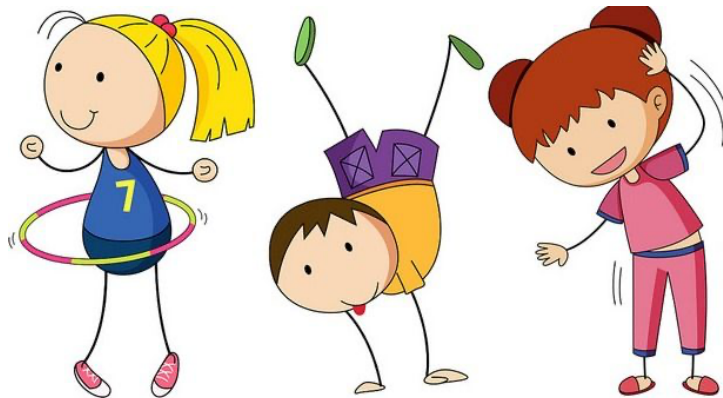




UNIVERSIDAD DE  
**MURCIA**

## **PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA “EDUCACIÓN FÍSICA FÁCIL: DEPORTE Y SALUD”**



**Autores: Francisco Javier López Ibáñez, María José Martínez Segura, Antonia Cascales Martínez (2021)**

**Facultad de Educación**

**Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación**



## 1. JUSTIFICACIÓN

El presente programa de intervención recibe el título de “Educación Física Fácil: deporte y salud” y consiste en llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnos con diversidad funcional intelectual en el área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria mediante el uso de las TIC. En dicho programa el docente llevará a cabo una serie de actividades mediante el uso de diferentes recursos tecnológicos aplicando las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Además, la necesidad de llevar a cabo este programa está basada en la revisión de la bibliografía, a través de la que se evidencia que estos alumnos presentan limitaciones en varias áreas del desarrollo, tales como el área cognitiva, el área de comunicación y lenguaje y el área socio-afectiva.

## 2. OBJETIVOS

El presente programa de intervención tiene como objetivos:

- Fomentar la mejora de la capacidad cognitiva del alumno, su capacidad de memoria a corto plazo, así como de su estado de salud, mediante la práctica de actividad física.
- Incidir en la capacidad socio-afectiva, mediante el trabajo de actividades que fomenten el autocontrol y orden comportamental en situaciones de derrota.
- Potenciar la capacidad de comunicación y lenguaje, así como las habilidades psicosociales, mediante actividades que no presentan grandes cantidades de información.

## 3. CONTENIDOS

Los contenidos que se van abordar durante el programa son los siguientes:

- Toma de decisión durante las situaciones complejas de juego.
- Propuesta y resolución de problemas motores en situación global.
- Utilización de las habilidades básicas en contexto global.
- Aceptación natural de la consecuencia de jugar (ganar y perder).
- Reflexión sobre hábitos de alimentación diarios: búsqueda, selección, comprensión y planteamiento de información sobre la misma.
- Prácticas responsables sobre la autogestión de la alimentación.



#### **4. RECURSOS**

Para que el programa pueda llevarse a cabo de manera exitosa, es necesaria la utilización de los siguientes recursos:

- Pista polideportiva o sala de psicomotricidad.
- Ordenador de aula.
- Pizarra digital interactiva (PDI).
- Tablet.
- Gafas de realidad virtual.
- Consola Wii con posibilidad de acceso a 'Wii-Sports'.
- Acceso a internet.

#### **5. METODOLOGÍA/ACTIVIDADES**

A continuación, se detallan las seis actividades de las que se compone este programa, en todas ellas se describen: variables pedagógicas, material, situación inicial, desarrollo y normas, principios metodológicos y evaluación.

### Actividad 1. Bolos

<b>Variables pedagógicas</b>	– <i>Tarea</i>	Juego motor.	
	– <i>Competencias a trabajar</i>	Aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia digital, conciencia y expresiones culturales.	
	– <i>Objetivo de la actividad</i>	Fomentar la mejora de la capacidad cognitiva del alumno, así como de su estado de salud, mediante la práctica de actividad física.	
	– <i>Contenido</i>	Toma decisión durante las situaciones complejas de juego.	
	– <i>Organización</i>	Individual.	
<b>Material</b>	Realidad virtual (Wii-sports)		
<b>Situación inicial</b>	El alumnado se situará de pie, sujetando los controles y esperando a que el juego comience.		
<b>Desarrollo y normas</b>	El alumno deberá, en una serie de tiradas, derribar el máximo número de bolos posibles, para así poder ganar el juego.		
<b>Principios metodológicos</b>	<i>Principio I</i>	1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva	Utilizar subtítulos en las actividades de realidad virtual.
		1.3. Definir el vocabulario y los símbolos	Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.
	<i>Principio II</i>	2.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia	Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).
		2.4. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.
	<i>Principio III</i>	3.1. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	Diseñar actividades viables y reales.
		3.2. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones	Crear rutinas de clase, para fomentar la autonomía personal, de tal modo que el alumno al acabar la clase se asee de forma autónoma y mediante su propia iniciativa.
		3.4. Proporcionar una retroalimentación orientada	Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.
		<b>Evaluación</b>	Para la evaluación de esta actividad se tendrá en cuenta el estándar de aprendizaje 2.2., que se evaluará con una escala descriptiva, tal y cómo se puede ver en el apartado de evaluación al final del programa.

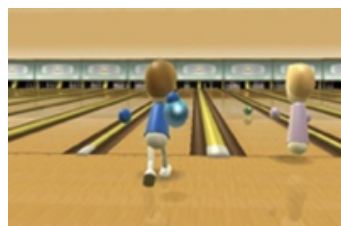



Figura. Imagen del juego de bolos a realizar mediante la plataforma virtual. Fuente: tomado de <https://bit.ly/2PGkp0p>




<b>Actividad 2. Béisbol.</b>																						
<b>Variables pedagógicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tarea</i> Juego motor.</li> <li>- <i>Competencias a trabajar</i> Aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia digital, conciencia y expresiones culturales.</li> <li>- <i>Objetivo de la actividad</i> Fomentar la mejora de la capacidad socio-afectiva, mediante el trabajo de actividades que fomenten el autocontrol y orden comportamental en situaciones de derrota.</li> <li>- <i>Contenido</i> Aceptación natural de la consecuencia de jugar (ganar y perder).</li> <li>- <i>Organización</i> Individual.</li> </ul>																					
<b>Material</b>	Realidad virtual (Wii-sports).																					
<b>Situación inicial</b>	El alumnado se situará de pie, sujetando los controles y esperando a que el juego comience.																					
<b>Desarrollo y normas</b>	El alumno deberá tratar de golpear la bola y enviarla lo más lejos posible, para así poder ganar puntos para su equipo.																					
<b>Principios metodológicos</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;"><i>Principio I</i></td> <td>1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva</td> <td>Utilizar subtítulos en las actividades de realidad virtual.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;">-</td> <td>2.1. Definir el vocabulario y los símbolos</td> <td>Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;"><i>Principio II</i></td> <td>4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia</td> <td>Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;">-</td> <td>6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias</td> <td>Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;">-</td> <td>7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad</td> <td>Diseñar actividades viables y reales.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;"><i>Principio III</i></td> <td>7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones</td> <td>Crear rutinas de clase, para fomentar la autonomía personal, de tal modo que el alumno al acabar la clase se asee de forma autónoma y mediante su propia iniciativa.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle; text-align: center;">-</td> <td>8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada</td> <td>Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.</td> </tr> </table>	<i>Principio I</i>	1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva	Utilizar subtítulos en las actividades de realidad virtual.	-	2.1. Definir el vocabulario y los símbolos	Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.	<i>Principio II</i>	4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia	Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).	-	6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.	-	7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	Diseñar actividades viables y reales.	<i>Principio III</i>	7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones	Crear rutinas de clase, para fomentar la autonomía personal, de tal modo que el alumno al acabar la clase se asee de forma autónoma y mediante su propia iniciativa.	-	8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada	Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.
<i>Principio I</i>	1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva	Utilizar subtítulos en las actividades de realidad virtual.																				
-	2.1. Definir el vocabulario y los símbolos	Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.																				
<i>Principio II</i>	4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia	Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).																				
-	6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.																				
-	7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	Diseñar actividades viables y reales.																				
<i>Principio III</i>	7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones	Crear rutinas de clase, para fomentar la autonomía personal, de tal modo que el alumno al acabar la clase se asee de forma autónoma y mediante su propia iniciativa.																				
-	8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada	Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.																				
<b>Evaluación</b>	Para la evaluación de esta actividad se tendrá en cuenta el estándar de aprendizaje 13.2., que se evaluará con una escala descriptiva, tal y cómo se puede ver en el apartado de evaluación al final del programa.																					
																						
<p><i>Figura.</i> Imagen del juego de béisbol a realizar mediante la plataforma virtual. Fuente: tomado de <a href="https://bit.ly/2PGkp0p">https://bit.ly/2PGkp0p</a></p>																						



<b>Actividad 3. Tenis.</b>			
<b>VARIABLES PEDAGÓGICAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tarea</i></li> <li>- <i>Competencias a trabajar</i></li> <li>- <i>Objetivo de la actividad</i></li> <li>- <i>Contenido</i></li> <li>- <i>Organización</i></li> </ul>	<p>Juego motor.</p> <p>Aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia digital.</p> <p>Fomentar la mejora de la capacidad cognitiva del alumno, así como de su estado de salud, mediante la práctica de actividad física.</p> <p>Propuesta y resolución de problemas motores en situación global.</p> <p>Individual.</p>	
<b>MATERIAL</b>		Realidad virtual (Wii-sports)	
<b>SITUACIÓN INICIAL</b>	El alumnado se situará de pie, sujetando los controles y esperando a que el juego comience.		
<b>DESARROLLO Y NORMAS</b>	El alumno deberá tratar de golpear la bola y enviarla lo más lejos posible, para así poder ganar puntos para su equipo.		
<b>PRINCIPIOS METODOLÓGICOS</b>	<i>Principio I</i>	<p>1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva</p> <p>2.1. Definir el vocabulario y los símbolos</p> <p>3.1. Activar los conocimientos previos.</p>	<p>Utilizar subtítulos en las actividades de realidad virtual.</p> <p>Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.</p> <p>Mostrar los conocimientos previos que son claves tras la realización y corrección del test inicial.</p>
	<i>Principio II</i>	<p>4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia</p> <p>6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias</p> <p>7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad</p>	<p>Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).</p> <p>Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.</p> <p>Diseñar actividades viables y reales.</p>
	<i>Principio III</i>	<p>7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones</p> <p>8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada</p>	<p>Crear rutinas de clase, para fomentar la autonomía personal, de tal modo que el alumno al acabar la clase se asee de forma autónoma y mediante su propia iniciativa.</p> <p>Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.</p>
	<b>EVALUACIÓN</b>	Para la evaluación de esta actividad se tendrá en cuenta el estándar de aprendizaje 2.2., que se evaluará con una escala descriptiva, tal y cómo se puede ver en el apartado de evaluación al final del programa.	



Figura. Imagen del juego de tenis a realizar mediante la plataforma virtual. Fuente: tomado de <https://bit.ly/2PGkp0p>

<b>Actividad 4. Boxeo.</b>			
<b>Variables pedagógicas</b>	– <i>Tarea</i> Juego motor.		
	– <i>Competencias a trabajar</i> Aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia digital.		
	– <i>Objetivo de la actividad</i> Fomentar la mejora de la capacidad cognitiva del alumno, así como de su estado de salud, mediante la práctica de actividad física.		
	– <i>Contenido</i> Utilización de habilidades básicas en situación global.		
	– <i>Organización</i> Individual.		
<b>Material</b>	Realidad virtual (Wii-sports).		
<b>Situación inicial</b>	El alumnado se situará de pie, sujetando los controles y esperando a que el juego comience.		
<b>Desarrollo y normas</b>	El alumno deberá tratar de golpear al oponente hasta haberlo derrotado para poder ganar el juego.		
<b>Principios metodológicos</b>	Principio I	1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva	Utilizar subtítulos en las actividades de realidad virtual.
		2.1. Definir el vocabulario y los símbolos	Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.
		3.1. Activar los conocimientos previos.	Mostrar los conocimientos previos que son claves tras la realización y corrección del test inicial.
	Principio II	4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia	Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).
		6.4. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.
		7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	Diseñar actividades viables y reales.
	Principio III	7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones	Crear rutinas de clase, para fomentar la autonomía personal, de tal modo que el alumno al acabar la clase se asee de forma autónoma y mediante su propia iniciativa.
		8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada	Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.
<b>Evaluación</b>	Para la evaluación de esta actividad se tendrá en cuenta el estándar de aprendizaje 13.2., que se evaluará con una escala descriptiva, tal y cómo se puede ver en el apartado de evaluación al final del programa.		
			
	<p><i>Figura.</i> Imagen del juego de boxeo a realizar mediante la plataforma virtual. Fuente: tomado de <a href="https://bit.ly/2PGkp0p">https://bit.ly/2PGkp0p</a></p>		

<b>Actividad 5. Conozco los alimentos.</b>			
	– <i>Tarea</i>	Juego motor.	
	– <i>Competencias a trabajar</i>	Aprender a aprender, competencia digital.	
<b>Variables pedagógicas</b>	– <i>Objetivo de la actividad</i>	Fomentar la mejora de la capacidad cognitiva del alumnado, mejorando el proceso de aprendizaje mediante actividades que no presentan grandes cantidades de información, por lo que mejora también su capacidad de memoria a corto plazo.	
	– <i>Contenido</i>	Reflexión sobre hábitos de alimentación diarios: búsqueda, selección, comprensión y planteamiento de información sobre la misma. Puesta en común y decisiones globales.	
	– <i>Organización</i>	Individual.	
<b>Material</b>	Realidad virtual (Wii-sports)		
<b>Situación inicial</b>	El alumnado sentado en su pupitre, con una Tablet a su disposición para poder visualizar el vídeo de manera individual, al igual que el resto de sus compañeros.		
<b>Desarrollo y normas</b>	Mediante la herramienta digital “Educaplay”, se pondrá una actividad que consiste en un vídeo didáctico sobre hábitos de vida saludables relacionados con la alimentación, que se reproducirá en la PDI del aula, y a la que todos los alumnos tendrán acceso. Conforme el vídeo vaya avanzando, aparecerán preguntas que servirán para realizar una evaluación inicial sobre estos conceptos, que deberán responder los alumnos en sus dispositivos digitales.		
<b>Principios metodológicos</b>	<i>Principio I</i>	2.1. Definir el vocabulario y los símbolos	Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.
	<i>Principio II</i>	4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia	Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (realidad virtual).
		6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	Realizar avisos del tipo “párate a pensar”
	<i>Principio III</i>	7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	Diseñar actividades viables y reales.
		8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada	Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno.
<b>Evaluación</b>	Para la evaluación de esta actividad se tendrá en cuenta el estándar de aprendizaje 5.2., que se evaluará con una lista de control, tal y cómo se puede ver en el apartado de evaluación al final del programa.		

Figura Imagen de la actividad inicial a realizar mediante la plataforma “Educaplay”. Fuente: tomado de <https://bit.ly/2PhxzRJ>





<b>Actividad 6. Conociendo la pirámide de los alimentos.</b>	
<b>Variables pedagógicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Tarea</i> Juego motor.</li> <li>– <i>Competencias a trabajar</i> Aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, competencia digital, competencias sociales y cívicas.</li> <li>– <i>Objetivo de la actividad</i> Fomentar la mejora de la capacidad cognitiva del alumnado, así como la capacidad de comunicación y lenguaje, y las habilidades psicosociales, aprendizaje mediante actividades que no presentan grandes cantidades de información, por lo que mejora también su capacidad de memoria a corto plazo.</li> <li>– <i>Contenido</i> Prácticas responsables sobre la autogestión de la alimentación.</li> <li>– <i>Organización</i> Grupos de 3.</li> </ul>
<b>Material</b>	Realidad virtual (Wii-sports)
<b>Situación inicial</b>	El alumnado sentado en su pupitre, formado grupos de 3, con una Tablet a su disposición para poder realizar juntos la actividad.
<b>Desarrollo y normas</b>	<p>En primer lugar, se reproducirá un vídeo didáctico en la PDI del aula, para introducir a los alumnos los contenidos sobre la pirámide alimentaria. Posteriormente, mediante la herramienta digital “Educaplay”, se presentará una actividad que consiste en un mapa interactivo sobre la pirámide de la alimentación sobre hábitos de vida saludables relacionados con la alimentación. Dentro del mismo, se formularán preguntas del estilo “haz click en fruta”, y en grupo deberán consensuar la respuesta correcta, disponiendo de una Tablet cada grupo para ello.</p>
	<p>1.1. Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información</p> <p>Cambiar el tamaño del texto del vídeo que se utilizará en la explicación y en los recursos de aprendizaje que se utilicen, para facilitar la comprensión de la información.</p>
<i>Principio I</i>	<p>Variar la velocidad con la que se presenta la información sonora en el vídeo explicativo.</p>
	<p>1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva</p> <p>Utilizar subtítulos en el vídeo explicativo, y el las actividades de realidad virtual.</p>
	<p>2.1. Definir el vocabulario y los símbolos</p> <p>Incluir apoyos visuales para solucionar los posibles problemas de comprensión de vocabulario que puedan aparecer en la realización de actividades.</p>
	<p>4.1. Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia</p> <p>Proporcionar un software accesible para el alumno en las diferentes tareas a realizar (uso de Tablet).</p>
<i>Principio II</i>	<p>6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias</p> <p>Realizar avisos del tipo “párate a pensar”.</p>

Principio III

- |  |  |
|--|--|
| 7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad | Diseñar actividades viables y reales.  |
| 8.3. Fomentar la colaboración y la comunidad             | Fomentar la interacción entre iguales, mediante la realización de tareas grupales, fomentando la colaboración entre compañeros.  |
| 8.4. Proporcionar una retroalimentación orientada        | Durante la actividad, proporcionar feedback sobre las pautas de mejora identificando patrones de errores o acciones incorrectas, siendo una guía importante en el proceso de aprendizaje del alumno. |

**Evaluación** Para la evaluación de esta actividad se tendrá en cuenta el estándar de aprendizaje 5.2., que se evaluará con una lista de control, tal y cómo se puede ver en el apartado de evaluación al final del programa.



Figura. Imagen del vídeo didáctico a reproducir en la PDI. Fuente: tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=6ZtiP7bI538>

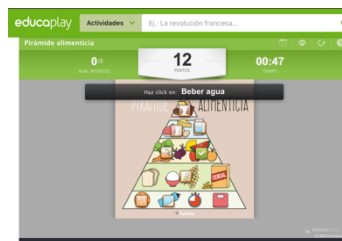


Figura. Imagen de la actividad sobre la pirámide de la alimentación a realizar mediante la plataforma “Educaplay”. Fuente: tomado de <https://bit.ly/3fzVgzs>



## 6. CRONOLOGÍA

El programa de intervención contará con seis actividades a realizar de forma presencial, las cuales se secuenciarán temporalmente según se indica a continuación.

SECUENCIACIÓN DEL PROGRAMA			
<i>Sesión</i>	<i>Actividad</i>	<i>Duración</i>	<i>Lugar</i>
1	Bolos	15'	Pista polideportiva o aula de psicomotricidad.
1	Béisbol	15'	Pista polideportiva o aula de psicomotricidad.
2	Tenis	15'	Pista polideportiva o aula de psicomotricidad.
2	Boxeo	15'	Pista polideportiva o aula de psicomotricidad.
3	Conozco los alimentos	20'	Aula de clase.
3	Conociendo la pirámide de los alimentos	30'	Aula de clase.

En resumen, el programa de intervención se realizará en la hora de Educación Física según el horario lectivo y tendrá una duración de 3 sesiones, debido a que las horas semanales para impartir Educación Física es de tres horas semanales, el programa tendrá una semana de duración.

## 7. DESTINATARIOS

El programa está destinado a los alumnos de cuarto curso de Educación Primaria.

## 8. RESPONSABLES

El responsable de llevar a cabo el programa de intervención será el docente de la asignatura de Educación Física para la etapa de Educación Primaria.

## 9. EVALUACIÓN

El proceso de evaluación es un proceso clave de entre todos los que constituyen el proceso de enseñanza, en este sentido es importante diferenciar que es necesario evaluar, por un lado, el proceso de enseñanza, y por otro, el proceso de aprendizaje.

### Evaluación del proceso de aprendizaje:

- ¿Qué se evalúa? El grado de adquisición de contenidos por parte de los alumnos.
- ¿Quién evalúa? El docente de Educación Física encargado de llevar a cabo el programa.
- ¿A quién evalúa? Al alumnado al que va destinado el programa.



- ¿Cómo se evalúa? Se llevará a cabo un proceso de evaluación continua, formativa y global, en base al uso criterios y estándares de evaluación y mediante la cumplimentación de una serie de instrumentos de evaluación.
- ¿Cuándo se evalúa? Al final del desarrollo del programa.

Para evaluar al alumnado en la adquisición de los contenidos, se proponen una serie de criterios de evaluación, que a su vez se concretan en unos estándares de aprendizaje. Estos elementos claves en la evaluación del alumnado se relacionan directamente con los contenidos impartidos, las competencias a adquirir y el instrumento de evaluación utilizado para evaluar el cumplimiento y/o adquisición de dichos elementos. A continuación, se muestra dicha relación:

**Relación entre contenidos, criterios, estándares, instrumentos y competencias**

<i>Contenido</i>	<i>Criterio de evaluación</i>	<i>Estándar</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Comp.</i>
Toma de decisión durante las situaciones complejas de juego. Propuesta y resolución de problemas motores en situación global. Utilización de las habilidades básicas en contexto global.	2. Resolver retos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición, actuando de forma individual y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en dichos juegos.	2.2 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a uno objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.	Escala descriptiva	AA SIEE CD CEC
Aceptación natural de la consecuencia de jugar (ganar y perder).	13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros, en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.	Escala descriptiva	AA SIEE CD CEC
Reflexión sobre hábitos de alimentación diarios: búsqueda, selección, comprensión y planteamiento de información sobre la misma. Prácticas responsables sobre la autogestión de la alimentación.	5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar.	5.2. Identifica efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.	Lista de Control	AA CD CSC



En este sentido, se evaluará cada estándar de aprendizaje mediante los instrumentos indicados. Los instrumentos utilizados para la evaluación del proceso de enseñanza, son los siguientes:

*Instrumento de evaluación:* escala descriptiva con la que se busca evaluar los estándares relacionados con los contenidos conceptuales y procedimentales mediante una serie de descriptores que surgen tras rubricar el estándar en base a unos niveles de logro. Se muestra a continuación el modelo que se utilizaría para cada estándar.

*Escala descriptiva para evaluar el estándar 2.2*

ESTÁNDAR	DESCRPTORES									
	EXCELENTE		BUENO		REGULAR		POBRE			
	10	9	7	8	6	5	4	3	2	1
2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a uno objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.	- Realiza varias combinaciones de habilidades motrices conocidas. - Combina 3 o más habilidades conocidas. - Se ajusta a un objetivo concreto durante la ejecución. - Se ajusta a unos parámetros espaciotemporales mientras realiza la actividad.		Cumple 3 de los ítems anteriores		Cumple 2 de los ítems anteriores		Cumple 1 o ninguno de los ítems anteriores			
Alumno 1										
Alumno 2										
...										
Alumno 25										

*Escala descriptiva para el estándar 13.2.*

DESCRPTORES				
ESTÁNDAR	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	POBRE



	10	9	7	8	6	5	4	3	2	1
13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.	- Demuestra autonomía y confianza mientras realiza las acciones. - Resuelve diferentes situaciones motrices - Demuestra espontaneidad mientras realiza las acciones motrices. - Demuestra creatividad mientras realiza las acciones motrices.	Cumple 3 de los ítems anteriores	Cumple 2 de los ítems anteriores	Cumple 1 o ninguno de los ítems anteriores						
Alumno 1										
Alumno 2										
...										
Alumno 25										

*Instrumento de evaluación:* lista de control. Se fundamenta en registrar para cada uno de los comportamientos o conductas observadas, su presencia o ausencia a través de ‘si-no’.

*Lista de control para evaluar el estándar 5.2.*

Curso:	Alumno:	Fecha:		
Estándar	Indicadores	SI	NO	Calificación
5.2. Identifica efectos beneficiosos del ejercicio	Identifica efectos beneficiosos del ejercicio físico.			
	Identifica los efectos beneficiosos de una correcta alimentación para la salud.			



físico para la salud.	Distingue los efectos positivos y los negativos del ejercicio físico hacia la salud.			
	Demuestra saber construir una pirámide de alimentación saludable.			
<i>S= Si (2,5 puntos)</i>		<i>N= No (0 puntos)</i>		

**Evaluación del proceso de enseñanza:**

- ¿Qué se evalúa? El diseño y la implementación del programa llevado a cabo por el docente.
- ¿Quién evalúa? El maestro de Educación Física encargado de llevar a cabo el programa y el alumnado al que va destinado.
- ¿A quién evalúa? Al maestro y al propio proceso de implementación del programa.
- ¿Cómo se evalúa? Mediante la cumplimentación de una serie de instrumentos.
- ¿Cuándo se evalúa? Al final del desarrollo del programa.

Para realizar una adecuada evaluación del proceso de enseñanza, el docente deberá, en primer lugar, evaluar su propio proceso de enseñanza en base a los resultados obtenidos, para así poder establecer pautas de mejora para futuras intervenciones. Para ello utilizará los siguientes instrumentos:

Se presenta a continuación el instrumento a cumplimentar por el docente para evaluar los resultados de su proceso de enseñanza.

<b>EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN POR PARTE DEL DOCENTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Los instrumentos de evaluación utilizados han sido válidos y suficientes.		
¿Han conseguido la mayoría de alumnos los estándares propuestos?		
¿Ha existido correlación entre estándares, contenidos y criterios de evaluación?		
La metodología empleada ha sido adecuada y beneficiosa para el aprendizaje de los alumnos.		
¿Han resultado adecuadas las actividades propuestas?		
¿Ha sido adecuada la secuencia de actividades?		
Los recursos materiales han mejorado el trabajo con el alumno		
La organización de espacios, materiales, y personas, ha sido adecuada.		
¿Hemos tenido algún problema o imprevisto?		
Observaciones o aclaraciones con respecto a los resultados obtenidos en la tabla:		

Se presenta a continuación la encuesta de evaluación de la acción docente, con el objetivo de que cada alumno, de manera anónima y al final del programa, lo complete y ayude así, a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.



**ESCALA DE SATISFACCIÓN**

Curso:

Fecha:

*Instrucciones: se trata de rodear con un círculo la respuesta que consideres más adecuada. Se ruega responder con la mayor sinceridad posible para ayudar a mejorar el proceso de enseñanza.*

1. Las clases estaban programadas de...

- a) Mayor a menor dificultad.
- b) Menor a mayor dificultad.

2. Cuando el profesor explica las actividades...

- a) Lo entiendo.
- b) Me cuesta entenderlo.

3. ¿Cómo te has sentido en la clase?

- a) Cómodo/a.
- b) Incómodo/a.

4. ¿Cómo ha sido el vocabulario empleado por el profesor?

- a) Fácil.
- b) Difícil.

5. ¿El profesor aclaraba tus dudas?

- a) Si.
- b) No.

6. ¿Las clases se han organizado atendiendo por igual a chicos y chicas?

- a) Si.
- b) No.

7. ¿Te corrige el profesor cuando haces mal un ejercicio?

- a) Si.
- b) No.

8. ¿Los juegos propuestos te parecen divertidos y motivantes?

- a) Siempre
- b) A menudo.
- c) Nunca.

9. La relación el maestro ha sido...

- a) Buena.
- b) Regular.
- c) Mala.

10. La relación con los compañeros ha sido...

- a) Buena.
- b) Regular.
- c) Mala.



