación Física empleando modelos pedagógicos como Flipped Classroom, según las necesidades detectadas en su área.
- Mejorar la calidad de la enseñanza y la optimización del tiempo de las sesiones de Educación Física con el conocimiento de técnicas y propuestas pedagógicas.
- Generar cambios en el uso de la metodología en el área de Educación Física empleando las TIC.
- Establecer técnicas y propuestas pedagógicas para aumentar el tiempo del compromiso motor en las sesiones de Educación Física y la autonomía del alumnado.

A continuación, se desarrollan en la siguiente tabla 1 las competencias a desarrollar del Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, junto a los objetivos de aprendizaje de la propuesta:

Tabla 1

Competencias y objetivos de aprendizaje

Competencias	Objetivos
Competencia Digital	Emplear las TIC como un medio de su proceso de enseñanza – aprendizaje y adquisición de contenidos.
Competencia Matemática y Competencia Básica en Ciencia y Tecnología	Desarrollar la apreciación de las trayectorias, distancias, lanzamientos, golpes y direcciones.
Competencia en Comunicación Lingüística	Aprender a comunicarse adecuadamente con sus iguales al expresar ideas u opiniones.
Competencia de Aprender a Aprender	Adquirir autonomía en su proceso de enseñanza – aprendizaje. Aprender a trabajar individualmente y de forma cooperativa.
Competencia de Conciencia y Expresiones culturales	Aprender y conocer los juegos tradicionales, sus reglas y materiales.
Competencia Social y Cívica	Respetar a sus iguales, al docente y las normas de clase.

Fuente: Elaboración propia.

Además, en esta propuesta se desarrollarán los siguientes objetivos generales de etapa, según el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia:

K) Se refiere a la valoración de la salud y de uno mismo y, al respeto entre iguales, empleando para el desarrollo social y personal la actividad física.

B) Se destina al fomento del trabajo individual y en equipo por parte del alumnado, del desarrollo del esfuerzo y de las confianzas en sus propias posibilidades.

D) Se refiere al desarrollo del respeto hacia los demás, hacia las diferentes culturas y al fomento de la igualdad.

6.3. Modelo o enfoque pedagógico que sustenta la propuesta

El modelo pedagógico con el que principalmente se sustenta la propuesta para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física es Flipped Classroom.

Según Berenguer (2016), este modelo pedagógico permite que el alumnado sea quien dirija, organice y determine su proceso de enseñanza – aprendizaje, adaptándolo a su ritmo, puesto que se puede acceder a los recursos y contenidos aportados por el docente cuándo y dónde quiera, se fomenta su autonomía y creatividad y permite un manejo apropiado del uso de las TIC en las diversas áreas.

Por tanto, con este modelo pedagógico se pretende que la práctica de actividad física en las sesiones de Educación Física sea mayor, paliando el déficit que se ha observado en el alumnado fuera del horario escolar y en las sesiones de Educación Física, ya que como indican Martínez Hita y García Cantó (2017), se estima que en las sesiones de Educación Física que no se ofrecen en inglés, el tiempo de práctica que se produce es alrededor del 50% de la sesión, siendo mucho menor en las de inglés.

6.4. Orientaciones metodológicas y didácticas

Las orientaciones metodológicas del área de Educación Física para el cambio que se plantea a través de dicha propuesta se recogen en el anexo I, áreas del bloque de asignaturas específicas del Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Algunas se corresponden con la metodología Flipped Classroom:

- El alumnado será el protagonista de su propio aprendizaje, actuando el docente como guía.
- Se propondrán tareas de forma individual o cooperativa o en equipo.
- Se aumentará el tiempo de compromiso motriz del alumnado en las sesiones de Educación Física.
- Se fomentará el uso de las TIC mediante la realización de diversas tareas.
- El principal recurso educativo será el juego motor mediante retos y desafíos.
- Se fomentará la autonomía, la responsabilidad, un estilo de vida saludable, la creatividad con técnicas y modelos pedagógicos e implicando el movimiento del cuerpo con todo tipo de actividades, juegos y deportes.

En cuanto a las orientaciones didácticas para el cambio que se plantea, se pueden destacar:

- Se fomentará que los contenidos y el aumento del tiempo de compromiso motor se relacione con el contexto, intereses, nivel y experiencias del alumnado.
- Se potenciará la interacción, la participación, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la ayuda entre iguales y la independencia.
- Se crearán aprendizajes significativos para el alumnado, considerando su experiencia.
- Se establecerá una adecuada relación entre los discentes y el docente, ofreciendo feedback al alumnado sobre su proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Se organizará al alumnado en grupos heterogéneos.
- Se realizará una adecuada temporalización de la propuesta.
- Se llevará a cabo una evaluación continua, formativa y sumativa.

6.5. Actividades de aprendizaje

A continuación, se establece la tipología de las actividades de aprendizaje de la propuesta:

- Actividades de conocimientos previos, como, por ejemplo, la actividad 1 a través de una lluvia de ideas en el tablón de Google Classroom. Se diseñan para incentivar al alumnado en su aprendizaje, observando y empleando aquello que ya habían aprendido previamente y construir nuevos aprendizajes.
- Actividades de ampliación de conocimientos, por ejemplo, la actividad 2 con la resolución de dudas y explicación de los juegos tradicionales por el alumnado y su puesta en práctica. Se diseñan para aumentar el conocimiento sobre diversos contenidos al alumnado y afianzar dichos aprendizajes. También son actividades de ampliación de conocimientos las actividades 3, 4, 5, 6 y 7.
- Actividades de evaluación, por ejemplo, la actividad 8, mediante la autoevaluación con un formulario de Google Docs. Se diseñan para obtener información acerca del aprendizaje y los conocimientos que el alumnado ha adquirido durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, al igual que para evaluar su propio proceso de enseñanza – aprendizaje y el de sus compañeros.

6.6. Recursos de aprendizaje

Tal y como indica Iniesta (2018), en los recursos se engloban todos los componentes que un centro educativo puede emplear un adecuado proceso de

enseñanza – aprendizaje, siendo de todo tipo, desde las infraestructuras del centro hasta materiales humanos, físicos, digitales, entre otros.

Por lo tanto, se considera esencial la utilización de diversos recursos de aprendizaje para que se alcancen y se logren los objetivos del proceso de enseñanza - aprendizaje. A continuación, se especifican los recursos de dicha propuesta:

- Didácticos: Presentaciones de contenidos como material y vídeos.
- Materiales o de equipamiento: material elaborado por los discentes y material propio del área de educación física, como conos, pelotas, canicas entre otros.
- Espaciales: pabellón deportivo y pista polideportiva.
- Humanos: docente de Educación Física.
- Digitales: Google Classroom, Canva, Youtube, Flipgrid, correo electrónico de Gmail, tablets, Google Drive, Google Docs.

6.7. Roles de los implicados, docentes y aprendices

En el contexto educativo se considera fundamental definir los roles de cada uno de los miembros de la comunidad educativa, incluyendo tanto a los discentes como a los docentes, para que conozcan sus responsabilidades. En relación a la propuesta de intervención educativa de Flipped Classroom, se identifican los siguientes roles y funciones de los docentes y discentes siguiendo a Tourón y Santiago (2015):

Previo a la sesión:

- Rol del docente: diseñar y establecer las diversas actividades, contenidos y recursos a trabajar.
- Rol del alumnado: visualización y adquisición de contenidos con herramientas digitales, para orientar su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Al comenzar la sesión:

- Rol del docente: anticipar y ofrecer información y resolver dudas acerca de lo que se va a trabajar.
- Rol del alumnado: se han consolidado los conocimientos para el desarrollo de las tareas.

Durante el desarrollo de la sesión:

- Rol del docente: guía, ofrece feedback y explicaciones para ayudar.
- Rol del alumnado: puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

Tras la realización de la sesión:

- Rol del docente: crea y establece más recursos, ofrece feedback o explicaciones extra y realiza tutorías con los discentes para resolver posibles dudas.
- Rol del alumnado: continúan poniendo en práctica y amplían los conocimientos adquiridos tras el feedback obtenido y realizan tutorías con el docente.

6.8. Evaluación

La evaluación de las actividades de dicha propuesta será continua, formativa y sumativa y, se evaluarán los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que se definen en el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, relacionados con los contenidos a trabajar:

Criterios de evaluación y sus correspondientes estándares de aprendizaje:

1. Resolver situaciones motrices con condicionantes espacio – temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.

1.4. Adapta el manejo de objetos con los segmentos superiores e inferiores a juegos de colaboración y oposición, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando actitud reflexiva.

7.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños de la clase.

8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas.

8.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre tipos de juegos y actividades en la naturaleza.

12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

12.1. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones, respetando las opiniones de los demás.

Los estándares de aprendizaje serán abordados mediante la utilización de instrumentos evaluativos como una escala descriptiva o rúbrica para los estándares de

aprendizaje 1.4.; 8.1. y 12.3. con indicadores de logro, empleando como niveles de rendimiento: no conseguido, aceptable, bien y excelente. Anexo II. Además, se empleará como procedimiento de evaluación la observación sistemática, empleando un registro anecdótico para la recogida de información. Anexo III.

Por otro lado, se empleará una escala cualitativa para los estándares de aprendizaje 7.1. y 12.1. con indicadores de logro y empleando como niveles de rendimiento del 0 al 3, siendo el 0 la nota más baja y el 3 la más alta. Además, se utilizará como procedimiento de evaluación la observación sistemática, empleando un registro anecdótico para la recogida de información. Anexo IV y V.

Se realizará también una autoevaluación a través de la herramienta Google Forms y se utilizará como procedimiento de evaluación la experimentación.

Para finalizar, se realizará una evaluación de la finalidad de la propuesta a través de la evaluación de la práctica docente mediante un instrumento de evaluación, que se concreta en el Anexo IX del modelo orientativo de la Orden de 20 de noviembre de 2014, de la Consejería de Educación, cultura y Universidades por la que se regula la organización y la evaluación de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, considerando los 11 indicadores que se han establecido en Flipped Learning Network (2014), constituidos por los cuatro pilares que sustenta Flipped Classroom. Anexo VI.

6.9. Planificación y propuesta

En cuanto a la planificación, las actividades se temporalizan en cuatro semanas teniendo en cuenta que las sesiones de Educación Física en dicho curso son martes y viernes, concretamente como se establece en la siguiente tabla 2:

Tabla 2

Planificación de las actividades

Semanas/Días	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1	1	2. Actividad 1	3	4	5. Actividad 2.
Semana 2	8	9. Actividad 3	10	11	12. Actividad 4
Semana 3	15	16. Actividad 5	17	18	19. Actividad 6

Semana 4	22	23. Actividad 7	24	25	26. Actividad 8
Semana 5	29	30	31		

Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, los contenidos que se van a trabajar en dicha propuesta de Educación Física para cuarto curso de Educación Primaria, se encuentran recogidos en el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, y se distribuyen en bloques como se muestra en la siguiente tabla 3:

Tabla 3

Contenidos a trabajar

Bloques	Contenidos
Bloque 1. El cuerpo. Imagen y percepción	Aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás.
Bloque 2. Habilidades motrices	Lanzamiento, recepción y bote: ajuste corporal, desarrollo cualitativo y progresión en dificultad. Golpeos, paradas, desvíos y conducciones: ajuste corporal, desarrollo cualitativo y progresión en dificultad.
Bloque 5. Juegos y actividades y actividades deportivas	Juegos de la Región de Murcia.
Todos los bloques	Tecnologías de la información y la comunicación: búsqueda, selección y comprensión de la información.

Fuente: elaboración propia mediante los contenidos del Decreto 198/2014.

A continuación, se muestra la propuesta, denominada “Juegos de siempre” en el área de Educación Física para cuarto curso de Educación Primaria, empleando como modelo pedagógico Flipped Classroom:

Actividad 1. Actividad de conocimientos previos de modalidad online. En el tablón de Google Classroom se explicará la metodología que se va a utilizar. Además, se

realizará una lluvia de ideas sobre los juegos tradicionales y se establecerán los vídeos explicativos de Youtube sobre los juegos a practicar en la siguiente actividad, como el gua, la rayuela, el palito inglés y la gallinita ciega, junto a la formación de los grupos. Se deberá trabajar antes de la siguiente actividad. Anexo VII.

Actividad 2. Actividad de ampliación de conocimientos de modalidad presencial en la pista polideportiva, 60 minutos. En esta actividad se resolverán las dudas al comenzar. A continuación, se pondrán en práctica los juegos tradicionales anteriores y, al comenzar cada juego, se preguntará al alumnado cómo se juega, para comprobar que han visualizado los vídeos en Google Classroom. Para finalizar, se asearán.

Actividad 3. Actividad de ampliación de conocimientos de modalidad online. Se establece en el tablón de Google Classroom los materiales a realizar cada grupo, siendo realizados uno por cada miembro del grupo (bolos, chapas y circuito, caliches y bolas de petanca), anexo VIII, junto a los vídeos para su elaboración. Estos se deben elaborar para su implementación en las actividades 6 y 7. Además, se establece una tarea en la que se indica que cada grupo debe redactar un juego tradicional de la página web establecida en un Google Drive compartido para la siguiente sesión, cumpliendo cada uno un rol: redactor título, explicación, materiales, explicación juego. Este se debe subir al tablón antes de la siguiente actividad para que sus compañeros puedan leerlos.

Actividad 4. Actividad de ampliación de conocimientos modalidad presencial en la pista polideportiva, 60 minutos. Se realizará una resolución de dudas. A continuación, se pondrán en práctica los juegos creados por cada grupo, siendo explicados por un miembro del grupo. Para finalizar se asearán.

Actividad 5. Actividad de ampliación de conocimientos modalidad online. Se establecerá en Google Classroom una presentación de Canva sobre los juegos tradicionales, sus reglas y materiales (los bolos, caliche, las chapas y la petanca) que se debe visualizar antes de la siguiente actividad. Además, se indicará lo que van a realizar en las actividades 6 y 7 y, se les recordará que deben traer los materiales elaborados para la siguiente actividad. Anexo IX.

Actividad 6. Actividad de ampliación de conocimientos de modalidad presencial en la pista polideportiva, 60 minutos. Se comenzará resolviendo las dudas y, de forma individual cada grupo se pondrá a practicar y a jugar, a su juego asignado, explicando las reglas y las formas de jugar entre ellos. Al finalizar la actividad se asearán.

Actividad 7. Actividad de ampliación de conocimientos de modalidad presencial, 60 minutos. Se realizará un circuito con estaciones, cada estación corresponde a un

juego tradicional (bolos, petanca, chapas y caliche). Cada grupo será responsable de aclarar dudas y explicar las reglas de su juego. Al finalizar la actividad se asearán.

Actividad 8. Actividad de evaluación de modalidad online. En Google Classroom se establecerá una tarea con instrucciones para grabar un vídeo en Flipgrid explicando qué material han elaborado y las reglas de su juego tradicional. Además, en el tablón se establecerán un cuestionario de Google Forms para la autoevaluación. Anexo X. Al finalizar, el docente evaluará la práctica docente y el proceso de enseñanza. Anexo VI.

7. Evaluación de la propuesta

El control de calidad, la aplicación, la consecución de los objetivos y de los beneficios e impactos de dicha propuesta de TFM, se realizará mediante un análisis sobre el conocimiento adquirido por los docentes acerca de este modelo pedagógico, su implementación, la aplicación de los aspectos clave y las estrategias y recursos proporcionados, a través de una evaluación con un cuestionario que se proporcionará tras implementar la propuesta. Con este cuestionario se compararán los resultados obtenidos con los objetivos establecidos y se determinará su efectividad.

Así, se han de establecer los indicadores del proceso:

- Mejoras en el conocimiento de Flipped Classroom.
- Implementación del modelo Flipped Classroom en el área de Educación Física para aumentar el tiempo de compromiso motor.
- Utilización de los aspectos clave de Flipped Classroom para las sesiones.
- Utilización y diseño de estrategias, recursos y herramientas para emplear Flipped Classroom en Educación Física.
- Aplicación a otros cursos de Educación Primaria.

Para finalizar, algunos de los indicadores de resultado han de ser los siguientes:

- Aumento en el conocimiento y en los métodos de aplicación de los docentes sobre Flipped Classroom.
- Mayor optimización de las sesiones de Educación Física siguiendo los aspectos clave de Flipped Classroom.
- Progreso o aumento del tiempo de compromiso motor del alumnado.

Así, al considerar dicha evaluación, se obtendrá una visión más adecuada de los objetivos propuestos y del modelo pedagógico Flipped Classroom, junto a sus beneficios en la formación de los docentes y en el tiempo de compromiso motor del alumnado.

8. Conclusiones

El conocimiento de propuestas metodológicas por docentes de Educación Física se considera esencial para innovar en la enseñanza, integrar las TIC, otorgar autonomía al alumnado, planificar las sesiones y promover una adecuada práctica motriz.

Así, en este TFM se propuso el diseño de dicha propuesta para cuarto curso de Educación Primaria para el área de Educación Física, en la que se estableció un objetivo general con el que se hace referencia a que se conocieran y aplicaran técnicas y propuestas pedagógicas como Flipped Classroom, para aumentar el tiempo de compromiso motor en el área de Educación Física, ante el escaso tiempo destinado al deporte por los discentes, como se ha demostrado en la justificación teórica y en la información del análisis de necesidades.

Es por ello que, haciendo referencia a este objetivo principal y a los objetivos específicos, se ha llevado a cabo una investigación acerca del modelo pedagógico Flipped Classroom y se han observado resultados beneficiosos para los docentes, puesto que a un mayor conocimiento sobre este modelo pedagógico, mayor y mejor planificación de los contenidos y sesiones ante el escaso horario escolar, generando mayor autonomía en el alumnado y mayor práctica motriz.

Continuando con el primer objetivo específico, se ha incluido el modelo pedagógico Flipped Classroom en el área de Educación Física con una propuesta de aplicación para cuarto curso de Educación Primaria. Con esta, se ha obtenido como resultado que con un buen conocimiento por parte de los docentes de dicho modelo pedagógico y con una adecuada planificación se puede contribuir a aumentar el tiempo de actividad física del alumnado mediante la optimización de las sesiones del área.

Además, siguiendo el segundo objetivo específico, se han determinado los aspectos clave para su conocimiento y una adecuada implementación, demostrando que con estos se obtiene como resultado un adecuado diseño de una propuesta de Flipped Classroom, tal y como se observa en la propuesta aportada en el TFM.

Haciendo referencia a los últimos objetivos y como conclusión, se han ofrecido experiencias, estrategias, recursos y herramientas, métodos y formas de evaluación que demuestran la efectividad de dicha propuesta y, de cómo con el conocimiento de técnicas y propuestas pedagógicas y su aplicación, como Flipped Classroom, se puede promover una mejora en los procesos de enseñanza – aprendizaje del alumnado, se ofrece autonomía, y se contribuye a un ecosistema saludable con mayor práctica de actividad física en las sesiones, gracias a la adecuada planificación de los docentes.

9. Limitaciones y líneas futuras de trabajo

En cuanto a las limitaciones para el desarrollo de dicha propuesta de aplicación, los aspectos que se han tenido que realizar de manera diferente a la prevista han sido las presentaciones de los contenidos sobre los juegos tradicionales, estas son de elaboración propia, debido a la escasez de recursos online sobre la temática para poder explicar y ofrecer al alumnado diversos contenidos.

Además, se destaca otra limitación referida a la escasez de venta de material para el área de Educación Física relativo a los juegos tradicionales, por lo que se establece que el alumnado cree su propio material para las sesiones. La falta de conocimiento del alumnado hacia esta metodología se puede considerar otra limitación, por lo que en la actividad 1 se realiza una explicación de dicha metodología.

Por otro lado, los factores con los que se limitan o se restringen el alcance de la propuesta de aplicación y los resultados obtenidos, pueden ser la falta de formación del profesorado en modelo pedagógicos y en el modelo pedagógico Flipped Classroom, por lo que se dificulta la planificación y la temporalización; la poca destreza motriz del alumnado al no realizar el tiempo de actividad física establecido por la OMS para su edad y, un acceso limitado a internet, a las nuevas tecnologías y herramientas tecnológicas por parte del alumnado, por lo que se puede ver limitado su aprendizaje.

Además, una vez analizado y concretado este TFM, existen otras posibles líneas de trabajo y de estudio que se desprenden del trabajo realizado. Con estas se le otorga continuidad, concreción y profundidad, puesto que conocidas las técnicas y propuestas pedagógicas como Flipped Classroom para aumentar el tiempo de compromiso motor en cuarto curso de Educación Primaria en el área de Educación Física, podrían ser:

- Comparar el modelo pedagógico Flipped Classroom con otros modelos tradicionales para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física.
- Comparar el modelo pedagógico Flipped Classroom con otros modelos pedagógicos para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física.
- Diseñar recursos y contenido digital para Educación Física e implementar el modelo pedagógico Flipped Classroom para aumentar el tiempo de compromiso motor en Educación Física.
- Desarrollar e investigar estrategias para desarrollar en el alumnado las habilidades adquiridas con Flipped Classroom en el área de Educación Física.

10. Referencias bibliográficas

- Berenguer, C. [Cristina]. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o Flipped Classroom. *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*. 1466-1480. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59358>
- Custodio, N. [Nerea]. (2021). Experiencia didáctica empírica sobre la clase invertida en el área de Educación Física. *Retos*, 42, 189 - 197. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986291>
- De la Fuente, D. [David]. (2017). *Una propuesta de intervención educativa innovadora en Educación Física a través del modelo pedagógico Flipped Classroom*. [Trabajo Final de Master]. Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/48386/1/TFM_DAVID_DE_LA_FUENTE_GARCIA.pdf
- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *BORM*, 206, 33054- 33556.
- Flipped Learning Network (2014). The Four Pillars of F-L-I-P. Recuperado de <https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/PilaresFlip.pdf>
- Gosálbez-Carpena, P. A. [Pablo], García, S. [Salvador], Ostierlie, O. [Ove] y Ferriz, A. [Alberto]. (2022). Aplicación metodológica Flipped Classroom y Educación Física en enseñanza no universitaria: una revisión sistemática. *Journal of Sport and Health Research*. 14 (2), 171-186 <https://recyt.fecyt.es/index.php/JSJR/article/view/94694>
- Gómez, I. [Iván], Castro, N. [Nuria] y Toledo, P. [Purificación]. (2015). Las Flipped Classroom a través del smartphone: efectos de su experimentación en la Educación Física secundaria. *Prisma Social*, 15, 296-351. http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/15/secciones/tematica/t_09_flipped-classroom.html
- Gómez, J. [José], Selles, S. [Sergio] y Ferriz Valero, A. [Alberto]. (2019). Flipped Classroom Como Propuesta en la Mejora del Rendimiento Académico y Motivación del Alumnado en Educación Física. *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*, 18 (2). <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/101088>
- Iniesta, F. [Francisco]. (2018). *Los materiales autoconstruidos en Educación Física*. Wanceulen.

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE, de 10 de diciembre).
- Martínez-Hita, F. J. [Francisco José] y García-Cantó, E. [Eliseo]. (2017). *Influencia del bilingüismo en el tiempo de compromiso motor en Educación Física*. Retos, 32, 178-182. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/51805>
- Navarro, D. [Daniel], Collado, J.A. [Juan Ángel] y Pellicer, I. [Irene]. (2020). *Modelos pedagógicos en Educación Física*. Autoedición.
- Orden de 20 de noviembre de 2014, de la Consejería de Educación, Cultura y Universidades por la que se regula la organización y la evaluación en la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. BORM, 270, 42598-42677.
- Organización Mundial de la Salud (2020). Directrices sobre actividad física y comportamiento sedentario. *Suiza: Biblioteca de la Organización Mundial de la salud*. <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240014886>
- Piaget J. [Jean], Inhelder, B. [Barbel]. (2019). *Psicología del niño*. Morata.
- Real Decreto 128/2014, de 28 de febrero, por el que establece el currículo de la Educación Primaria.
- Rosa, A. [Andrés], García Cantó, E [Eliseo]. y Pérez, J. J [Juan José]. (2019). Métodos de enseñanza en Educación Física desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 11(1), 1-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7076930>
- Ruiz, C. M. [Carmen María], Lara, A. J. [Amador Jesús], López, F. J. [Francisco José], Cachón, J. [Javier], y Valdivia, P [Pedro]. (2019). Análisis del tiempo de clase en EF y propuestas para su optimización. *Retos*, 35, 126-129. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761654>
- Sánchez, J. [José], Ruiz, J. [Julio] y Sánchez, E. [Elena]. (2017). Flipped Classroom. Claves para su puesta en práctica. *Edmetíc*, 6(2), 336-358. https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/15414/Edmetíc_vol_6_n_2_19.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tourón, J. [Javier] y Santiago, R. [Raul]. (2015). *El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela*. Revista de Educación. Secretaría general técnica. Centro de publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=20325>

11. Anexos

11.1. Anexo I



DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

TRABAJO FINAL DE MÁSTER UNIVERSITARIO EN EDUCACIÓN Y TIC

Este documento quiere informaros sobre un trabajo (de ahora en adelante lo llamaremos “Estudio”) al que os invitamos a participar. Este Estudio lo lleva a cabo un/a estudiante en el marco de la asignatura M1. 388 TFM M aula 4 y ha sido aprobado por el profesorado responsable de la asignatura. Nuestra intención es que recibís la información correcta y suficiente para qué podáis decidir si aceptáis o no participar en este Estudio. Os pedimos que leáis este documento con atención y que nos formuláis las dudas que tengáis.

Título del estudio: Flipped Classroom en los modelos pedagógicos en la enseñanza de la Educación Física.

Objetivo del estudio: En este Estudio lo que queremos es conocer y aplicar técnicas y propuestas pedagógicas como Flipped Classroom para aumentar el tiempo de compromiso motor en cuarto curso de Educación Primaria en el área de Educación Física. Para ello, queremos analizar si se considera que los contenidos para implementar en el área de Educación Física son muy extensos para el escaso horario escolar que presenta, si el alumnado practica actividad física fuera del horario escolar y si es suficiente, si conocen el modelo pedagógico Flipped Classroom, si se considera que modelos pedagógicos como Flipped Classroom ayudarían a implementar los contenidos de Educación Física ante el escaso tiempo de horario escolar destinada a esta área y, si ayudaría a aumentar el tiempo de compromiso motor del alumnado en esta área. Todos estos datos se obtendrán mediante entrevistas con docentes.

Responsable del estudio: María Muñoz Palazón

Yo, el Sr./la Sra. _____ mayor de edad, con DNI número _____ y correo electrónico _____, actuando en mi propio nombre y representación, mediante el presente documento,

MANIFIESTO QUE HE SIDO INFORMADO/DA DE LAS CUESTIONES SIGUIENTES RELACIONADAS CON EL ESTUDIO:

- Mi participación en este estudio es voluntaria y, si en cualquier momento deseo cambiar mi decisión, puedo retirar mi consentimiento en cualquier momento.
- La participación en este estudio consiste en participar en la entrevista respondiendo a las preguntas para recoger los datos cualitativos anteriormente mencionados. La persona Responsable del tratamiento de mis datos personales es María Muñoz Palazón.
- Mis datos personales serán recogidos y tratados con finalidades exclusivamente docentes y de investigación y sin ánimo de lucro.
- Mis datos serán anonimizados, de manera que no se podrá conocer mi identidad a partir de los datos que se recojan.
- Se guardará secreto sobre la información personal que facilitó, y solo se usará con finalidad docente y de investigación en el marco de este Estudio, de forma que no se me pueda identificar en los resultados del estudio.
- Siguiendo el principio de minimización, solo se recogerán los datos mínimos que sean necesarias para llevar a cabo el Estudio, y una vez haya acabado la finalidad docente o de investigación que se derive de este estudio, se destruirá toda la información de carácter personal que haya facilitado de forma definitiva.
- He sido informado/da mediante una cita concertada con el estudiante, la explicación del Estudio y si deseaba participar en el mismo mediante una entrevista sobre el Estudio, sobre su finalidad y sobre los datos que se recogerán, y he consentido a participar en este Estudio.
- En el supuesto de que el estudio requiera recoger datos de sonido, estos datos se recogerán a través de los medios de grabación que utilice el estudiante, y solo se usarán con el fin de realizar la investigación en el marco del Estudio. Estas grabaciones solo durarán el tiempo necesario e indispensable para la elaboración del trabajo, y no recibiré ninguna contraprestación económica.
- En el supuesto de que el estudio requiera recoger datos de sonido, estos datos de imagen/sonido/vídeo se usarán para el Estudio respetando la normativa aplicable y

en ningún caso supondrán una intromisión ilegítima ni una vulneración de los derechos a mi honor, intimidad personal y propia imagen.

- El tratamiento de los datos de carácter personal de todos los participantes se ajustará al que se dispone al Reglamento General de Protección de Datos (UE) 2016/679 y a la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales. De acuerdo con el que se establece en esta legislación, podéis ejercer los derechos de acceso, modificación, oposición y supresión de vuestros datos de carácter personal dirigiéndoos al Responsable del tratamiento, identificado a continuación y a través de los canales de contacto establecidos.

AUTORIZACIÓN A PARTICIPAR EN EL ESTUDIO:

Autorizo al Sr./Sra. María Muñoz Palazón, responsable del estudio, con DNI número____ y correo electrónico personal _____, estudiante de la asignatura Trabajo Final de Máster del *Grado/Máster* en Educación y TIC de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) para que trate mis datos de carácter personal facilitados para la realización de la investigación descrita en el marco del Estudio indicado. En la tabla siguiente se resume de manera esquemática cómo se tratarán estos datos:

Información básica sobre protección de datos personales	
Responsable del tratamiento	María Muñoz Palazón
Finalidades	<ul style="list-style-type: none"> - Llevar a cabo las actividades de investigación detalladas al marco del Estudio - Solo si usted nos lo autoriza, gestionar la autorización de uso de su imagen y utilizar el material fotográfico y audiovisual que contenga su imagen y voz al marco del Estudio.
Legitimación	<ul style="list-style-type: none"> - Consentimiento del interesado. - En caso de que se recojan imágenes, su consentimiento por el uso de su imagen/vídeo/sonido

Destinatarios	Sus datos serán utilizados únicamente por María Muñoz Palazón y no se comunicarán a terceros sin su consentimiento, excepto en el supuesto previstos por la ley.
Derechos de los interesados	Podréis ejercitar vuestro derecho de acceso, rectificación, suspensión, oposición, portabilidad y limitación enviando un correo electrónico_____ adjuntando una fotocopia del DNI o documento acreditativo de su identidad.
Información adicional	Podéis revisar la información adicional sobre el tratamiento de los datos personales al apartado siguiente.

En _____, a ____ de _____ 20__

El Sr./La Sra. _____ (nombre y firma)

AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE LA IMAGEN/SONIDO/VÍDEO

Con el fin de llevar a cabo la investigación en el marco del Estudio y la elaboración del trabajo, necesitaremos hacer grabaciones audiovisuales de la imagen y voz de los participantes en el Estudio.

Haciendo una cruz en el recuadro siguiente, doy permiso a María Muñoz Palazón para hacer uso del material audiovisual que recoja durante la realización de las actividades que formen parte del Estudio en las que seré partícipe y donde aparezca, en virtud del Estudio, mi imagen y/o mi voz, durante el tiempo necesario e indispensable para la elaboración del Estudio y sin ninguna contraprestación económica.

El estudiante se compromete a que la utilización de estas imágenes respete la normativa aplicable y que en ningún caso suponga una intromisión ilegítima ni una vulneración de los derechos al honor, intimidad personal y propia imagen de los participantes.

- Autorizo el uso de mi imagen en los términos indicados.
- Autorizo el uso de mi voz en los términos indicados.

En _____, a ____ de _____ 20__

El Sr./La Sra. _____ (nombre y firma)

11.2. Anexo II

Curso:					Grupo:			
C	C	EA	CC	IE	Niveles de logro			
T	E				Excelente	Bien	Aceptable	No conseguido
B 2.	1.		CM CT	Escala descriptiva	Apenas adapta el manejo de objetos con los segmentos superiores e inferiores a juegos de colaboración y oposición, aplicando correctamente los	Adapta, aunque con ciertas dificultades, el manejo de objetos con los segmentos superiores e inferiores a juegos de colaboración y	Adapta la mayoría de manejos de objetos con los segmentos superiores e inferiores a juegos de colaboración y oposición, aplicando correctam	Adapta el manejo de objetos con los segmentos superiores e inferiores a juegos de colaboración y oposición, aplicando correctam

					gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes .	oposición, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes .	ente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes .	gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes .
	8	8.1.	CEC	Escala descriptiva	Apenas expone las diferencias, características y/o relaciones entre tipos de juegos y actividades en la naturaleza.	Expone con dificultad las diferencias, características y/o relaciones entre tipos de juegos y actividades en la naturaleza .	Expone la mayoría de diferencias, características y/o relaciones entre tipos de juegos y actividades en la naturaleza .	Expone las diferencias, características y/o relaciones entre tipos de juegos y actividades en la naturaleza .
	1 2	12. 3.	CCL	Escala descriptiva	Apenas expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma	Expone con dificultad sus ideas de forma coherente y se	Expone la mayoría de sus ideas de forma coherente y se expresa de	Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma

					correcta en diferentes situaciones, respetando las opiniones de los demás.	expresa de forma correcta en diferentes situaciones, respetando o las opiniones de los demás.	forma correcta en diferentes situaciones, respetando las opiniones de los demás.	correcta en diferentes situaciones, respetando las opiniones de los demás.
Alumno 1.								
Alumno 2.								
Alumno 3.								
Alumno 4.								
Alumno 5.								
Alumno 6.								
Alumno 7.								
Alumno 24.								

11.3. Anexo III

Registro anecdotario															
Juegos de siempre														Calificación	
EA	1.4	8.1	12.3												
IE															
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
24.															
Leyenda de instrumentos de evaluación (IE):															

11.4. Anexo IV

Escala cualitativa				
Juegos de siempre				4.º curso Grupo:
7.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños de la clase.				
Niveles de logro Alumnos	3	2	1	0
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
24.				

11.5. Anexo V

Escala cualitativa					
Juegos de siempre				4.º curso Grupo:	
12.1. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.					
logro Alumnos	Niveles de	3	2	1	0
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
24.					

11.6. Anexo VI

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Curso y grupo:	2022/2023	Evaluación:	
-----------------------	------------------	--------------------	--

Ajuste de la programación docente

1 2 3 4

Temporización

(1: muy bajo. 4: muy alto.)

1. El número de sesiones previstas para el desarrollo es adecuado.				
2. El número de clases impartidas es el adecuado para el desarrollo.				

Estándares de aprendizaje evaluables durante la propuesta

1. Grado de consecución de los estándares de aprendizaje programados.				
2. Se han programado estándares que no se han realizado.				
3. La programación ha sido poco realista con respecto al tiempo disponible.				
4. Se han perdido clases.				
5. Se han desarrollado de acuerdo con los criterios y principios metodológicos planificados.				
6. Las actividades de aprendizaje responden a los estándares de aprendizaje previstos.				

Organización y clima del aula

1. Adecuación de criterios de espacio.				
2. Adecuación de los tiempos para permitir la reflexión del alumnado.				
3. Se ha cuidado el material y los recursos.				
4. Adecuación de los agrupamientos de los discentes.				
5. Buena relación profesor – alumno para ofrecer feedback cuando es requerido.				
6. Cordialidad en las relaciones entre los alumnos, actuando como guía.				
7. Buena predisposición de los alumnos.				

Metodología

1. He previsto la utilización de material relevante y accesible para el alumnado.				
2. Se ha empleado una metodología activa y participativa.				
3. Brindo la oportunidad al alumnado de involucrarse en actividades significativas.				
4. Se ha ofrecido la posibilidad de aprender los contenidos de diversas formas.				

5. Los elementos curriculares empleados han resultado idóneos.				
6. Se ha potenciado la participación evitando tareas discriminatorias y siendo accesibles.				
7. Se han realizado actividades diversas de acuerdo con los intereses y capacidades de los alumnos.				
8. Se ha atendido al carácter práctico y aplicado de los conocimientos.				
9. Profesor y alumnos han empleado las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.				
10. Se ha colaborado con el resto de miembros de la comunidad educativa.				

Idoneidad de los instrumentos de evaluación utilizados

1. Idoneidad de la evaluación formativa y de sus registros.				
-------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Observaciones u otros aspectos a destacar

--

Consecución de estándares de aprendizaje

Resultados de los discentes en el área en porcentajes

Porcentajes de discentes sobre el total de alumnos que cursan el área				
Área	Excelente	Bien	Aceptable	No conseguido

Resultados que se esperan alcanzar y que se han obtenido en la evaluación

Porcentajes de discentes sobre el total de alumnos del grupo				
Resultados	Excelente	Bien	Aceptable	No conseguido
Resultados obtenidos				
Resultados esperados				

Grado de satisfacción del alumnado del grupo

Grado de satisfacción del alumnado.				
-------------------------------------	--	--	--	--

11.7. Anexo VII



María Muñoz Palazón

18:27



Hola,

Vamos a iniciar una lluvia de ideas respondiendo en el tablón a la siguiente pregunta ¿Qué son los juegos tradicionales? Escribe ejemplos.

Además, os dejo aquí unos enlaces que explican como se juega a para jugar en la siguiente actividad:

la rayuela: <https://youtu.be/nHWUSxlaasg>

el gua: <https://youtu.be/lqQzx9Omx5>

el palito ingles: <https://youtu.be/5TzlcVOy3RA>

la gallinita ciega: <https://youtu.be/wghBFIE-Et0>

Por otro lado, os asigno por grupos con el número de lista

Grupo azul: 1, 22, 13, 14, 20, 4

Grupo verde: 2, 23, 15, 19, 3

Grupo amarillo: 5, 24, 16, 21, 6

Grupo rojo: 7, 18, 13, 12, 8

¡Ánimo!

11.8. Anexo VIII



María Muñoz Palazón

Ayer (Última modificación: 10:45)



Hola,

aquí os adjunto a cada grupo los materiales que debéis elaborar y vídeo explicativos. Recordad que hay que tenerlos elaborados para las actividades 6 y 7 y que elaboráis uno por miembro del grupo.

Grupo azul: Caliche <https://youtu.be/fMoVKhjk1IY>

Grupo amarillo: bolos <https://youtu.be/Ulb9QRX4BIs>

https://youtu.be/VvstCnf_1Vo

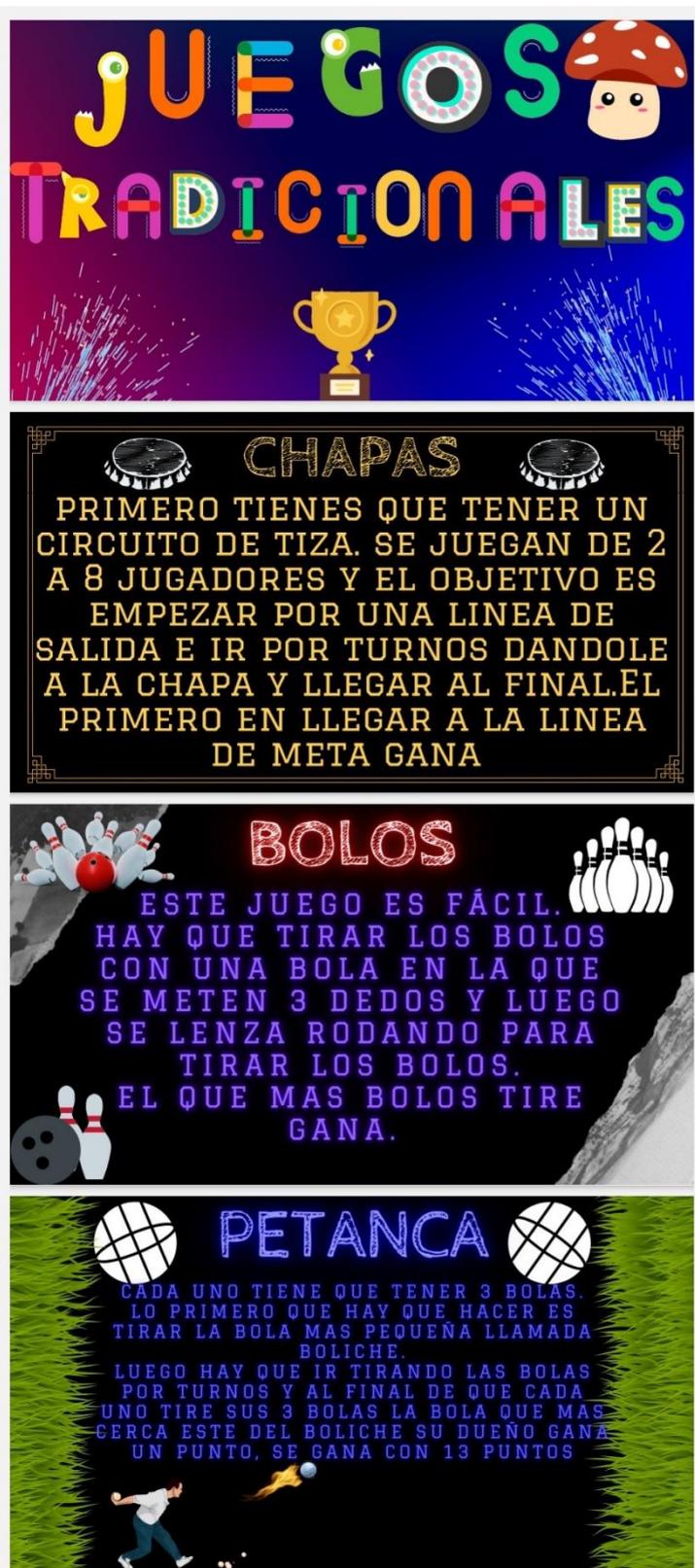
Grupo rojo: pelotas petanca <https://youtu.be/eWHxiczwWKM>

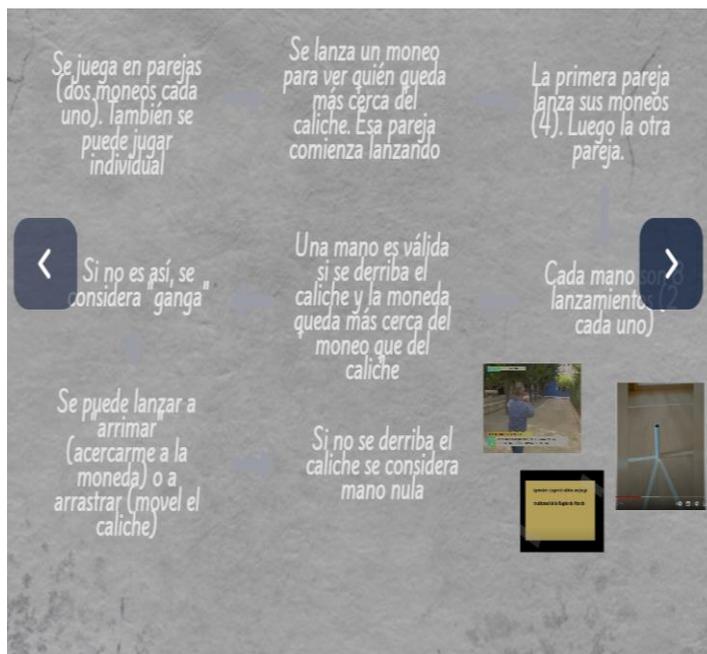
Grupo verde: chapas y

circuito <https://youtu.be/BE7KeFxKV10>

Saludos.

11.9. Anexo IX





María Muñoz Palazón

10:41



Hola,

os adjunto una presentación sobre los juegos tradicionales, sus reglas y materiales (los bolos, caliche, las chapas y la petanca) que se debe visualizar antes de la siguiente actividad.

Os recuerdo que debéis traer los materiales elaborados para la actividad 6, ya que jugaréis cada grupo a los juegos asignados. Entre vosotros practicaréis y os explicareis las reglas y cómo se juega.

Además, los debéis traer también para la actividad 7, en la que se realizará un circuito con estaciones, cada estación corresponde a un juego tradicional (bolos, petanca, chapas y caliche). Cada grupo será responsable de aclarar dudas y explicar las reglas de su juego.

Un saludo.



JUEGOS TRADICIONALES....
PDF

11.10. Anexo X



María Muñoz Palazón
11:22

⋮

Hola,
os adjunto un enlace para realizar la autoevaluación.
Un saludo.



Google Forms: Sign-in
<https://docs.google.com/forms/c>



Añade un comentario de clase...

▶

Enlace

Google

Forms:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSekM9bojSncGKQdskqLzZYNcz9-iXJgy16awb2-1aRukREhAQ/viewform?usp=sf_link