

(2025) *MLS-Sport Research*, 5(1), 45-66. doi.org/10.54716/mlssr.v5i1.4013

Un proyecto interdisciplinar desde la Educación Física en Educación Primaria, a través de metodologías activas

An Interdisciplinary Project in Elementary Physical Education Through Active Methodologies

Gustavo Potenciano Priego

Centro Universitario Sagrada Familia (España)

(mt.anguis00@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0009-2868-185X>)

María Ruiz Arcos

Centro Universitario Sagrada Familia (España)

(mruiz.arcos22@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0005-0738-6131>)

María Lucía Romero Marín

Centro Universitario Sagrada Familia (España)

(romeromarinmarialucia@gmail.com) (<https://orcid.org/0009-0007-0851-2237>)

Información del manuscrito:

Recibido/Received: 11/04/25

Revisado/Reviewed: 11/11/25

Aceptado/Accepted: 01/12/25

RESUMEN

El presente artículo presenta una propuesta de proyecto de innovación educativa para ser implementado en el tercer ciclo de Educación Primaria, basado en un planteamiento multidisciplinar e interdisciplinario entre las materias de Educación Física, Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística, a través de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Servicio, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Trabajo Cooperativo. La principal propuesta innovadora que propone es el trabajo de valores universales, sociales y de emprendimiento. Para la consecución de dicho proyecto se definirán, en primera instancia, los aspectos teóricos que lo fundamentan, para después hacer un desarrollo de todos los componentes curriculares, las tareas innovadoras que lo componen y los productos intermedios y producto final distinto a lo habitual. El proyecto finalizará con una propuesta evaluativa competencial, acorde a la legislación educativa.

ABSTRACT

This article presents a proposal for an educational innovation project to be implemented in the third cycle of Primary Education, based on a multidisciplinary and interdisciplinary approach among the subjects of Physical Education, Natural, Social, and Cultural Environment, Spanish Language and Literature and Artistic Education, through innovative methodologies such as Service-Learning, Project-Based Learning, and Cooperative Work. The main innovative proposal is the work on

Keywords:

Physical Education,
interdisciplinarity, values,
inclusion, health, active learning
methods.

universal, social, and entrepreneurial values. For the achievement of this project, the theoretical aspects that support it will be defined in the first instance, followed by a development of all the curricular components, the innovative tasks that compose it, and the intermediate products and final product different from the usual. The project will conclude with a competency-based evaluative proposal, in accordance with educational legislation.

Introducción

El presente artículo detalla el diseño de un proyecto pedagógico multidisciplinar e interdisciplinar, concebido para la etapa de Educación Primaria. El proyecto integra coherentemente diversas áreas instrumentales, desde la Educación Física, integrada con otras áreas como Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, Lengua Castellana y Literatura y Educación Artística. La aplicación de la multidisciplinariedad, aplicando varias disciplinas en un estudio y la interdisciplinariedad, integrando metodologías e instrumentos para la resolución de problemas, lo que supone una estrategia para enriquecer el aprendizaje del alumnado, permitiendo abordar diferentes disciplinas conjuntamente y generando grandes beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto se fundamenta en el desarrollo de los valores universales, cuya enseñanza en los centros educativos se encuentra respaldada por la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE, 2020), que pretende la integración de dichos valores de manera transversal. En el documento se enfatiza la necesidad de implementar una educación integral, basada en metodologías activas que promuevan experiencias significativas para el alumnado. En este sentido, el proyecto se basará en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje-Servicio (ApS) y el Aprendizaje Cooperativo (AC) como principales metodologías innovadoras. Su uso tiene como objetivo fundamental que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje, favoreciendo su participación activa, colaboración y la aplicación práctica de conocimientos, desarrollando competencias blandas como el trabajo en equipo, la capacidad de liderazgo, la resolución de conflictos, el emprendimiento y el aprender a aprender, generándole autonomía.

El proyecto pedagógico está diseñado para su implementación en 5º curso de Educación Primaria. Con la intención de desarrollar competencias clave esenciales para el crecimiento personal del alumnado de Educación Primaria, específicamente la Competencia Emprendedora y la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender, las cuales se observarán a lo largo de este documento. Adicionalmente, el proyecto se asocia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 10 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), denominado “Reducir la desigualdad en y entre los países”.

Marco teórico

En la realización de proyectos en la etapa de Educación Primaria, se deben tener en cuenta aspectos que enriquezcan el aprendizaje del alumnado, incluyendo la aplicación de estrategias o métodos que sean necesarios. Dicho de otro modo, cuando los docentes quieren llevar a la práctica experiencias o proyectos, es aconsejable que vayan más allá de una mera programación de una situación de aprendizaje. Bajo estas circunstancias, la aplicación de multidisciplinariedad y la interdisciplinariedad ayudarán a abarcar distintas disciplinas y conllevarán consigo grandes beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera aclaratoria, Paoli Bolio (2020) define la multidisciplinariedad como la participación de varias disciplinas en un estudio, conservando cada una su metodología. Esta colaboración entre disciplinas permite entender un fenómeno analizado desde el conocimiento que brinda cada una de las asignaturas, ya sean científicas, empíricas o sociales. No obstante, en la línea de García Gómez (2017), se debe diferenciar este

concepto con el de interdisciplinariedad, según lo establecido por Mujica Sequerra (2021), quien establece que la multidisciplinariedad es la unión no integradora de múltiples disciplinas, donde cada una conserva su metodología sin transformaciones o desarrollo de otras. Por su parte, la interdisciplinariedad hace referencia al conjunto de disciplinas relacionadas entre sí, integrando las metodologías, instrumentos, teorías y técnicas para la diversidad de solución de problemáticas.

Rodríguez (2023) reflexiona sobre la interdisciplinariedad y la transversalidad curricular bajo el enfoque de la nueva Ley de Educación. En la idea de proyecto propuesto, se pretenden trabajar una serie de valores universales que se desarrollan en la etapa de Educación Primaria, los cuales son fundamentales para la convivencia de las futuras generaciones y la participación activa de un buen ciudadano. A fin de lograr esto y basándose en la legislación vigente, concretamente en la LOMLOE (2020), se hace referencia a la importancia de la enseñanza de valores universales en los colegios. Con otras palabras, como aparece referenciado en el artículo 18 correspondiente a la organización, en su apartado 3:

Se incluirán contenidos referidos a la Constitución española, al conocimiento y respeto de los Derechos Humanos y de la Infancia, a la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial, a la igualdad entre hombres y mujeres, al valor del respeto a la diversidad y al valor social de los impuestos, fomentando el espíritu crítico y la cultura de paz y no violencia (LOMLOE, 2020, p.122887).

Asimismo, en su artículo 19 correspondiente a los principios pedagógicos, en su apartado 2, se indica:

Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas. De igual modo, se trabajarán la igualdad de género, la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible y la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual. Asimismo, se pondrá especial atención a la educación emocional y en valores y a la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias transversales que promuevan la autonomía y la reflexión (LOMLOE, 2020, p.122888).

La propuesta de una educación integral, desarrollada a través de situaciones de aprendizaje, requiere del uso de metodologías activas para crear experiencias significativas para el alumnado (Escarabajal y Martínez, 2023). Como indica Defaz (2020), para la puesta en práctica, se utilizarán un conjunto de estrategias cuyo objetivo es centrarse en el protagonismo del alumno, favoreciendo un aprendizaje efectivo, su participación activa, la colaboración, así como la aplicación de práctica de conocimientos. Para ello, los docentes tienen una labor de guía y están encargados de orientarlos y atender sus necesidades. Dentro de este ámbito metodológico, Arabit-García (2023), Gutiérrez et al (2023) y Paños (2017), exponen los beneficios de las metodologías activas, destacando las principales, en función de los beneficios que se obtienen en su implementación.

Si bien la literatura destaca varias metodologías, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) tiene una mención destacada. Se caracteriza por ser una estrategia donde el alumnado debe diseñar, elaborar y completar un proyecto que ayude a solucionar un problema de la vida real, aunando varias asignaturas para trabajar un tema común durante el mismo periodo de tiempo, desarrollando un producto final interdisciplinar (Jiménez, 2015). Por otro lado, para Calvo-Varela et al. (2019) o García-Tudela (2022), el

Aprendizaje-Servicio (ApS) genera el desarrollo de valores sociales muy específicos. Es una metodología pedagógica que combina en un solo proceso el aprendizaje de contenidos y saberes básicos, competencias y valores con la realización de servicios a la comunidad que lo convierten en un experiencia de aprendizaje transversal. Por último, Fernández (2006) destaca la metodología de aprendizaje cooperativo, en la que el alumnado trabaja dividido en grupos reducidos de aprendizaje, evaluándose la productividad grupal y estableciendo una interdependencia positiva, exigencia individual, interacción personal, habilidades interpersonales y de trabajo en equipo y reflexión grupal.

Cabe mencionar que con el desarrollo de este tipo de proyectos, el alumnado de Educación Primaria adquiere competencias clave que son esenciales para su educación integral. Asimismo, estas competencias claves o habilidades transversales, las cuales están dispuestas en la vigente Ley orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE, 2020), específicamente recogidas en el Perfil de Salida, tienen también como finalidad la preparación de las nuevas generaciones para el éxito en el mundo actual que se encuentra en cambio constante.

Por consiguiente, en el diseño de proyectos basados en este tipo de metodologías se desarrollarán en mayor medida, la competencia emprendedora y la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Por un lado, siguiendo las pautas del Portal del Sistema Educativo Español (EDUCAGOB, 2020) la competencia emprendedora está centrada en desarrollar ideas innovadoras y convertirlas en proyectos de valor para la sociedad como aspecto fundamental. Gracias a esto, se desarrolla y se mejora la toma de decisiones, asumir riesgos y responsabilidades, afrontar incertidumbres con determinación, flexibilidad y capacidad de adaptación. En términos reales, la utilización de metodologías activas ayudan a estimular esta competencia. Asimismo, otro objetivo es desarrollar una mirada en el alumnado para observar el mundo con atención, identificando problemas y desafíos para crear soluciones creativas, otorgando una mejora de la imaginación, de la creatividad y del pensamiento estratégico. La competencia personal, social y de aprender a aprender aspira a orientar el desarrollo de habilidades esenciales para el éxito en todos los ámbitos de la vida, las habilidades necesarias para afrontar los distintos retos del aprendizaje continuo. Igualmente, se centra en el desarrollo y crecimiento personal del alumnado y de cómo se relaciona con el resto de individuos. En definitiva, la enseñanza de esta competencia, así como de la anterior, debe realizarse desde las primeras etapas de formación.

Paralelamente a las competencias que se desarrollan, otro aspecto fundamental en la sociedad actual se trata de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Estos objetivos, también conocidos como Objetivos Globales, fueron desarrollados por la Asamblea General de la ONU para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que para el 2030, todas las personas disfruten de paz y prosperidad (LOMLOE, 2020). Asimismo, al igual que las competencias claves, en la etapa de Educación Primaria, la legislación vigente, es decir, la LOMLOE, destaca los siguientes apartados:

A todos estos objetivos establecidos en la LOE y acorde con los objetivos europeos, que continúan siendo válidos aún, y precisando de actualización, se les suman otros planteamientos de la reciente Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible en lo relativo a la educación. (...) Reconoce la importancia de atender al desarrollo sostenible de acuerdo con lo establecido en la Agenda 2030. Así, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial ha de incardinarse en los planes y programas educativos de la totalidad de la enseñanza obligatoria,

incorporando los conocimientos, capacidades, valores y actitudes que necesitan todas las personas para vivir una vida fructífera, adoptar decisiones fundamentadas y asumir un papel activo –tanto en el ámbito local como mundial– a la hora de afrontar y resolver los problemas comunes a todos los ciudadanos del mundo. (...) De igual modo, se trabajarán la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible, la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual. Asimismo, se pondrá especial atención a la educación emocional y en valores, entre los que se incluye la igualdad entre hombres y mujeres como pilar de la democracia (LOMLOE, 2020, p.122869-122873).

La validez de este tipo de experiencias y proyectos tiene significatividad, como puede observarse en la afluencia de experiencias publicadas anteriormente (Carcas y Garafulla, 2024; Moya-Mata y Peirats-Chacón, 2019; Ramos-Verde y Bañolas-Díaz, 2022), proyectos en los que se trabajan aspectos como la inclusión en el deporte o en el colegio, hábitos saludables en las aulas; experiencias en las que se trabajan valores universales en los deportes, etc. todos desarrollados por educadores en etapas como Educación Primaria o Educación Secundaria Obligatoria.

No obstante, en la elaboración de este artículo, se busca la programación de proyecto que englobe varios de los aspectos mencionados anteriormente en una única experiencia, en el cual se trabajen todos estos ámbitos de manera conjunta, y más concretamente, en los colegios de Educación Primaria.

Desarrollo del proyecto interdisciplinar

El proyecto *Aprendemos valores* está pensado para ser implementado en 5º curso de la etapa de Educación Primaria. Dicha propuesta parte de la asignatura de Educación Física, pero como propuesta multidisciplinar e interdisciplinar con otras áreas de conocimiento como Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural y Lengua Castellana y Literatura, de forma fundamental, incluyendo saberes básicos de las tres asignaturas, globalizados a través del uso de las metodologías activas Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje-Servicio y Aprendizaje Basado en Proyectos. Todo lo mencionado anteriormente finalizará con un producto final consistente en una exposición *La Feria de los Valores*, diseñada por alumnado de 5º curso de Educación Primaria dirigida al alumnado de 3º curso de su mismo centro educativo.

Contextualización

La elaboración de este proyecto está pensado para ser implementado en un colegio concertado de una población rural de Jaén, con una población de 35.000 habitantes. Dicho centro educativo se localiza en una zona urbana situada en una localidad con un nivel económico medio, así como una amplia variedad de recursos culturales como museos locales, biblioteca local, un centro polideportivo municipal, etc. De hecho, este colegio favorece una relación con agentes externos a éste como el Ayuntamiento, Cruz Roja Española, Protección Civil, ONGs y asociaciones locales, etc.

En el colegio se incluyen diversos proyectos de centro como el Programa Ecoescuelas o el Programa Educativo para la promoción de Hábitos de Vida Saludable, así como planes y proyectos educativos tales como Planes de Compensación Educativa, Plan de Igualdad de Género en Educación, entre otros.

En relación a sus instalaciones con las que cuenta el centro, el alumnado dispone del espacio y recursos necesarios para trabajar en las distintas asignaturas, contando en Educación Física con un gimnasio, un pabellón, una pista polideportiva; y de forma

general, servicio de comedor, biblioteca, etc. Asimismo, posee adaptaciones inclusivas como rampas para facilitar el acceso a alumnos que presentan necesidades educativas especiales. También, se dispone de un aula de compensación educativa, que permite que el centro pueda adecuarse a las necesidades de los alumnos que requieran de ayuda, adaptándose así a todo tipo de alumnado.

En concreto, el nivel de 5º de Educación Primaria consta de dos líneas, conformadas por grupos heterogéneos. La primera clase está compuesta por 11 alumnas y 9 alumnos, mientras que la segunda clase está formada por 10 alumnos y 10 alumnas. El nivel académico que presentan los alumnos por lo general es de rendimiento medio-alto y, en cuanto a las relaciones interpersonales de ambos cursos, no presentan alumnado disruptivo y, a pesar de que se suelen relacionar de forma afín, no suelen mostrar inconvenientes en relacionarse con el resto de compañeros. De hecho, el colegio, dentro de sus cánones metodológicos, utiliza el intercambio de alumnos de distintos grupos del mismo nivel educativo, siendo capaces de pasar tiempo con compañeros de las otras clases en momentos como el recreo o en la participación de actividades dentro y fuera del horario lectivo. Entre estos alumnos, se destacan a dos alumnos que presentan necesidades educativas especiales: uno de ellos presenta un cuadro de espina bifida, debiendo moverse en sillas de ruedas. Y, por otro lado, otro alumno presenta TDAH, en la que se destaca un problema de concentración y atención si se le requiere durante períodos prolongados de tiempo.

Componentes curriculares del proyecto

Objetivos del proyecto

Generalmente, la especificidad de las asignaturas y la obligación de los cumplimientos curriculares suele ocasionar que el docente genere tareas que, exclusivamente, consigan objetivos específicos de la materia, no abordando de forma concreta e intencional otros, que si bien son fundamentales y tienen un gran impacto en la educación integral del alumnado, suelen darse por entendidos o se trabajan superficialmente por motivos como la falta de tiempo o desinterés, muy a pesar de quedar recogidos de forma explícita en la actual legislación andaluza conocida como Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Esta intervención didáctica tiene como objetivo principal:

1. Concienciar y adquirir valores educativos fundamentales de manera transversal, a través del trabajo de competencias blandas mediante metodologías cooperativas y de trabajo consensuado.

De forma específica, se procurará:

- 1.1. Desarrollar hábitos higiénicos y saludables a través del aprendizaje de las normas básicas de nutrición y alimentación.
- 1.2. Desarrollar y concienciar sobre el valor de la empatía y el bien común, a través de tareas cooperativas.
- 1.3. Desarrollar y concienciar en la aceptación de todos y todas, sin considerar discriminaciones de género, clase social, religión ni ideas, procurando la inclusión.
- 1.4. Desarrollar y concienciar sobre el valor del juego limpio y el cumplimiento de las reglas, como medio para la convivencia social desde el entorno cercano.

1.5. Desarrollar y concienciar sobre el espíritu emprendedor, generando competencias blandas como el trabajo en equipo, la capacidad de consenso, la asunción de responsabilidades, la resolución de problemas, el liderazgo y la resistencia a la frustración y las inconveniencias.

Por último, en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la UNESCO para su aprendizaje en el alumnado de Educación Primaria, se pretende específicamente el desarrollo del objetivo 10, que promueve la reducción de las posibles desigualdades que puede sufrir la sociedad, ya sea por motivos como sexo, discapacidad, orientación sexual, clase, etnia, etc.

Competencias

Competencias clave pretendidas

1. Competencia en comunicación lingüística, a través de tareas que suponen una interacción personal, debiendo interpretar, comprender y valorar mensajes orales y escritos, de forma eficaz, cooperativa, creativa, ética y respetuosa.
2. Competencia digital, procurando incrementar la alfabetización digital, mediante el uso ético, responsable y equilibrado de las nuevas tecnologías aplicadas al proyecto desarrollado.
3. Competencia personal, social y aprender a aprender, de forma que permita el desarrollo personal del alumnado, gestionar el tiempo, la programación de tareas, la organización grupal, la resolución de problemas, la asunción consciente y equilibrada del riesgo, el liderazgo y la resolución de problemas.
4. Competencia emprendedora, utilizando los conocimientos y destrezas propias para poner una idea en valor y al servicio del resto, tener iniciativa, detectar necesidades y oportunidades y obtener pensamiento estratégico.

Competencias específicas por materias, asociadas a los saberes básicos y a los criterios de evaluación

1. Propias del área de Educación Física (EFI):

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

Se asocia a esta competencia el saber básico EFI.3.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.

Además, se asocia al criterio de evaluación 1.1.a. Identificar los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.

Se busca desarrollar y fomentar una salud integral, abordando algunos temas como la alimentación saludable, la participación activa o el cuidado del cuerpo. Este enfoque abarca aspectos relevantes para el desarrollo y bienestar del alumnado.

1.2. Competencia específica 2: Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Se relaciona con el saber básico EFI.3.D.2: Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.

Asimismo, el criterio de evaluación escogido es el 2.1.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, observando los cambios durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, analizando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido

Se asocia con el desarrollo de habilidades metacognitivas, que incluyen la planificación estratégica, la ejecución secuencial de acciones, la adaptación y la evaluación de resultados. Estas habilidades se desarrollan a través de estas prácticas heterogéneas, con énfasis en modalidades mixtas e inclusivas.

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

Se relaciona con el saber básico EFI.3.D.3. Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.

Se asocia, a su vez, al criterio de evaluación 3.2.a. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, actuando con deportividad y juego limpio, afrontando los conflictos de forma dialógica y con asertividad.

A través de esta competencia, se combinan aspectos personales, sociales y éticos, con el objetivo de fomentar el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos, promoviendo valores como son el respeto, la inclusión y la cooperación en el deporte y la vida diaria. Por tanto, a lo largo de esta competencia trabajaremos aspectos fundamentales para el crecimiento y desarrollo personal del alumnado, ya que abarca dimensiones física, emocional y social.

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

Se relaciona con los saberes básicos:

EFI.3.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.

EFI.3.E.5. Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.

Ambos saberes están asociados al criterio de evaluación 4.2.a. Practicar juegos y deportes de otras culturas, debatiendo sobre los estereotipos de género o capacidad y adoptando una actitud crítica ante comportamientos sexistas.

2. Propias del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural (CMN):

2.1. Competencia específica 4: Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, de las emociones y sentimientos propios y ajenos, desarrollando hábitos saludables fundamentados en el conocimiento científico para conseguir el bienestar físico, emocional y social.

Se relaciona con el saber básico CMN.3.A.2.3. Pautas para una alimentación saludable y sostenible: menús saludables y equilibrados. La importancia de la cesta de la compra y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético.

Se asocia al criterio de evaluación 4.2.a. Valorar hábitos de vida saludables, partiendo del conocimiento y la localización y funciones de los aparatos y sistemas que intervienen en las funciones vitales de relación, nutrición y reproducción, estableciendo relaciones entre ellos y valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y accidentes, y el uso adecuado de las tecnologías.

Se busca fomentar la adquisición de hábitos, estilos y comportamientos de vida saludables, siendo elementos esenciales para el crecimiento, el desarrollo y el bienestar integral del individuo, abarcando sus dimensiones física, emocional y social.

3. Propias del área de Lengua Castellana y Literatura (LCL):

3.1. Competencia específica 3: Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.

Relacionado con el saber básico LCL.3.B.3.3. Producción oral: elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía

Asimismo, se destaca el criterio 3.1.a. Producir textos orales y multimodales de manera progresivamente autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.

3.2. Competencia específica 6: Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.

Relacionado con el saber básico LCL.1.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas

fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.

Asimismo, se destaca, en este caso, el criterio de evaluación 6.1.a. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.

Se considera fundamental que el alumnado desarrolle competencias en la adquisición, gestión, evaluación y comunicación de la información, fomentando un análisis crítico y una perspectiva personal, junto con una ética y responsabilidad en la propiedad intelectual, mediante el reconocimiento de las fuentes primarias que fundamentan su trabajo. Por tanto, se propone un proceso de acompañamiento que guíe al alumnado, de forma cooperativa, hacia la autonomía en la planificación y en la búsqueda de información en contextos personales, sociales o educativos, para su futura transformación y comunicación. Consecuentemente, todos estos aspectos se encuentran reflejados en el contenido y competencia.

4. Propias del área de Educación Artística (EAR):

4.1. Competencia específica 3: 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Se relaciona con los saberes básicos:

EAR.3.C.5. Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.

EAR.3.D.5. Construcción de instrumentos elaborados con materiales reutilizables, reciclables y sostenibles con el medio ambiente.

Se asocia al criterio de evaluación 3.2.a. Producir algunas propuestas para expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Metodología

Para el planteamiento de este proyecto, se hará uso de las metodologías activas. Se puede destacar que la metodología activa surge, según Aiche (2011), para la construcción del conocimiento busca formar en el estudiante habilidades tales como autonomía, desarrollo del trabajo en pequeños equipos multidisciplinares, actitud participativa, habilidades de comunicación y cooperación, resolución de problemas, creatividad y otros. Por tanto, debido a su relevancia y trascendencia en el alumnado, se considera que facilitará la puesta consecución de los objetivos de este proyecto. Se destacan las siguientes metodologías:

a) Aprendizaje Basado en Proyectos: como afirma César Coll (1988), es un método de aprendizaje que facilita la comprensión de nuevos conocimientos, y lo considera indispensable para lograr aprendizajes que sean significativos. En este caso, se

- buscará ofrecer una experiencia de aprendizaje al alumnado de 4º de primaria. Para ello, se fomenta el aprendizaje activo, involucrando a los estudiantes en la creación de un producto final que demuestra la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
- b) Aprendizaje Cooperativo: esta metodología con gran potencialidad educativa fomenta aspectos como la comunicación entre compañeros, responsabilidad individual y colectiva, comunicación o trabajo en equipo. Por tanto, su implementación en este proyecto será de gran utilidad para conseguir estos propósitos; en particular, uno de sus beneficios clave será el apoyo pedagógico al alumno con TDAH para la mejora de su concentración mediante estrategias colaborativas con sus compañeros.
- c) Aprendizaje Servicio: es una de las metodologías de emprendimiento que más se acerca al cambio social y cívico; de hecho, está relacionado con las competencias ética y de servicio a la comunidad. En este caso, se busca que los alumnos presten un servicio al resto de alumnos del colegio, sirviendo de aprendizaje tanto para los organizadores como los beneficiarios que lo reciben. Este enfoque promueve el desarrollo de competencias en los organizadores, puesto que deberán planificar, gestionar la actividad y ofrecer el servicio. Por otro lado, el público que recibe el servicio se beneficiará de la experiencia práctica.

El producto final

Todo lo mencionado anteriormente se implementará en un producto final: La Feria de los Valores, diseñada por alumnado de 5º curso de Educación Primaria, expuesta y dirigida al alumnado de 3º curso de su mismo centro educativo.

Es pertinente destacar que la feria contará con cuatro secciones diferenciadas, cada una asociada a un valor elegido relacionado con el área de Educación Física, ubicadas en distintos espacios contiguos. Asimismo, respecto a la distribución del alumnado de 5º de Primaria, se cuenta con dos clases de 20 alumnos, sumando un total de 40. Dentro de cada aula, se distribuirá el alumnado en cuatro agrupaciones heterogéneas de 5 personas, que se asignarán al diseño de una de las secciones cada uno. Por tanto, se organizarán cuatro grupos de 10 personas (cinco de cada clase), que deben diseñar cada uno, una de las secciones de la Feria de los Valores.

La organización de grupos será diseñada por los docentes, de forma que se compongan de manera coherente y compensada, asignando de forma aleatoria la sección que le corresponda diseñar.

Se hará coincidir la fecha de la celebración de la Feria de los Valores con el día de la Tolerancia (16 de noviembre), de forma que este producto final pueda relacionarse como clausura de evento llevado a cabo en el centro con motivo de la celebración de este día.

Dichas secciones de desarrollan a continuación:

- 1ª Sección: Rumbo a una vida saludable

Contenido: Para esta zona se preparará un taller de alimentación saludable. Se basa en la preparación y degustación de recetas saludables que, en este caso, se tratarán de brochetas de fruta.

Con respecto a la participación del alumnado, previamente desde la asignatura de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultura como en la de Educación Física, estudiarán e investigarán sobre los alimentos saludables y cómo organizarlos para que afecten positivamente en la salud, promoviendo hábitos de vida saludables.

Para la preparación del taller, se establecerán algunas tareas intermedias necesarias:

- Investigar sobre los nutrientes de las frutas para elegir las más adecuadas.
- Investigar sobre las frutas apropiadas a la temporada en la que se celebre la Feria.
- Investigar sobre los beneficios de los alimentos saludables y la pirámide alimenticia.
- Ayudar en la organización de la intendencia, generando una planificación de materiales, productos y cantidades, así como la logística organizativa. Es relevante señalar que la fruta que se dispondrá en esta sección, será proporcionada por el comedor escolar del centro, así como pelada y cortada en trozos gracias a la colaboración de los padres del AMPA.
- Preparar físicamente el taller.

Producto intermedio 1. Preparar murales sobre alimentación saludable y pirámide alimenticia utilizando las TICs. Crear un texto escrito que deben aprenderse para poder exponerlo ante el grupo de niños de 3º antes de comenzar con el taller de alimentación saludable.

Producto intermedio 2. Preparar la ambientación y la decoración del taller, acorde a su contenido.

Producto intermedio 3. Prepararse un disfraz con materiales reciclados acordes al contenido del taller.

Producto final: Taller de alimentación saludable. Se organizará por parejas de niños de 5º, disfrazados según su criterio, y atendidas por un parent o madre voluntaria. Cada pareja debe atender a un grupo de 4 niños de 3º curso, realizando una exposición teórica sobre alimentación saludable previamente estudiada y preparada.

Una vez finalizada esta, se realizará un taller de elaboración de brochetas de fruta y su posterior degustación, en las que el alumnado de 5º curso ayudará y guiará al alumnado de 3º curso a prepararlas.

Duración total del taller: 25 min. Una vez finalizado, el grupo de 3º curso rotará al taller siguiente.

Material: material de decoración, mesas, manteles, recipientes para la fruta cortada, pinchos de madera, guantes de plástico, servilletas y bayetas. Es bueno tener una fregona y cubo cercano para ir limpiando los posibles altercados que se vayan produciendo.

Competencias desarrolladas: en el área de Lengua Castellana y Literatura, las competencias específicas 3 y 6; en el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, la competencia específica 4; en el área de Educación Física, la competencia específica 1; en el área de Educación Artística, la competencia específica 3.

Saberes básicos trabajados: LCL.1.B.3.6.; LCL.3.B.3.3.; EFI.3.A.1.; CMN.3.A.2.3.; EAR.3.C.5.

Tiempo programado para el diseño: 8 horas, incluyendo las tareas de motivación del taller, investigación y creación de productos intermedios.

- 2ª Sección: Diversión sin barreras

Contenido: En esta zona, se realizará un deporte adaptado para personas con alguna discapacidad de movilidad, desarrollándose un aspecto fundamental como es la inclusión en el deporte. En este caso, se trabajará el baloncesto paralímpico.

Con respecto a la participación del alumnado, previamente desde la asignatura de Educación Física, se informarán e investigarán sobre cómo se realiza el baloncesto paralímpico y las normas que tiene dicho deporte.

Para la preparación de dicha sección, se establecerán algunas tareas intermedias necesarias:

- Investigar sobre el deporte y cómo realizarlo.
- Investigar sobre las reglas básicas del deporte paralímpico.
- Investigar y reflexionar modificaciones para adaptar el deporte paralímpico a su edad.
- Investigar sobre la utilización de las sillas de ruedas.
- Preparar físicamente el taller.

Producto intermedio 1. Preparar murales sobre las normas del deporte paralímpico utilizando las TICs. Crear un texto escrito que deben aprenderse para poder exponerlo ante el grupo de niños de 3º antes de comenzar a jugar al deporte.

Producto intermedio 2. Realizar las canastas, que se usarán en el deporte, con materiales reciclados. Además, preparar la ambientación y la decoración de la sección, acorde a su contenido.

Producto intermedio 3. Prepararse un disfraz con materiales reciclados acordes al contenido del taller.

Producto final: Deporte paralímpico adaptado a niños entre 8 y 12 años. Se organizará por agrupaciones de 3-4 niños de 5º, disfrazados según su criterio, y atendidos por un parent o una madre voluntaria y un coordinador de la asociación de las que provienen de las sillas de ruedas. Cada agrupación debe atender 8 niños de 3º curso, realizando una exposición teórica sobre el deporte paralímpico y de sus normas que previamente han estudiado y preparado.

Una vez finalizada, se realizará una breve explicación sobre el funcionamiento de las sillas de ruedas y, por último, el alumnado de 3º realizará el deporte paralímpico adaptado bajo la supervisión de los alumnos de 5º.

Duración total del taller: 25 min. Una vez finalizado, el grupo de 3º curso rotará al taller siguiente.

Material: se necesitará para esta actividad son las sillas de ruedas proporcionadas por la asociación o centro de salud, balones de baloncesto del centro y las canastas elaboradas por el alumnado, así como el material reciclado para realizar las mismas. Asimismo, habrá un botiquín cerca para poder atender posibles heridas o lesiones.

Competencias desarrolladas: en el área de Lengua Castellana y Literatura, las competencias específicas 3 y 6; en el área de Educación Física, las competencias específicas 2 y 4; en el área de Educación Artística, la competencia específica 3.

Saberes básicos: LCL.1.B.3.6.; LCL.3.B.3.3. EFI.3.D.2.; EFI.3.E.4.; EFI.3.E.5.; EAR.3.C.5.

Tiempo programado para el diseño: 8 horas, incluyendo las tareas de motivación del taller, investigación y creación de productos intermedios.

- 3ª Sección: Campeones eternos

Contenido: En esta sección, se realizará una exposición de referentes en el mundo del deporte con la cual se pretende enseñar valores fundamentales en cualquier individuo, así como son la perspectiva de género y la no discriminación.

Con respecto a la participación del alumnado, desde la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, investigarán sobre distintos referentes del mundo deportivo que hayan destacado por sus logros y, especialmente, por valores destacables a lo largo de su trayectoria profesional como la superación, disciplina, etc.

Para poder realizar la elaboración del taller, se deberán realizar las siguientes tareas intermedias:

- Buscar deportistas que han sido reconocidos en el mundo deportivo a lo largo de la historia. Estos referentes deben ser tanto hombres y mujeres como personajes paralímpicos.
- Investigar sobre la biografía y aspectos relevantes de dichos referentes.
- Buscar los valores que predominan en esos referentes como pueden ser la superación, solidaridad, la rivalidad sana, el trabajo en equipo, etc.
- Preparar físicamente el taller.

Producto intermedio 1. Preparar murales sobre los referentes con su imagen utilizando las TICs. Asimismo, deberán crear un texto escrito que deben aprenderse para poder exponerlo ante el grupo de niños de 3º.

Producto intermedio 2. Preparar la ambientación y la decoración del taller, acorde a su contenido.

Producto intermedio 3. Prepararse un disfraz que vaya acorde al contenido del taller, en este caso, simularán ser los referentes trabajados.

Producto final: Taller sobre referentes del deporte. Se organizará conjuntamente entre todos los niños de 5º, disfrazados según el referente al que expongan, y atendidos por un parent o madre voluntario. Todos atenderán al grupo entero de niños de 3º curso, realizando una exposición sobre el deportista elegido por cada niño de 5º por turnos, previamente estudiada y preparada. Durante la exposición de un referente, el resto de alumnos de 5º se encargarán de mantener silencio.

Duración total del taller: 25 min. Una vez finalizado, el grupo de 3º curso rotará al taller siguiente.

Material: se necesitará para esta actividad el material escolar para crear los murales, prendas recicladas para el disfraz a utilizar, el material para la ambientación del taller y sillas del centro para que los alumnos de 3º se sienten durante la exposición.

Competencias desarrolladas: en el área de Lengua Castellana y Literatura, las competencias específicas 3 y 6; en el área de Educación Física, las competencias específicas 3 y 4; en el área de Educación Artística, la competencia específica 3.

Saberes básicos: LCL.3.B.3.3.; LCL.1.B.3.6.; EFI.3.D.3.; EFI.3.E.4.; EFI.3.E.5.; EAR.3.C.5.

Tiempo programado para el diseño: 8 horas, incluyendo las actividades de investigación, diseño de murales y creación de productos intermedios.

- 4ª Sección: Reglas de Honor

Contenido: En esta sección, se llevará a cabo un juego cuyas reglas y normas han sido previamente modificadas y adaptadas por el alumnado de 5º, de modo que sea un juego que sea lo más justo posible. En este caso, se trabajará el juego de las sillas adaptado.

Con respecto a la participación del alumnado, previamente desde la asignatura de Educación Física, investigarán sobre normas, valores y reglas éticas que rigen el deporte, como el juego limpio (fair play), la superación, el respeto y el trabajo en equipo, etc.

Para la preparación de dicha sección, se establecerán algunas tareas intermedias necesarias:

- Investigar sobre los valores que se desarrollan en los juegos.
- Investigar sobre juegos tradicionales y sus normas, observando que existen normas que pueden ser inadecuadas o injustas.
- Reflexionar sobre las normas que se cambiarían para que el juego de las sillas sea más educativo, se fomente el juego limpio, etc.

- Ayudar en la generación de la lista de materiales que se requieren, preparar la organización de la actividad.
- Preparar físicamente el taller.

Producto intermedio 1. Modificar las normas del juego para que sea educativo y justo para los jugadores. Asimismo, poner en práctica el juego para descubrir y corregir errores y volver a modificarlo.

Producto intermedio 2. Preparar murales sobre las normas definitivas del juego modificado utilizando las TICs. Crear un texto escrito que deben aprenderse para poder exponerlo ante el grupo de niños de 3º antes de comenzar a jugar.

Producto intermedio 3. Preparar la ambientación y la decoración de la sección, acorde a su contenido.

Producto final: Realización del juego modificado por parte del alumnado de 3º. Se organizará por grupos de 3-4 niños y atendidos por un parent o madre voluntaria. Cada grupo atenderá a un grupo de 8 niños de 3º curso, realizando una exposición teórica sobre el desarrollo del juego y cómo con esos cambios se mejoran el juego de las sillas que previamente han estudiado y aprendido. Cabe destacar que se trabajarán los valores deportivos, la identificación de conductas inadecuadas, etc.

Una vez finalizada esta, dará inicio a la realización del juego de las sillas por parte del alumnado de 3º y los alumnos de 5º se dedicarán a dinamizar, guiar el juego y asegurarse de que se cumplan las normas establecidas.

Duración total del taller: 25 min. Una vez finalizado, el grupo de 3º curso rotará al taller siguiente.

Material: material de decoración, carteles explicativos y material deportivo según el tipo de juego diseñado.

Competencias desarrolladas: en el área de Lengua Castellana y Literatura, las competencias específicas 3 y 6; en el área de Educación Física, las competencias específicas 2 y 3; en el área de Educación Artística, la competencia específica 3.

Saberes básicos: LCL.3.B.3.3.; LCL.1.B.3.6.; EFI.3.D.2.; EFI.3.D.3.; EAR.3.C.5.

Tiempo programado para el diseño: 8 horas, incluyendo las actividades de investigación, diseño de juego y creación de productos intermedios.

(12 puntos)

Temporalización

Fecha de comienzo: 9 de noviembre.

Fecha de finalización: 16 de noviembre coincidiendo con el Día de la Tolerancia.

Número de horas totales: 11 h.

Dedicación temporal:

- Motivación del proyecto y planteamiento de la evaluación: 1 h.
- Búsqueda de información: 3 h.
- Productos intermedios 4 h.
- Producto final: 2 h.
- Evaluación de la experiencia: 1 h.

Evaluación de la experiencia

Para la evaluación se desarrollarán instrumentos que permitan la heteroevaluación, del docente hacia el niño, la autoevaluación (del niño sobre sí mismo) y la coevaluación (entre compañeros y sobre el proyecto y el proceso).

Se partirá de la exposición de los objetivos y resultados esperados, mostrando y analizando los instrumentos que se van a utilizar para la toma de datos. Esto permite al alumnado dirigir el aprendizaje y tomar decisiones y determinaciones.

Se pretende una evaluación global e interdisciplinar, analizando todos los aspectos de la persona, con una mentalidad de crecimiento y mejora.

La evaluación tendrá la siguiente temporalización y organización (ver figura 1):

Figura 1

Evaluación de la propuesta

| Fecha de actuación | Instrumento | Criterios de evaluación | Peso(%) |
|---|-----------------------------|---|---------|
| Coinciendo con el final del proceso de búsqueda de información. | Rúbrica de heteroevaluación | 1 ^a sección: LCL 6.1.a. CMN 4.2.a EFI 1.1.a. 2 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 4.2.a. EFI 2.1.a. 3 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 3.2.a. EFI 4.2.a. 4 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 2.1.a. | 10% |
| | Rúbrica de coevaluación | 1 ^a sección: LCL 6.1.a. CMN 4.2.a EFI 1.1.a. 2 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 4.2.a. EFI 2.1.a. 3 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 3.2.a. EFI 4.2.a. 4 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 2.1.a. | 5% |
| | Diario autoevalutivo | 1 ^a sección: CMN 4.2.a EFI 1.1.a. 2 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 4.2.a. EFI 2.1.a. 3 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 3.2.a. EFI 4.2.a. 4 ^a sección: LCL 6.1.a. EFI 2.1.a. | 5% |
| Coinciendo con el final del | Rúbrica de heteroevaluación | 1 ^a sección: EFI 1.1.a. 2 ^a sección: EAR 3.2.a | 5% |

| | | | |
|---|-----------------------------|--|-----|
| producto intermedio 1. | | EFI 4.2.a. | |
| | | <i>3^a sección:</i> EFI 3.2.a | |
| | | EFI 4.2.a. | |
| | | <i>4^a sección:</i> EFI 2.1.a. | |
| | | EFI 3.2.a | |
| Diario autoevaluativo | | <i>1^a sección:</i> EFI 1.1.a. | 5% |
| | | <i>2^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| | | EFI 4.2.a. | |
| | | <i>3^a sección:</i> EFI 3.2.a | |
| | | EFI 4.2.a. | |
| Coinciendo con el final del producto intermedio 2. | | <i>4^a sección:</i> EFI 2.1.a. | |
| | | EFI 3.2.a | |
| | Rúbrica de heteroevaluación | <i>1^a sección:</i> EAR 3.2.a | 5% |
| | | EFI 1.1.a. | |
| | | <i>2^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| Coinciendo con el final del producto intermedio 3. | | EFI 4.2.a. | |
| | | <i>3^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| | | EFI 3.2.a. | |
| | | <i>4^a sección:</i> EFI 2.1.a. | |
| | | EFI 3.2.a | |
| Diario autoevaluativo | | <i>1^a sección:</i> EAR 3.2.a | 5% |
| | | EFI 1.1.a. | |
| | | <i>2^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| | | EFI 4.2.a. | |
| | | <i>3^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| Rúbrica de heteroevaluación | | EFI 3.2.a. | |
| | | <i>4^a sección:</i> EFI 2.1.a. | |
| | | EFI 3.2.a | |
| | | <i>1^a sección:</i> EAR 3.2.a | 5% |
| | | EFI 1.1.a. | |
| Tras el desarrollo del producto final. | | <i>2^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| | | EFI 4.2.a. | |
| | | <i>3^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| | | EFI 3.2.a. | |
| | | <i>4^a sección:</i> EAR 3.2.a | |
| Rúbrica de heteroevaluación | | <i>1^a sección:</i> LCL 3.1.a. | 15% |
| | | EFI 1.1.a. | |
| | | <i>2^a sección:</i> EFI 4.2.a. | |
| | | EFI 2.1.a. | |
| | | LCL 3.1.a. | |
| | | <i>3^a sección:</i> LCL 3.1.a. | |
| | | EFI 3.2.a. | |
| | | <i>4^a sección:</i> EFI 4.2.a. | |
| | | | |
| | | | |

| | <i>4^a sección: LCL 3.1.a. EFI 2.1.a. EFI 3.2.a</i> | |
|-------------------------|--|-----|
| Rúbrica de coevaluación | <i>1^a sección: EFI 1.1.a. 2^a sección: EFI 4.2.a. EFI 2.1.a. 3^a sección: EFI 3.2.a. EFI 4.2.a. 4^a sección: EFI 2.1.a. EFI 3.2.a</i> | 15% |
| Portfolio | <i>1^a sección: EFI 1.1.a. 2^a sección: EFI 4.2.a. EFI 2.1.a. 3^a sección: EFI 3.2.a. EFI 4.2.a. 4^a sección: EFI 2.1.a. EFI 3.2.a</i> | 20% |

Nota. Elaboración propia

Conclusiones

En conclusión, este artículo presenta un proyecto interdisciplinar e innovador para la etapa de Educación Primaria, específicamente para el curso de 5º de Educación Primaria, que integrará el área de Educación Física junto a otras áreas como son Lengua Castellana y Literatura y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. El objetivo principal de este proyecto es abordar y desarrollar contenidos del área de Educación Física que, a menudo, se trabajan de manera superficial, como son los valores, las normas y los hábitos saludables; por tanto, el enfoque y las tareas planteadas en este proyecto favorece la adquisición y la concienciación de aspectos poco abordados en el área de Educación Física, integrando otras áreas.

A través de las diferentes secciones del producto final dirigido al alumnado de 3º de Educación Primaria, se busca trabajar aspectos claves como la promoción de hábitos vida saludable, la inclusión en el deporte a través de la práctica de baloncesto paralímpico adaptado, el fomento de la perspectiva de género y la no discriminación mediante el conocimiento de referentes deportivos, así como la comprensión y aplicación de reglas y valores en el deporte. En definitiva, es posible considerar que estos aspectos tienen gran influencia en el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo valores fundamentales para una sociedad más inclusiva y equitativa.

Por otro lado, cabe destacar que, a pesar de que este proyecto aún no se ha puesto en práctica, algunos de los conocimientos y procedimientos que podría adquirir el alumnado como son la capacidad de aprender a cuidarse, aprender a buscar información y aprender seguir un estilo de vida saludable, pueden considerarse como desarrollados. El enfoque planteado es puramente competencial, así como la evaluación desarrollada, por lo que se adapta perfectamente a lo solicitado en la legislación educativa. Por consiguiente, el aprendizaje de estos conocimientos y destrezas estará conectado con la vida real, puesto que trabajarán con temas cotidianos e importantes como la salud o la igualdad. Asimismo, mediante este proyecto, el alumnado participará de manera más significativa mediante las diferentes metodologías activas con las que se trabajará, dado que diversos estudios y enfoques pedagógicos demuestran su efectividad en el

aprendizaje de los alumnos; por ende, la metodología de este proyecto puede llegar a ser bastante útil.

En resumen, aunque las conclusiones de este artículo son hipotéticas por tratarse de un proyecto no llevado a la práctica, la fundamentación teórica en metodologías activas y el diseño de actividades prácticas y significativas sugieren un alto potencial para el desarrollo de los contenidos, competencias y valores pretendidos en el alumnado de Educación Primaria, siempre y cuando se lleve a cabo una correcta implementación del proyecto.

Referencias

Arabit-García, J., Prendes-Espinosa, M. P., y Serrano, J. L. (2023). Recursos Educativos Abiertos y metodologías activas para la enseñanza de STEM en Educación Primaria. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 22(1), 89-106.

Basurto Álava, P. S., Loor Zambrano, D. L. et. al. (2023). La interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad en el contexto educativo postpandemia. *Polo del Conocimiento*, 8 (8), 2487-2504.

Calvo-Varela, D., Sotelino-Losada, A. y Rodríguez-Fernández, J. E. (2019). Aprendizaje-Servicio e inclusión en Educación Primaria: una revisión sistemática desde la Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 611-617.

Carcas Vergara, E. y Garafulla García, G. (2024). El Circuito de Expertos. Una nueva técnica de aprendizaje cooperativo en educación física.: Aprendizaje cooperativo; educación física; modelos pedagógicos; metodologías activas; técnica cooperativa. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, 438(2), 1-17.

DECRETO 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. (BOJA, núm. 90, de 15 de mayo de 2023).
<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/2>

Defaz Taipe, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza-aprendizaje (revisión). Roca: Revista Científico-Educaciones de la provincia de Granma 16(1), 463-472.

Educagob Portal del Sistema Educativo Español. (2020). *Competencias Clave*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave.html>

Educagob Portal del Sistema Educativo Español. (2020). *Competencias Clave*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/emprendedora.html#:~:text=La%20competencia%20emprendedora%20implica%20desarrollar,de%20valor%20para%20otras%20personas.>

Educagob Portal del Sistema Educativo Español. (2020). *Competencias Clave*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/personal-social.html>

Escarabajal, A. y Martínez, G. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *International Journal of New Education* 11, 5-25.

Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-36.

García Gómez, A. (2017). Apuntes acerca de la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad. *Revista EduSol*, 17(61), 1-5.

García Tudela, P. A. (2022). Proyecto coeducativo basado en la gamificación y el aprendizaje servicio en Educación Infantil y Primaria. *Tendencias pedagógicas*, (39), 226-240.

Gutiérrez, A. (2023). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2023: Edición Especial*. [Archivo PDF] https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2023_Spanish.pdf?gl=1*I4rv1d*ga*MTczNTQyNTc3NC4xNzM5NzA2OTcz*gaTK9BQL5X7Z*MTc0MzI1MDQ0MC41LjEuMTc0MzI1MTc3NS4wLjAuMA

Gutiérrez Curipoma , C. N., Narváez Ocampo, M. E., Castillo Cajilima, D. P., y Tapia Peralta, S. R. (2023). Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: implicaciones y beneficios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3311-3327.

Jiménez, R. (2015). Educación emprendedora. Programa TALOS para el desarrollo de la iniciativa emprendedora en Ciencias de la Educación. Barcelona: Editorial Octaedro.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, 29 de diciembre del 2020, 122868-122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Lucena Zurita, M. (Coord) et al. (2021). *Maestros con ideas. Emprendimiento en la Escuela*. DidacBook.

Márquez Aguirre, A. (2025). Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas? *UNIR Revista*. <https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-activas/>

Morales, P. y Landa, V. (2004). APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS. *Theoria*, 13(1), 145-157. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29901314.pdf>

Moya-Mata, I. y Peirats Chacón, J. (2019). Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física en Primaria, un estudio de revisión. *Reidocrea*, 9, 115-130

Mujica Sequera, R. (2021). Diferencias entre disciplinariedad, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad y multidisciplinariedad. *Docentes 2.0*. <https://blog.docentes20.com/2021/07/%E2%9C%8D-diferencias-entre-disciplinariedad-interdisciplinariedad-transdisciplinariedad-y-multidisciplinariedad-docentes-2-0/>

Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 104, 2 de junio de 2023, 9731-9939. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/39>

Paños Castro, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 33-48. <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>

Puig Rovira, J. M. et al. (2010). *Aprendizaje servicio (ApS): Educación y compromiso cívico.* Editorial GRAÓ. https://www.researchgate.net/profile/Jaume-Trilla/publication/267302004_CRITICA_APRENDIZAJE_SERVICIO_ApS_Educacion_y_compromiso_civico/links/551e509b0cf2a2d9e13ba450/CRITICA-APRENDIZAJE-SERVICIO-ApS-Educacion-y-compromiso-civico.pdf

Ramos-Verde, E. y Bañolas-Díaz, I. (2022). Tendiendo puentes hacia la gamificación en educación física: una experiencia en el aula de primaria. *Acciónmotriz*, (29), 126-140.

Rodríguez, J. F. M. (2023). Multidisciplinariedad (o interdisciplinariedad) y transversalidad bajo la perspectiva de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. *Supervisión* 21, 69(69).

Saiz Miguel, A. (2022). *La educación para el desarrollo sostenible en los currículos LOMLOE.* [Diapositiva de PowerPoint]. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://www.miteco.gob.es/content/dam/miteco/es/ceneam/grupos-de-trabajo-y-seminarios/reeducamar/lomloe_alvaromefp_tcm30-549147.pdf

Suniaga, A. (2019). *Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente.* Revista Tecnológica-Educativa 2.0. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/27/53>