



**TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA CON MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA
CURSO ACADÉMICO 2023-2024
CONVOCATORIA JUNIO**

**EL USO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CRÍTICO**

Quintero Sánchez, Paula

En Móstoles, a 7 de junio de 2024

ÍNDICE

Resumen	4
1. Introducción.....	5
2. Objetivos	6
3. Metodología.....	7
4. Marco teórico	8
4.1. Metodologías activas.....	8
4.1.1. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	9
4.1.2. Aprendizaje cooperativo	10
4.1.3. Gamificación	10
4.1.4. Aprendizaje-Servicio (APS)	11
4.1.5. Aula invertida.....	12
4.1.6. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).....	12
4.2. Pensamiento crítico	13
5. Propuesta de intervención “Pensamos jugando”.....	15
5.1. Desarrollo.....	15
5.1.1. Preliminar.....	15
5.1.2. Temporalización y fases	15
5.1.3. Contextualización de la propuesta	17
5.1.4. Contextualización dentro del currículum educativo	19
5.1.5. Metodología	20
5.1.6. Desarrollo de actividades.....	23
5.1.7. Recursos	25
5.1.8. Evaluación.....	27
6. Conclusiones	28
7. Bibliografía.....	29
8. Anexos.....	31
8.1. Anexo 1: Rúbrica Sesión 1.....	31
8.2. Anexo 2: Rúbrica Sesiones 2 y 3	32
8.3. Anexo 3: Rúbrica Sesión 4.....	33
8.4. Anexo 4: Rúbrica Sesión 7.....	34
8.5. Anexo 5: Rúbrica Sesión 9.....	35
8.6. Anexo 6: Rúbrica Sesión 10.....	36

8.7. Anexo 7: Rúbrica Sesiones 11 y 12	37
8.8. Anexo 8: Rúbrica Sesión 15.....	38
8.9. Anexo 9: Rúbrica Sesiones 16 y 17	39
8.10. Anexo 10: Rúbrica Sesiones 17 y 18	40

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Estructura y fases. Fuente: Elaboración propia.	7
Figura 2. Diferencias de la evaluación tradicional y evaluación centrada en competencias, Fuente: De Miguel, 2005, p. 43.....	9
Figura 3. Esquema del proceso de la propuesta de intervención. Fuente: Elaboración propia.	16
Figura 4. Cronograma de actividades. Fuente: Elaboración propia.....	16
Figura 6. Programación sesiones febrero-junio. Fuente: Elaboración propia.....	17
Figura 5. Programación sesiones septiembre-enero. Fuente: Elaboración propia.	17
Figura 7. Agrupación de sesiones según el tipo de MA. Fuente: Elaboración propia.....	22

Resumen

Las Metodologías Activas fomentan la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo su implicación y compromiso. Integrar el pensamiento crítico en Educación Física es importante para el desarrollo integral de los alumnos, permitiéndoles analizar, evaluar y crear nuevas ideas relacionadas con la actividad física.

Este estudio se centra en diseñar e implementar una propuesta de intervención basada en Metodologías Activas para desarrollar el pensamiento crítico en alumnos de Educación Primaria, transformando los métodos tradicionales de Educación Física, que se dirigen solo a la transmisión de conocimientos y habilidades, transformándolos hacia enfoques más participativos y reflexivos.

Se desarrollarán diversas metodologías como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje cooperativo, la gamificación, el aprendizaje-servicio, el aula invertida y el aprendizaje basado en juegos, buscando activar el interés de los estudiantes y fomentando su capacidad para cuestionar, analizar y resolver problemas de forma autónoma. Además, se pretende demostrar cómo la Educación Física puede ser un contexto favorable para el desarrollo del pensamiento crítico, proporcionando situaciones prácticas que requieren toma de decisiones y resolución de problemas.

Palabras clave: Metodologías activas, pensamiento crítico, Educación Primaria, Educación Física.

Abstract

Active Methodologies foster student participation in their own learning process, promoting their involvement and engagement. Integrating critical thinking into Physical Education is important for the holistic development of students, allowing them to analyze, evaluate, and create new ideas related to physical activity.

This study focuses on designing and implementing an intervention proposal based on Active Methodologies to develop critical thinking in Primary Education students, transforming traditional Physical Education methods that only aim at knowledge and skill transmission into more participatory and reflective approaches.

Various methodologies will be developed, such as problem-based learning, cooperative learning, gamification, service-learning, flipped classroom, and game-based learning, seeking to ignite students' interest and foster their ability to question, analyze, and solve problems independently. Additionally, this study aims to demonstrate how Physical Education can be a favorable context for the development of critical thinking, providing practical situations that require decision-making and problem-solving.

Key words: Active Methodologies, critical thinking, Primary Education, Physical Education.

1. Introducción

Este trabajo de investigación con una propuesta de intervención va a consistir en buscar información sobre Metodologías Activas (MA) para fundamentar y aplicar el pensamiento crítico en Educación Física. Por ello, se va a desarrollar el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el aprendizaje cooperativo, la gamificación, el Aprendizaje-Servicio (APS), el aula invertida y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABP).

Las MA son aquellas que permiten a los estudiantes enfrentarse a situaciones reales o simuladas, no solo para adquirir y desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes, sino también para demostrar el nivel de consolidación de las competencias adquiridas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (De Miguel, 2005).

Según un estudio llevado a cabo por Bravo et al. (2020), los alumnos que han realizado sus estudios de Educación Primaria utilizando metodologías activas poseen más recursos en términos de autonomía, iniciativa personal y habilidades para la vida, permitiendo adaptarse y responder de manera más efectiva a las demandas y prioridades del entorno en el que se encuentran. Además, en el área de Educación Física se ha recogido por otro estudio de León et al. (2022), que las MA dirigen la EF hacia enfoques educativos colaborativos, comprometidos y críticos, alineados con un ideal de convivencia más equitativo, democrático, sostenible e inclusivo.

Por otro lado, se ha escogido estudiar el desarrollo del pensamiento crítico porque es importante para el desarrollo de la docencia en las aulas y para la vida en sociedad, ya que ayuda a tomar decisiones y a razonar con argumentos sólidos. También, en el ámbito de EF en la etapa de Primaria se puede desarrollar con juegos de estrategia, rol y mediante la resolución de problemas y debates.

A principios de siglo XX, ya se planteaban propuestas metodológicas abiertas y centradas en el alumno como protagonista de su proceso enseñanza-aprendizaje. Dicho proceso está compuesto por cinco fases: la primera son las consideraciones de alguna experiencia actual y real del alumno; la segunda, la identificación de algún problema o dificultad suscitados a partir de esa experiencia; la tercera, la inspección de datos disponibles, así como búsqueda de soluciones viables; la cuarta, la formulación de la hipótesis de solución; y la última, la comprobación de la hipótesis de acción (Dewey y Dewey, 1962, como se citó en Bravo et al., 2020).

Así, el pensamiento crítico en el aula va unido también a la participación del alumnado, ya que según Hart (1993), los beneficios de la participación son dos, “aquellos que permiten que los individuos se desarrollen como miembros más competentes y seguros de sí mismos en la sociedad y aquellos que mejoran la organización y el funcionamiento de las comunidades” (p. 42). Sin embargo, este mismo autor explica que la participación no solo otorga a un niño el derecho a expresarse, sino que también es valiosa porque les enseña a reconocer y respetar el derecho de los demás a tener sus propias formas de expresión.

En un estudio realizado por Encinas et al. (2021) a profesores de Educación Física en la etapa de Educación Primaria, se demuestra que, aunque los docentes consideran importante desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos, factores como la herencia negativa del área, la falta de formación docente o la inseguridad del profesorado hacen que se priorice la actividad motriz frente a la promoción y enseñanza de habilidades del pensamiento en las sesiones de EF.

Por lo tanto, la implementación de rutinas del pensamiento podría ayudar a los estudiantes a interiorizar los procesos de pensamiento como patrones de comportamiento e innovar en EF mediante la integración de este enfoque, contribuiría a reforzar los objetivos de aprendizaje del área de Educación Física del siglo XXI, la competencia clave aprender a aprender y el desarrollo de la competencia motriz de los alumnos.

2. Objetivos

El objetivo general de este trabajo será descubrir métodos para incluir el pensamiento crítico en Educación Física en la etapa de Primaria.

Este objetivo ha sido la motivación principal del trabajo debido a que la EF en esta etapa es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Incluir el pensamiento crítico en este área fomenta habilidades físicas, cognitivas y socioemocionales, permitiendo a los estudiantes analizar, evaluar y crear nuevas ideas, promoviendo una comprensión más profunda de las actividades físicas y de los valores que estas implican, como el trabajo en equipo, la disciplina y el respeto. Todo ello se podrá lograr con los siguientes objetivos específicos, detallando la finalidad y cómo se pretenden conseguir cada uno de ellos:

- Justificar de manera pedagógica el por qué y para qué la incorporación del pensamiento crítico, estableciendo un marco teórico sólido que remarque la importancia del integrarlo al área de EF e identificando sus beneficios que tiene en el desarrollo integral del alumnado, revisando artículos y libros sobre el tema mencionado, así como su aplicación en contextos educativos, analizando experiencias previas en diferentes entornos educativos donde se hayan realizado.
- Implementar diversas estrategias de las metodologías activas, para promover con ello la participación activa de los estudiantes, facilitando el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento crítico, investigando y seleccionando algunas de ellas para luego aplicarlas a la propuesta de intervención.
- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, para promover habilidades como el análisis, la evaluación, la síntesis y la creatividad en los alumnos. Esto se logrará diseñando la propuesta de intervención en EF que requieran toma de decisiones, resolución de problemas y reflexión crítica; integrando discusiones y reflexiones tras las sesiones, en las cuales los estudiantes puedan analizar sus experiencias y aprendizajes y evaluando así el progreso del pensamiento crítico mediante herramientas de evaluación formativa y sumativa.
- Diseñar una propuesta basada en metodologías activas para promover la evolución del pensamiento crítico, creando un modelo práctico y que puedan usar otros docentes de este área.

3. Metodología

La estructura seguida para la realización del trabajo ha sido de tres fases:

En primer lugar, se ha llevado a cabo una exhaustiva búsqueda de información sobre metodologías activas, con el fin de fundamentar su importancia y comprender los diferentes tipos de enseñanza que pueden aplicarse en EP. Esta investigación también ha abordado el concepto de pensamiento crítico y su desarrollo en el contexto del aula. Para ello, se han consultado diversos artículos y libros de varios autores, explorando distintos enfoques tanto en el ámbito de la Educación Física como en la etapa de Educación Primaria en general, con el objetivo de obtener una perspectiva completa y enriquecedora.

La segunda fase, que es la de diseño, se elabora la propuesta de intervención dirigida al 5º curso de Educación Primaria en el área de Educación Física. En esta fase, se desarrolla tanto la secuencia didáctica como el material curricular necesario. La planificación y preparación de esta propuesta se realiza en base a los bloques de contenidos de las áreas que intervienen. Para ello, se tiene en cuenta el grupo de alumnos al que está destinada la intervención. Se programa para trabajarse durante todo el curso en 19 sesiones repartidas en total, asegurando una organización lógica y progresiva de las actividades.

Finalmente, se lleva a cabo una síntesis de las conclusiones obtenidas tras la ejecución del trabajo en su totalidad. Este último paso ha permitido reflexionar sobre la efectividad de la propuesta de intervención, identificando tanto los beneficios, como las áreas de mejora. Además, se han ofrecido recomendaciones y sugerencias para futuras investigaciones o intervenciones educativas, con el objetivo de seguir avanzando en la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras y centradas en el desarrollo integral de los estudiantes en el contexto de la EP.

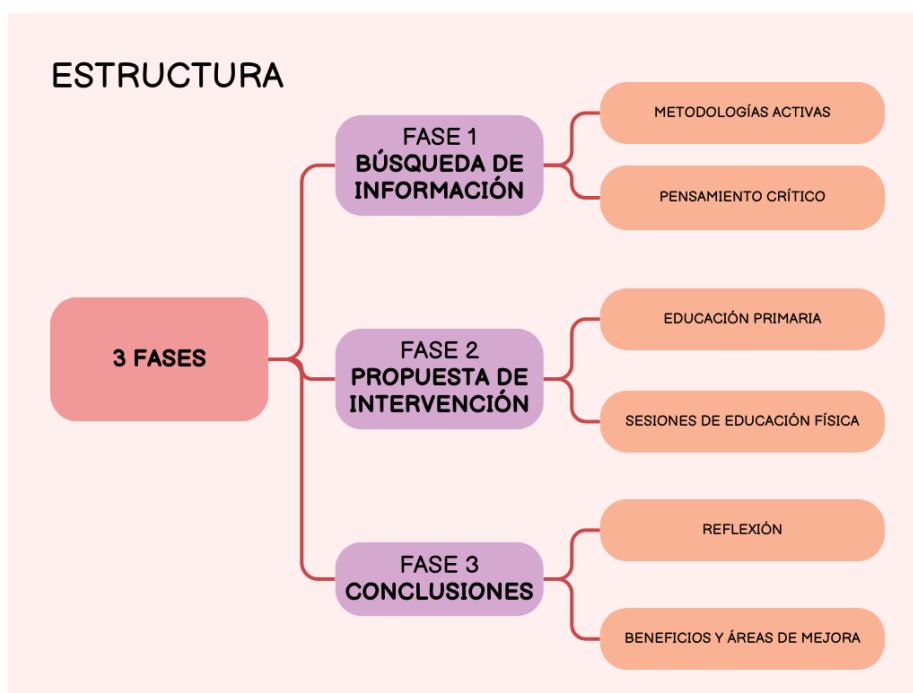


Figura 1. Estructura y fases. Fuente: Elaboración propia.

4. Marco teórico

A continuación se va a explicar el concepto de metodologías activas, sus tipos y el pensamiento crítico.

4.1. Metodologías activas

Una metodología es un conjunto de decisiones sobre los procedimientos a seguir y los recursos a emplear en las distintas fases de una programación o propuesta. Estos procedimientos y recursos, organizados y secuenciados de manera coherente con los objetivos específicos en cada etapa del proceso, permiten alcanzar la finalidad de la tarea educativa. Por ello, se entiende como metodología a lo que se realiza en el aula, de qué manera se lleva a cabo y qué recursos se utilizan, para cumplir los objetivos que se han marcado (De Miguel, 2005).

Según Samwel (2010), hay dos tipos de metodologías: por un lado, se llevan a cabo los métodos tradicionales o métodos pasivos y por otro, los métodos innovadores, también conocidos como activos o basados en el proceso de las actividades.

Según Bravo et al. (2020), las MA se consideran hoy en día un concepto innovador en el sistema educativo. Sin embargo, autores como Pestalozzi, Fröebel y Dewey ya usaban estos términos a principios del siglo XX. Por ello, como menciona este autor, hay un recorrido histórico en la educación que demuestra los beneficios de esta perspectiva educativa. A pesar de ello, estas ideas se consideran nuevas porque el sistema educativo ha estado basado hasta ahora en un modelo tradicional, que todavía se utiliza en la actualidad.

Para utilizarlas, los docentes deben estar también familiarizados con las metodologías activas y querer implementarlas, ya que el estudio realizado por Díaz et al. (2020), afirma que a pesar de que la mayoría de los profesores de EF dicen conocer las MA, son utilizadas por muy pocos. Por lo tanto, explica este autor que hay que enfocarse en enseñarles qué son y cómo implementar estas metodologías durante su formación. Estas MA pueden adaptarse al contexto, contenido, estudiantes y profesores, siempre teniendo en cuenta el desarrollo de las competencias de los alumnos. Es importante también coordinar las acciones entre los formadores de docentes para promover un enfoque de la EF basado en competencias y MA. Por ello, es fundamental preparar a los docentes para que sean críticos sobre el papel de la EF en la sociedad actual, capaces de fomentar el desarrollo de competencias de los alumnos y educar para una vida activa.

Actualmente, se está incrementando el interés por implementar las metodologías activas en la práctica educativa, ya sea por necesidad o por tendencia a innovar, con el objetivo de promover el desarrollo de competencias relacionadas a las sociedades del siglo XXI (León et al., 2022).

Como explica De Miguel (2005), esto repercute también en la evaluación, ya que para centrarla en las competencias tienen que estar organizados y unidos los sistemas de evaluación, los métodos y las modalidades de aprendizaje. Todo ello está relacionado con el método innovador. Concretamente, en la Figura 2 se detalla la diferencia entre los elementos de la evaluación tradicional y la evaluación centrada en competencias:

EVALUACIÓN TRADICIONAL	EVALUACIÓN CENTRADA EN COMPETENCIAS
Evaluación limitada	Evaluación auténtica
Evaluación referida a la norma	Evaluación referida al criterio
El profesor monopropietario de la evaluación	Los alumnos se "apoderan" de la evaluación
Evaluación final y sumativa	Evaluación continua y formativa
Evaluación mediante un único procedimiento y estrategia	Mestizaje en estrategias y procedimientos evaluativos

Figura 2. Diferencias de la evaluación tradicional y evaluación centrada en competencias,
Fuente: De Miguel, 2005, p. 43.

Por otro lado, en el ámbito metodológico, el rol que adopte el profesor y el alumno determinará uno u otro enfoque metodológico, es decir, la forma de intervenir en el aula (Ardoy et al., 2020).

A continuación se van a desarrollar diferentes tipos de metodologías activas, que se aplicarán posteriormente en la propuesta de intervención.

4.1.1. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El ABP es un método de enseñanza, perteneciente al ámbito de la pedagogía activa y a la teoría constructivista de la educación, conocido como aprendizaje por descubrimiento y construcción. Además, el estudiante toma control del proceso, busca, selecciona y organiza la información, utilizándola para resolver los problemas a los que se enfrenta. En este contexto, el problema actúa como estímulo para que los alumnos alcancen los objetivos de aprendizaje, contribuyendo así a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel (Rodríguez, 2014).

También se la define como una metodología de carácter interdisciplinar, que implica que un pequeño grupo de estudiantes identifique una situación problemática, defina sus parámetros, formule, desarrolle hipótesis y proponga una o varias soluciones alternativas. Asimismo, los alumnos se deben enfrentar a una situación real o hipotética que necesita ser analizada de manera detallada y exhaustiva, con el objetivo de encontrar una o varias soluciones al problema planteado. Con lo cual, con este método de enseñanza se logran alcanzar competencias como la resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo, comunicación (factores como la argumentación y presentación de información), actitudes y valores como la revisión, tolerancia y contraste (De Miguel, 2005).

Como explica Rodríguez (2014), la cualidad de resolver problemas no es algo innato ni se desarrolla de manera natural, espontánea o accidental. Esta habilidad se adquiere a medida que el alumno atraviesa las diferentes etapas de encontrar respuestas a las preguntas planteadas por el docente. Tampoco se puede aprender solo observando al docente o a otros estudiantes cuando resuelven problemas. Para desarrollar esta habilidad, es fundamental que los estudiantes se enfrenten a dificultades, identifiquen sus propios errores y encuentren soluciones que les permitan resolver la situación planteada.

4.1.2. Aprendizaje cooperativo

Afirma Fernández-Río (2014):

El aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices (p. 69).

Según De Miguel (2005), un grupo heterogéneo de estudiantes colabora para alcanzar los objetivos de aprendizaje de todos los participantes, basándose en una propuesta de trabajo específica. Con lo cual, el trabajo en grupo posee evidentes ventajas que tienen un impacto considerable en el aprendizaje del alumno. Además, contribuye a desarrollar habilidades sociales como la comunicación, la interacción entre iguales y la gestión de las diferencias.

Según este mismo autor, también se cumplen habilidades y destrezas intelectuales como saber resumir y sintetizar, intrapersonales, mediante el desempeño de roles y de compromiso personal a través de la escucha activa y anteponiendo la cooperación frente a la competición.

Además, según Ardoy et al. (2020) se afirma que esta MA “facilita el desarrollo de habilidades sociales, el liderazgo, la iniciativa y toma de decisiones, la resolución de conflictos, la gestión del tiempo, así como la amistad, la confianza y el respeto” (p. 99). Sin embargo, “el trabajo cooperativo, al igual que el juego cooperativo, (...) incluye de manera intrínseca el trabajo (o el juego) individual” (Bueno, 2019, p. 17).

Por otro lado, los elementos que hacen que el aprendizaje pueda ser considerado como cooperativo son: la interdependencia positiva, la interacción cara a cara, el procesamiento grupal, desarrollar habilidades sociales y tener responsabilidad individual (Johnson y Johnson, 1994, como se citó en Fernández-Río, 2014). Además, este mismo autor ha recogido múltiples ventajas y beneficios que tiene aplicar el aprendizaje cooperativo en las sesiones de Educación Física: mejoras en las habilidades motoras y tácticas (Lafont et al., 2007), en las habilidades atléticas e interpersonales (Casey et al., 2009), en la percepción de uno mismo, la integridad, el aspecto externo, la destreza, la interacción con iguales y progenitores y la apreciación de la materia de Educación Física (Fernández-Río, 2003), (como se citó en Fernández-Río, 2014).

4.1.3. Gamificación

“La palabra gamificación es un anglicismo (*gamification*) que proviene de la palabra *game* (juego). En español se podría traducir como ludificación” (López y Ortega, 2020, p. 178).

Según este autor, esta metodología incluye un componente lúdico y motivacional que ha ganado popularidad en el ámbito educativo en los últimos años. También expone que en los últimos veinte años la industria de los videojuegos ha incrementado y la investigación de este campo ha conseguido detectar elementos del juego que pueden ser aplicados para motivar al alumnado en otras áreas. Muchos de estos elementos ya eran conocidos gracias a los juegos de azar, cartas o tablero, pero el auge de los videojuegos ha promovido su investigación, proporcionando información actualizada para comprender sus componentes y utilizarlos en el proceso de aprendizaje.

La gamificación consiste entonces en emplear elementos de juegos para diseñar experiencias de aprendizaje que podrían realizarse sin ese componente lúdico, pero que, al ser planificadas siguiendo los principios que caracterizan esta metodología, se convierten en propuestas atractivas y motivadoras para los alumnos (Cornellà et al., 2020). De este modo, implica la participación activa de todo el alumnado, buscando motivar a cada estudiante para que decida involucrarse plenamente en el juego (Marín, 2019). Por ello, la posibilidad de realizar una gamificación en el aula hace que se facilite la cohesión, integración, motivación por el contenido y aumente el potencial creativo de los estudiantes (Marín, 2015).

Para comenzar a gamificar, es importante considerar varios aspectos clave, como el tema, el lugar, el tiempo, los personajes, la narrativa, la presentación, la mecánica, las recompensas y los roles de los alumnos (García, 2019).

4.1.4. Aprendizaje-Servicio (APS)

Esta metodología sitúa al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando para el profesorado el rol de guía planteando tareas que van a hacer que el alumnado emplee capacidades para aplicar en problemas reales los aprendizajes del aula. Su implantación en el área de la Educación Física es una práctica novedosa. La EF se muestra como un campo de conocimiento especialmente adecuado para el uso de esta metodología por su carácter práctico, la riqueza en interacciones personales que produce y por la amplitud, relevancia y adaptabilidad de sus contenidos (Gil, 2012, como se citó en Capella et al., 2014).

Además, el APS se caracteriza por fomentar el desarrollo de competencias personales e interpersonales, habilidades para el pensamiento cívico, la ejecución de proyectos, la ciudadanía y el cambio social, así como habilidades vocacionales y profesionales (Rubio, 2009, como se citó en Capella et al., 2014), ya que procura dar significatividad a los aprendizajes, tanto académicos como en la formación de ciudadanos, ya que tiene este doble objetivo: educar académicamente y formar ciudadanos responsables (Gil, 2012).

Según Varela et al., (2019) concretamente en la etapa de Educación Primaria, el APS está totalmente conectado con los objetivos y contenidos que establece el marco normativo. Este enfoque fortalece el aprendizaje basado en la experiencia y el desarrollo de competencias, especialmente en lo que respecta a las competencias social y cívica, así como la de aprender a aprender.

4.1.5. Aula invertida

Ferriz et al. (2017) describe el aula invertida o *Flipped Classroom* (FC) como una metodología educativa que aprovecha las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) para modificar enfoques tradicionales centrados en la transmisión de contenidos y la resolución de problemas dentro del aula.

También, según Weimer (2013, como se cita en Ferriz et al., 2017), la metodología en el aula cambia, de manera que el foco pasa de estar en el profesor como tradicionalmente, a estar en los discentes. Ellos son los que toman el papel principal en la tarea, siendo el docente un “ayudante”.

Por ello, se invierte el enfoque tradicional de enseñanza, en el cual el estudiante accede antes al contenido, que aprenderá a través de actividades extras, previas a las clases. En estas tareas los estudiantes son impulsados a trabajar colaborativamente entre sí y cuentan con la ayuda del profesor para realizar actividades asociadas a la resolución de problemas (Bergmann y Sams, 2012, como se cita en Espinosa et al., 2018).

Así, la utilización del Flipped Classroom fomenta el autoaprendizaje, el trabajo autónomo y enfatiza la importancia de la gestión del tiempo en los alumnos. Esto conduce a que aumente la eficacia de las sesiones, permitiendo una comprensión más profunda de los contenidos perseguidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Iborra, 2017), ya que al haber trabajado los contenidos previamente en casa, cada alumno puede estudiar a su propio ritmo (Espinosa et al., 2018).

4.1.6. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Esta última metodología activa trata de utilizar un juego como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los *escape rooms* y los *breakout* educativos son dos ejemplos de este tipo de actividades lúdicas (Cornellà et al., 2020). Según este autor, el ABJ tiene como objetivo utilizar juegos para aprender a través de ellos. El juego se transforma en el medio para lograr un aprendizaje o para abordar un concepto específico. Durante el juego, o al finalizar la partida, se puede reflexionar sobre lo que ha ocurrido y los contenidos que se quieren trabajar.

Por otro lado, según Marín (2019), participar en juegos es una fuente continua de felicidad y disfrute, que promueve un desarrollo equilibrado del cuerpo, la mente, las emociones y las habilidades sociales.

Un juego que se puede aplicar a esta metodología es *Among Us*, cuyos autores son Forest Willard, Marcus Bromander y Amy Liu. Este videojuego se inspira en el clásico juego de cartas “Pueblo Duerme”, sin embargo, su ambientación se sitúa en un escenario espacial. *Among Us* presenta a una tripulación a bordo de una nave espacial, en analogía al pueblo del juego de cartas. Cada jugador es un astronauta con tareas asignadas, como el mantenimiento de la aeronave, a excepción de uno o dos jugadores que son los asesinos (impostores). Cuando un miembro de la tripulación es eliminado, el resto debe debatir a través de un chat para determinar quién podría ser el impostor y eliminarlo. El objetivo es descubrir a los impostores antes de que

completan sus objetivos o, al contrario, que los impostores logren sobrevivir hasta el final sin ser descubiertos (ReasonWhy, 2020).

Otro ejemplo de este enfoque es el juego *Brawl Stars*, desarrollado por Supercell en 2018. Ofrece una mezcla de acción, estrategia y personajes atractivos para los jugadores. Se presenta como un videojuego de disparos en línea que es accesible y desafiante, simple pero estratégico, siendo una experiencia de combate en equipo. Su esencia se encuentra en los personajes que lo componen, conocidos como *Brawlers*. Cada *Brawler* posee habilidades y características únicas que los jugadores pueden emplear en las diferentes modalidades de juego. La elección del *Brawler* adecuado puede marcar la diferencia entre la victoria o la derrota (Revet, 2023).

4.2. Pensamiento crítico

“El pensamiento crítico es el proceso de analizar y evaluar el pensamiento con el propósito de mejorarlo” (Paul y Elder, 2005, p. 7).

La pedagogía crítica es una metodología educativa creada para que los estudiantes se vuelvan conscientes de las influencias en sus vidas y en la sociedad. Les proporciona las habilidades, conocimientos y recursos necesarios para planificar y generar cambios. De este modo, los alumnos pueden identificar oportunidades y actuar en consecuencia (Magendzo, 2003).

Como afirma Arenas (2007), se busca una educación que dote a los estudiantes de habilidades de razonamiento para poder analizar y valorar diferentes situaciones, propias del mundo actual. También, según los autores Paul y Elder (2005), el pensamiento crítico capacita a los estudiantes para convertirse en pensadores autónomos, disciplinados y autoevaluadores. Esto implica desarrollar habilidades como formular preguntas y problemas esenciales de manera clara y precisa, evaluar información relevante de forma justa y efectiva, llegar a conclusiones y soluciones bien fundamentadas comparándolas con criterios y estándares pertinentes, considerar diferentes sistemas de pensamiento de manera abierta y comunicarse eficazmente con otros al abordar problemas complejos.

Como explica Magendzo (2003), esta pedagogía busca crear nuevas formas de conocimiento destacando la ruptura con las disciplinas tradicionales y fomentando un conocimiento interdisciplinario. Se preocupa de cómo proporcionar un modo ver la historia como parte de un proyecto más amplio para recuperar poder e identidad, especialmente en términos de raza, género, clase y etnia. Rechaza la distinción entre cultura superior y cultura popular, de modo que el conocimiento curricular refleje el conocimiento cotidiano y las historias de vida de las personas de otra manera. Además, destaca la importancia de lo ético al definir el lenguaje que los docentes y otras personas utilizan para producir prácticas culturales específicas. Así, esta pedagogía crítica considera la libertad de elegir, expresarse y tomar decisiones (dentro del marco del currículum), como un elemento esencial de poder.

Por otro lado, según Freire (2004) hay personas que dudan sobre esta teoría y creen que la conciencia crítica es anárquica, que puede conducir al desorden o incluso que puede llegar a ser peligrosa. Estas dudas están íntimamente relacionadas con el miedo a la libertad, y a quien

lo posee, ya que no tiene conciencia de ello. Quién la teme se refugia en una seguridad vital, anteponiéndola a la libertad arriesgada.

Como expresa Weffort (1969), los oprimidos no se expresan verdaderamente sobre las insatisfacciones sociales debido a los opresores. No tienen un pensamiento propio ni se expresan libremente. En cambio, Freire (2004) asegura que la superación de la dicotomía entre los que oprimen y los oprimidos es la liberación de todos. Esta necesidad implica el reconocimiento crítico de la razón para lograr, a través de una acción transformadora, incidir sobre la realidad y el establecimiento de una situación diferente. Por ello, este mismo autor manifiesta que la praxis es la reflexión y acción de los hombres sobre el mundo para transformarlo. Mediante esa reflexión, debe llevarse a cabo la educación problemática con un diálogo crítico y liberador con los oprimidos, por la lucha de su liberación. Además, en las relaciones educador-educandos en la escuela, se lleva a cabo una narración de contenidos por parte del educador, en la que los oyentes (que son los educandos), cumplen la función de objeto paciente. Los estándares de conocimiento que se le imponen son los tradicionales o convencionales. Los alumnos memorizan sin percibir realmente lo que el contenido significa, a lo que denomina la concepción bancaria de la educación. Esto provoca que no se interioricen ni comprendan los contenidos, ya que estos terminarán desapareciendo en el interior de los educandos. Además, se distinguen los papeles entre el educador y educandos, ya que el primero, es quien educa, piensa, sabe, actúa, escoge el contenido, es decir, el sujeto del proceso, mientras que los segundos son los educandos, quienes no saben y se limitan exclusivamente a escuchar dócilmente.

Según Ortega (2009), pensar en la práctica pedagógica significa reconocer que su propósito educativo no se limita únicamente a los ámbitos de la educación formal y escolar, sino que también abarca los entornos socioculturales donde ocurren los procesos de transformación, tanto de los individuos como de sus contextos. A diario, nos encontramos con mucha información que ha sido manipulada previamente para beneficiar a grupos con intereses personales en lugar del ciudadano común o el bienestar general. Es necesario que los estudiantes asuman el control de sus mentes para identificar sus propios valores y actúen en consecuencia de lo que les beneficie tanto a ellos mismos como a los demás. Para lograr esto, es importante que aprendan a aprender y sean aprendices durante toda su vida (Paul y Elder, 2005). Como también explica Arenas (2007), los ciudadanos de hoy en día se enfrentan a cambios constantes en sus vidas y están expuestos a una gran cantidad de información, diferenciando la que es valiosa y verídica de la que no, buscando en fuentes de información confiables y evitando así caer en la desinformación.

Por ello, la única capacidad que se puede emplear para aprender es el pensamiento humano. Si se piensa correctamente durante el proceso de aprendizaje, se aprende de manera efectiva. Al contrario, si se piensa de forma deficiente durante el aprendizaje, este resulta ineficaz (Paul y Elder, 2005).

5. Propuesta de intervención “Pensamos jugando”

Esta propuesta de intervención se llama "Pensamos jugando", ya que se combina en ella el juego con metodologías activas y el pensamiento crítico.

5.1. Desarrollo

5.1.1. Preliminar

A continuación, se expone la propuesta de intervención basada en los bloques de contenidos del área de Educación Física, para un 5º curso de Educación Primaria. “Pensamos jugando”, se trata de una secuencia que se basa en el desarrollo del pensamiento crítico en EF en la etapa de EP mediante metodologías activas.

5.1.2. Temporalización y fases

Las fases que se han seguido para su realización han sido las siguientes:

La primera fase consiste en la implementación de la propuesta mediante la realización de las sesiones y actividades programadas. Esta fase se lleva a cabo simultáneamente con el procedimiento de evaluación, ya que se considera tanto el producto final como todo el proceso de aprendizaje. Durante la implementación, se desarrollan las actividades según la secuencia didáctica planificada. La evaluación continua se realiza en tiempo real, observando y registrando los avances y dificultades de los alumnos.

La segunda y última fase, que es la fase de evaluación, se inicia de forma simultánea con la ejecución de las actividades diseñadas en la propuesta de intervención. En esta fase, no solo se incluye una evaluación final, sino que también se lleva a cabo un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje. La evaluación continua permite documentar el progreso de los alumnos, identificar logros y áreas de mejora, así como también ajustar las estrategias a lo largo del curso. Además, se realiza una evaluación sumativa al finalizar la intervención para medir los resultados alcanzados. Se proporciona retroalimentación a los alumnos y se elabora un informe final que recoge los resultados de la evaluación y ofrece recomendaciones para futuras intervenciones.

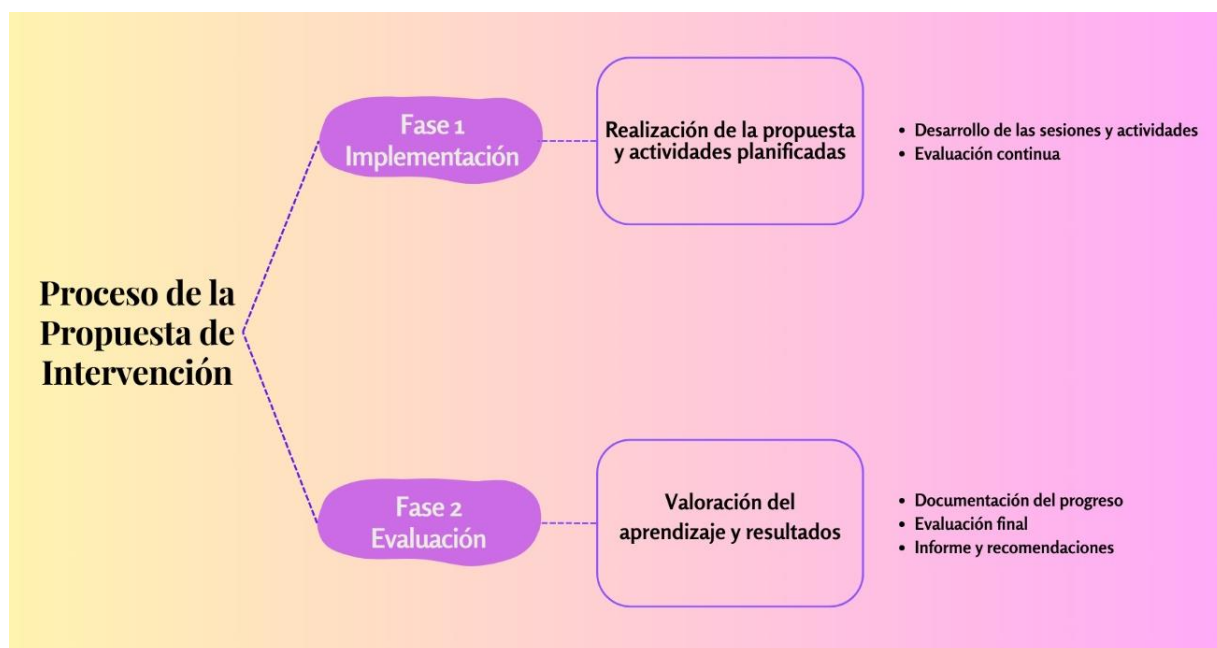


Figura 3. Esquema del proceso de la propuesta de intervención. Fuente: Elaboración propia.

Así, la temporalización de la propuesta de intervención se realiza a lo largo de todo el curso escolar de septiembre a junio, en un total de 19 sesiones de unos 45 minutos cada una.



Figura 4. Cronograma de actividades. Fuente: Elaboración propia.

Concretamente, cada sesión se ha programado como se detalla a continuación en las Figura 5 y 6 apareciendo en color naranja todas las clases de Educación Física a lo largo del curso e identificando cada sesión para esta propuesta.

SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3 SESIÓN 3. "TRABAJO DE INVESTIGACIÓN"	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7 SESIÓN 5. "CONSECUENCIAS Y BENEFICIOS"	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9 SESIÓN 6. "CONSECUENCIAS Y BENEFICIOS"	9	9
10	10	10	10	10
11	11	11	11	11
12	12	12	12	12
13	13	13	13	13
14 SESIÓN 1. "ESTRATEGIA DE EQUIPO"	14	14	14	14
15	15	15	15	15
16	16	16	16	16
17	17	17	17	17
18	18 SESIÓN 4. "ENCUENTRA AL IMPOSTOR"	18	18	18 SESIÓN 9. "RESCATE EN EL ZOO"
19	19	19	19	19
20	20	20	20 SESIÓN 8. "¿LO HEMOS HECHO BIEN?"	20
21	21	21	21	21
22	22	22	22	22
23	23	23	23	23
24	24	24	24	24
25	25	25	25	25
26	26	26	26	26
27	27	27	27	27
28 SESIÓN 2. "TRABAJO DE INVESTIGACIÓN"	28	28 SESIÓN 7. "LA FÁBRICA DE JUEGOS"	28	28
29	29	29	29	29
30	30	30	30	30
	31		31	31

Figura 6. Programación sesiones septiembre-enero. Fuente: Elaboración propia.

FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
1 SESIÓN 10. "EL LIBRO ENCANTADO"	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4 SESIÓN 14. "EL LABERINTO"	4	4 SESIÓN 18. "BRAWL STARS"
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9
10	10	10	10	10
11	11	11	11	11
12	12	12	12	12 SESIÓN 19. "BRAWL STARS"
13	13 SESIÓN 13. "EL TESORO"	13	13	13
14	14	14	14 SESIÓN 16. "AMONG US"	14
15	15	15	15	15
16	16	16	16	16
17	17	17	17	17
18	18	18	18	18
19	19	19	19	19
20 SESIÓN 11. "CIRCUITO DE OBSTÁCULOS"	20	20	20	20
21	21	21	21	21
22	22	22	22 SESIÓN 17. "AMONG US"	22
23	23	23 SESIÓN 15. "¿QUÉ SOMOS?"	23	23
24	24	24	24	24
25	25	25	25	25
26	26	26	26	26
27 SESIÓN 12. "RELEVOS"	27	27	27	27
28	28	28	28	28
29	29	29	29	29
	30	30	30	30
	31		31	

Figura 5. Programación sesiones febrero-junio. Fuente: Elaboración propia.

5.1.3. Contextualización de la propuesta

El Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) Miguel Hernández se encuentra en la Avenida de Europa, número 8, del municipio de Leganés, perteneciente a la Comunidad de Madrid. Este centro divide dos barrios: Zarzaquemada y el Carrascal. Además, en esta misma

Avenida se encuentran otros centros educativos de Educación Primaria. El ambiente de la ciudad en general es tranquilo, aunque también se encuentran ciertos grupos que rompen con la armonía y la convivencia. En general, el centro tiene alumnos de los barrios de Zarzaquemada, El Carrascal y Leganés Norte.

Entre los recursos y equipamientos más cercanos al centro, se encuentran los siguientes:

- Equipamientos educativos, que incluyen Escuelas Infantiles, Colegios Públicos como el Pío Baroja, Institutos de Educación Secundaria y Bachillerato como el María Zambrano o el Pablo Neruda, y la Universidad Carlos III.
- Recursos culturales, destacando los Centros Cívicos Rigoberta Menchú y Julián Besteiro, ambos equipados con bibliotecas, así como el Anfiteatro Egaleo.
- Los equipamientos sanitarios también son accesibles desde el centro, con la presencia de Centros de Salud, el Centro de Minusválidos Físicos Ciudad de Leganés y el Hospital Severo Ochoa.
- En relación con el espacio público, se pueden mencionar los parques y zonas verdes presentes en los tres barrios, así como parques públicos y áreas de recreo entre los edificios.
- Para la realización de actividades deportivas, se cuenta con la Piscina Municipal, la Ciudad Deportiva Europa, el Polideportivo Leganés Norte y una pista de patinaje sobre hielo.
- Respecto a la accesibilidad del centro es bastante buena, ya que cuenta a escasos minutos de la proximidad de la RENFE (Zarzaquemada, Línea C5), Metro Sur (Julián Besteiro y El Carrascal, Línea 12), además de diferentes autobuses que conectan con las ciudades de alrededor.
- Desde el curso 2019/2020, es centro preferente en alumnado con Necesidades Educativas Especiales por Trastorno del Espectro del Autismo (TEA). Además, tiene ampliación horaria en Inglés, por lo que en la etapa de Infantil se imparten tres horas semanales y en la etapa de Primaria cinco.
- La jornada escolar del centro es continua (9:00-14:00), teniendo que permanecer los docentes en el centro de forma obligatoria de 14:00-15:00 también.

Sobre la distribución de las plantas en el centro, la planta baja se destina principalmente a Administración y Servicios Generales, en la que se encuentra Dirección, Secretaría, Sala de Profesores, almacén de material audiovisual y didáctico, Sala de Psicomotricidad, Biblioteca, Aulas de Infantil de 3 años, Enfermería, Comedor, Cocina, Conserjería, Asociación de Madres, Padres y Alumnos (AMPA), aseos de alumnos y profesores y vivienda del Conserje. La primera planta cuenta con 14 aulas, destinadas a los cursos de 4 y 5 años de Educación Infantil, 1º y 2º de Primaria, aula de apoyo PT, aula TEA (aula de las mariposas), aula de música y aseos de alumnos y profesores. Por último, en la segunda y última planta tiene 12 aulas, aseos de alumnos y profesores, las aulas de 3º, 4º, 5º y 6º de primaria, un aula de informática y una de inglés. El patio general tiene una gran superficie libre. En él se ubica un huerto, el taller de cerámica, un gimnasio, servicios de alumnos, dos pistas deportivas, un arenero para Infantil, un Parque Infantil y un porche.

El centro es línea 2 y concretamente, el curso al que está dirigida la propuesta es 5ºB, compuesto de 25 alumnos (13 niños y 12 niñas) de entre 10 y 11 años. En general, es un grupo

que trabaja y entiende las dinámicas que se plantean muy bien. Además, ninguno presenta adaptaciones ni necesidades especiales.

A continuación se detallan las características más específicas del grupo:

Respecto a las características cognitivas, los estudiantes de 5ºB destacan por tener un alto nivel de comprensión, lo que les permite abordar conceptos abstractos y aplicarlos en situaciones concretas. Son capaces de analizar información compleja y llegar a conclusiones fundamentadas. Además, destacan por su creatividad y pensamiento divergente, siendo capaces de generar ideas originales y soluciones innovadoras ante los problemas planteados. Su pensamiento es flexible, lo que les permite considerar múltiples perspectivas en una misma situación.

En el ámbito motriz, muestran un buen nivel de coordinación y destreza física, lo que les permite desenvolverse con fluidez en actividades que requieren habilidades motoras finas y gruesas, como escribir, dibujar y participar en deportes. Asimismo, presentan una notable energía y vitalidad que los impulsa a participar activamente en actividades físicas y deportivas. Son ágiles y tienen la capacidad de adaptarse rápidamente a diferentes situaciones y entornos físicos, lo que les confiere una notable agilidad tanto en el movimiento como en la capacidad de cambiar de actividad sin dificultad.

En cuanto a las habilidades sociales, muestran una gran predisposición para colaborar con sus compañeros y trabajar en equipo. Son capaces de comunicarse eficazmente, escuchar las ideas de los demás y contribuir de manera constructiva a los proyectos grupales, aunque algunos alumnos pueden generar conflictos en ocasiones. Además, destacan por su empatía y respeto hacia sus compañeros, mostrando habilidades avanzadas para ponerse en el lugar del otro y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva. Algunos estudiantes demuestran habilidades de liderazgo natural, asumiendo roles de responsabilidad dentro del grupo, aunque también valoran la autonomía individual y respetan la diversidad de habilidades y opiniones entre sus compañeros.

5.1.4. Contextualización dentro del currículum educativo

Se ha tenido en cuenta para la elaboración de esta propuesta de intervención la Ley educativa que está en vigor, que es la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). En ella, se regula la estructura y las enseñanzas del sistema educativo español. El artículo 6.1 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece que el currículo lo conforman el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas. Para la etapa de Educación Primaria, fija que debe organizarse en tres ciclos, cuya duración será de dos años cada uno. Entre las áreas que deben impartirse se menciona la de Educación Física, la cual será la que tratemos en esta programación didáctica. Por otro lado, también nos fundamentaremos en el Real Decreto 157/2022, que establece la ordenación de las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, defendiendo los objetivos, competencias clave, competencias específicas y criterios de evaluación. Además, fija el empleo de una metodología basada en la creación de situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta para su diseño los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). Finalmente, tendrá

también como fundamentación el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

En lo que respecta al área tratada, se sustentará en las cinco competencias específicas que se detallan para cada ciclo, así como en los criterios de evaluación definidos. Todo ello, respetando los bloques de contenidos en los que se agrupan los conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que el alumnado de Educación Primaria desarrolle en esta etapa.

Como se puede observar en el Decreto 61/2022, en lo que respecta a los objetivos generales de la etapa, aquel que se refiere al área de Educación Física es el siguiente: k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social. No obstante, por ser objetivos transversales también debe incidirse en los objetivos a, b, c, i y m.

Según el Decreto 61/2022, las ocho competencias clave se caracterizan por su transversalidad y, por ello, no pueden asociarse a una única área, ya que engloban aprendizajes que pueden corresponder a distintas materias. Estas competencias se adquieren a partir de las específicas y no existe jerarquía entre ellas. Además, a cada una se le asocian unos descriptores operativos para concretar las capacidades que el alumnado debe adquirir al finalizar esta etapa.

En lo que respecta a las competencias específicas, según el Decreto 61/2022 son un elemento de conexión entre el perfil de salida del alumnado y los saberes básicos y criterios de evaluación de cada área. Para la propuesta se tendrán en cuenta las cinco competencias específicas del tercer ciclo del área de Educación Física.

Por último, esta misma normativa establece siete bloques de contenidos y concretamente a través de esta propuesta se desarrollarán contenidos como la práctica de deportes colectivos, conocimientos de los diferentes deportes, respeto y ayuda entre compañeros, resolución de problemas, identificación y comprensión de la importancia del pensamiento crítico en la toma de decisiones diarias, cooperación y comunicación efectiva, habilidades motrices a través de la participación en circuitos de obstáculos y juegos de equipo; y aplicación de estrategias de resolución de problemas en situaciones prácticas.

5.1.5. Metodología

A continuación se van a agrupar las actividades según el tipo de metodología activa que se utilizará y la justificación de por qué pertenece a cada una de ellas:

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):

- Sesión 9. Rescate en el Zoo: los estudiantes se enfrentan a un problema concreto (rescatar animales atrapados) que requiere planificación, toma de decisiones y superación de obstáculos.
- Sesión 10. El libro encantado: los alumnos tienen que resolver enigmas para quitar la "maldición" del libro, abordando un problema complejo que requiere pensamiento crítico y colaboración.
- Sesión 13. El tesoro: un juego de búsqueda de tesoro en grupos con pistas, que requiere colaboración y resolución de problemas.

Aprendizaje Cooperativo:

- Sesión 1. Estrategia de equipo: deben colaborar en equipos para decidir estrategias y reflexionar sobre sus decisiones, promoviendo la interdependencia positiva y la responsabilidad individual.
- Sesión 11. Circuito de obstáculos: los estudiantes deben planificar y ejecutar estrategias para superar desafíos físicos en grupo, fomentando el trabajo en equipo.
- Sesión 12. Relevos: similar a la sesión anterior, pero con un incremento en la dificultad, lo que requiere reflexión en grupo sobre las estrategias utilizadas y su eficacia.
- Sesión 14. El laberinto: un estudiante con los ojos vendados debe recibir indicaciones de su grupo para salir del laberinto, fomentando la comunicación, la confianza y el trabajo en equipo.
- Sesión 15. ¿Qué somos?: los grupos deben representarse de diferentes formas, tomando decisiones en equipo en un tiempo limitado, lo que promueve la cooperación y la toma de decisiones conjuntas.

Gamificación:

- Sesión 5. Consecuencias y beneficios: se premia a los estudiantes con recompensas por seguir las reglas y se imponen consecuencias por no cumplirlas, utilizando elementos de juego para motivar el comportamiento positivo.
- Sesión 6. Consecuencias y beneficios: siguiendo con la dinámica de la anterior, se hará la entrega de premios, reforzando la gamificación del aprendizaje.

Aprendizaje-Servicio:

- Sesión 8. ¿Lo hemos hecho bien?: la reflexión sobre la justicia y las reacciones en un partido deportivo tiene un componente de servicio a la comunidad escolar, promoviendo la reflexión ética y social.

Aula Invertida:

- Sesión 2. Trabajo de investigación: los estudiantes investigan sobre un deportista fuera de clase, llevando la información al aula para compartir y discutir en clase, invirtiendo el proceso de aprendizaje.
- Sesión 3. Trabajo de investigación: exponen sus hallazgos y explican la importancia de la contrastación de información, fomentando el aprendizaje autónomo y la discusión en clase.
- Sesión 7. La fábrica de juegos: Los estudiantes crean sus propios juegos, lo que fomenta la creatividad y el pensamiento crítico a través del diseño de juegos, pasando a ser ellos los protagonistas y siendo el docente un “ayudante”.

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):

- Sesión 4. Encuentra al impostor: en un juego deben identificar a un impostor mediante la discusión y la observación, lo que fomenta el pensamiento crítico y la argumentación.

- Sesión 16. *Among Us*: utilizando este popular juego adaptado a la EF se identifica al impostor y se enfatiza en la importancia de la evidencia y la argumentación.
- Sesión 17. *Among Us*: continuación de la sesión anterior, reforzando los mismos conceptos a través del juego.
- Sesión 18. *Brawl Stars*: participan en este juego adaptado a la EF y discuten estrategias utilizadas, fomentando el pensamiento crítico y la planificación.
- Sesión 19. *Brawl Stars*: continuación de la sesión anterior, reforzando los mismos conceptos a través del juego.

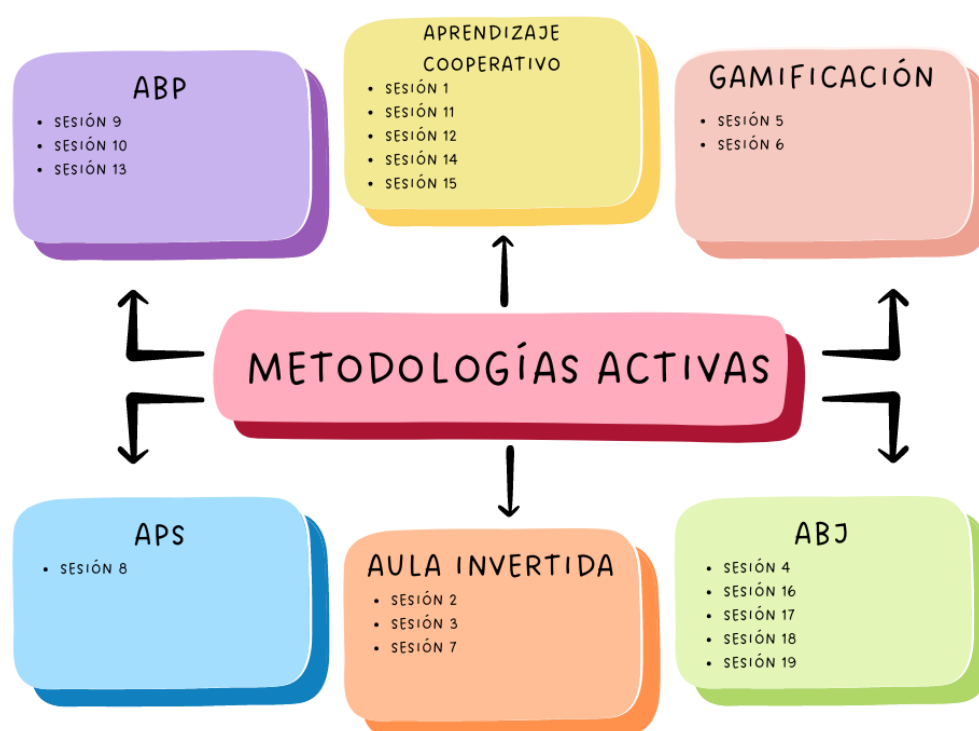


Figura 7. Agrupación de sesiones según el tipo de MA. Fuente: Elaboración propia.

Estas metodologías activas se basan en la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje, al contrario de los métodos tradicionales donde el conocimiento es transmitido de forma pasiva. Al agrupar las sesiones bajo estas metodologías, se busca promover un enfoque más dinámico y participativo en el aula.

En este contexto, cada actividad que se desarrolla dentro de estas sesiones está diseñada para cumplir con los objetivos del plan de estudios de forma más efectiva, ya que los estudiantes están directamente involucrados en la construcción de su propio conocimiento. Además, estas metodologías fomentan el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, al desafiar a los estudiantes a analizar, evaluar y cuestionar la información recibida; la cooperación, al promover el trabajo en equipo y la colaboración entre iguales; y la toma de decisiones, al permitir que los estudiantes asuman un rol activo en la resolución de problemas y la toma de decisiones dentro del contexto educativo.

En resumen, al adoptar metodologías activas en el aula, se propicia un ambiente de aprendizaje más participativo, colaborativo y centrado en el desarrollo integral de los estudiantes, potenciando así su capacidad para enfrentar con éxito los desafíos del mundo actual.

5.1.6. Desarrollo de actividades

Durante el desarrollo de las sesiones de Educación Física para los alumnos de 5º de Primaria, se han querido trabajar aspectos importantes como el pensamiento crítico, la investigación, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la reflexión. Se han vinculado los conceptos aprendidos en los juegos con situaciones de la vida real, fomentando la reflexión y el análisis crítico.

En resumen, estas sesiones se han enfocado en el desarrollo integral de los estudiantes, estimulando su desarrollo motor, cognitivo y emocional a través de actividades variadas, lúdicas y motivadoras. Se ha promovido el trabajo en equipo, la creatividad, la resolución de problemas y la reflexión, buscando potenciar habilidades y competencias importantes para su desarrollo personal y social.

De septiembre a diciembre: introducción al pensamiento crítico.

- Sesión 1. Estrategia de equipo: los participantes se involucrarán en un juego en equipo donde tendrán que tomar decisiones estratégicas. Posteriormente, reflexionarán grupalmente sobre las decisiones tomadas durante el juego y discutirán cómo podrían mejorarlas. Se trabajará la importancia de la colaboración y la comunicación en equipo.
- Sesión 2. Trabajo de investigación: trabajan en parejas para investigar información sobre un deportista específico. Se discutirá la importancia de basarse en información correcta y confiable. Se fomentará la investigación y la capacidad de análisis crítico.
- Sesión 3. Trabajo de investigación: las parejas realizarán una exposición sobre la información recopilada, destacando la importancia de contrastar la información y detectar noticias falsas. Se promoverá la habilidad para contrastar la veracidad de la información, como también la importancia de la objetividad.
- Sesión 4. Encuentra al impostor: los alumnos participarán en un juego donde se dará una ventaja o beneficio a un alumno en particular. Al finalizar la actividad, se llevará a cabo una discusión grupal para descubrir quién ha sido el alumno impostor. Se promoverá la capacidad de observación, la comunicación y la colaboración en equipo.
- Sesión 5. Consecuencias y beneficios: tematizada con una película relacionada con un deporte específico, los participantes recibirán recompensas por cumplir con las reglas establecidas para la sesión. Se discutirán también las consecuencias negativas para aquellos que no cumplan con las reglas. Se trabajará en la importancia de seguir las normas y las consecuencias de no hacerlo, tanto positivas como negativas.

- Sesión 6. Consecuencias y beneficios: se llevará a cabo la actividad y entrega de premios según el rendimiento de los participantes en la sesión anterior. Se reforzarán los conceptos de recompensas y consecuencias en base al cumplimiento de las reglas establecidas.
- Sesión 7. La fábrica de juegos: Los participantes trabajarán en grupos para crear juegos que luego serán expuestos al resto de la clase. Se fomentará la creatividad, la colaboración en equipo, la capacidad de elaborar, así como también la presentación de ideas de forma efectiva.
- Sesión 8. ¿Lo hemos hecho bien?: La clase se dividirá en dos equipos para jugar un partido de un deporte específico. Al finalizar, se determinará como ganador al equipo que en realidad perdió, con el objetivo de observar las reacciones, debatir y reflexionar sobre la importancia del juego limpio y la ética deportiva. Se trabajará como concepto importante el respeto en la competición.

De enero a febrero: historias interactivas.

- Sesión 9. Rescate en el Zoo: en esta actividad algunos estudiantes serán los animales atrapados en diferentes ubicaciones dentro del "zoo" (aula o espacio establecido) y otros serán los rescatadores encargados de salvarlos. Los rescatadores deberán superar obstáculos y desafíos para lograr rescatar a todos los animales atrapados.
- Sesión 10. El libro encantado: los alumnos se dividirán en grupos y deberán resolver una serie de enigmas y acertijos para quitar la "maldición" que ha sido lanzada sobre un libro misterioso. A medida que vayan resolviendo los enigmas, encontrarán pistas que los llevarán a descubrir el secreto oculto dentro del libro, fomentando con ello el trabajo en equipo y el pensamiento creativo.

Febrero: desafíos y resolución de problemas.

- Sesión 11. Circuito de obstáculos: se plantea un circuito de obstáculos en el cual los estudiantes deben trabajar juntos para idear estrategias y superar los diferentes desafíos que se les presenten. Esto les permitirá desarrollar habilidades de comunicación, colaboración, liderazgo y toma de decisiones en un contexto práctico y divertido.
- Sesión 12. Relevos: se eleva el nivel de dificultad con la realización de relevos, donde los estudiantes deben competir en equipo mientras se enfrentan a diferentes obstáculos. Al finalizar la actividad, se lleva a cabo un debate donde se analizan las estrategias utilizadas por cada equipo, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre sus acciones, identificar lo que funcionó y lo que no, aprendiendo así de las experiencias de sus compañeros.

De marzo a abril: juegos de equipo.

- Sesión 13. El tesoro: los alumnos se dividirán en grupos y se les darán pistas para encontrar un tesoro escondido. A través de la colaboración y el trabajo en equipo, deberán seguir las pistas y resolver acertijos, para finalmente descubrir el tesoro, lo que fomenta la resolución de problemas y la comunicación entre los miembros del grupo.
- Sesión 14. El laberinto: cada grupo tendrá la tarea de guiar a un compañero con los ojos vendados a través de un laberinto. Los demás miembros del grupo

deberán dar instrucciones claras y precisas para ayudar al compañero a encontrar la salida, lo que promueve la confianza, la escucha activa y la toma de decisiones en equipo.

- Sesión 15. ¿Qué somos?: los grupos deberán representar diferentes formas de manera creativa, teniendo un tiempo limitado para ponerse de acuerdo en cómo representarlas. Esto fomenta la creatividad, la colaboración y la capacidad de trabajar bajo presión.

De mayo a junio: *Among Us* y *Brawl Stars* en Educación Física.

- Sesión 16. *Among Us*: los estudiantes jugarán a este popular juego adaptado a la EF, donde tendrán que identificar al impostor entre ellos. Posteriormente, participarán en debates sobre cómo llegaron a sus conclusiones, discutiendo la importancia de la evidencia, la argumentación lógica y la persuasión.
- Sesión 17. *Among Us*: continuación de la sesión anterior, reforzando los mismos conceptos a través del juego.
- Sesión 18. *Brawl Stars*: los alumnos formarán equipos para jugar a este juego adaptado a la EF, para luego discutir las estrategias utilizadas para ganar. Después de jugar, analizarán qué tácticas funcionaron y por qué, aplicando estas estrategias a situaciones de la vida real a través de actividades de resolución de problemas. Esto fomenta la reflexión, la planificación estratégica y la colaboración en equipo.
- Sesión 19. *Brawl Stars*: continuación de la sesión anterior, reforzando los mismos conceptos a través del juego.

5.1.7. Recursos

Los recursos utilizados en las sesiones son diversos, diferenciando entre ellos los humanos, espaciales y materiales.

Respecto a los recursos humanos, en todas las sesiones se incluyen a todos los alumnos y al docente de Educación Física.

A continuación, se van a explicar los recursos espaciales y materiales de cada sesión.

En la primera sesión, llamada “Estrategia de equipo”, se necesitan conos, aros y pelotas que se utilizarán en los juegos. Además, una pizarra y rotuladores serán útiles para anotar y discutir las estrategias. El espacio requerido será un gimnasio o un patio amplio donde se puedan realizar las actividades físicas, además de un área dentro del gimnasio donde los alumnos puedan sentarse en círculo para la reflexión grupal.

En la segunda sesión, “Trabajo de investigación” divididos en parejas, se requiere acceso a ordenadores o *tablets* con conexión a Internet, así como hojas y bolígrafos para tomar notas. También es beneficioso tener acceso a libros y revistas deportivas. Esta actividad se desarrollará en un aula de informática o en la biblioteca escolar.

La tercera sesión consiste en la exposición de los trabajos de investigación. Aquí, los alumnos necesitan un proyector y una pantalla para sus presentaciones, además del ordenador o *tablets* para mostrarlas. Las presentaciones se realizan en un aula equipada para esta finalidad, con suficiente espacio para que todos los estudiantes puedan exponer y discutir sus hallazgos.

En la cuarta sesión, llamada “Encuentra al impostor”, se usan conos, aros y pelotas, y una pizarra para la discusión final. El espacio ideal es un gimnasio o un patio amplio que permita la realización del juego, y un área dentro del mismo espacio para la reflexión posterior.

Para las sesiones cinco y seis, “Consecuencias y beneficios”, se necesitan materiales deportivos específicos (como balones de fútbol o baloncesto), carteles con las reglas del juego, y premios o recompensas como pegatinas o medallas. Estas actividades se desarrollan en un gimnasio o una cancha deportiva.

En la séptima sesión, “La fábrica de juegos”, se requiere material de escritura y dibujo, como papel, lápices y rotuladores, así como materiales diversos para la creación de juegos (conos, pelotas, cuerdas, etc.). Los estudiantes trabajan en un aula o espacio de trabajo y luego prueban sus juegos en el gimnasio o el patio.

Para la octava sesión, “¿Lo hemos hecho bien?”, se necesitan materiales deportivos específicos para el partido y una pizarra para la discusión final. El espacio requerido es un gimnasio o cancha deportiva.

En la novena sesión, “Rescate en el Zoo”, se necesitan conos, aros y pelotas para crear los obstáculos, y carteles o petos para identificar los roles de animales y rescatadores. Esta actividad se realiza en un gimnasio o patio amplio.

En la décima sesión, “El libro encantado”, se utilizan enigmas y pistas impresas, así como materiales para actividades físicas como conos y cuerdas. La actividad se desarrolla en un aula para la parte de resolución de enigmas y en un gimnasio o patio para la actividad física.

Para la sesión número once, “Circuito de obstáculos”, se necesitan conos, cuerdas, aros, colchonetas y otros materiales para crear un circuito de obstáculos. La actividad se realiza en un gimnasio o patio amplio.

En la duodécima sesión, “Relevos”, se utilizan materiales para relevos como pañuelos, conos y aros, y una pizarra para la discusión final sobre las estrategias utilizadas. La actividad se lleva a cabo en un gimnasio o patio amplio.

La decimotercera sesión, “El tesoro”, consiste en que los estudiantes buscarán un tesoro escondido utilizando mapas y pistas impresas, con conos y otros materiales para marcar pistas y áreas. Esta actividad se realiza en un gimnasio, patio o área verde amplia.

En la sesión número catorce, “El laberinto”, se necesitan cuerdas o cintas para crear el laberinto y pañuelos para vendar los ojos. La actividad se desarrolla en un gimnasio o patio amplio.

En la decimoquinta sesión, “¿Qué somos?”, los grupos de estudiantes tienen que representar diferentes formas o roles en un tiempo limitado, utilizando tarjetas con las diferentes formas o roles propuestos y un cronómetro. Esta actividad se realizará en un gimnasio o aula grande.

En las sesiones número dieciséis y diecisiete, los estudiantes juegan a “Among Us” adaptado a Educación Física, donde se necesitan conos, aros y otros materiales para crear tareas, áreas y obstáculos. Estas actividades se llevarán a cabo en un gimnasio o patio amplio.

En las dos últimas sesiones, los estudiantes juegan a “Brawl Stars” adaptado a Educación Física. Se necesitan para ello materiales para crear un campo de juego, como conos, aros y pelotas, y carteles con roles y reglas del juego. La actividad se desarrolla en un gimnasio o patio amplio.

En resumen, estas sesiones requieren una combinación de recursos materiales como equipamiento deportivo y tecnología, espacios adecuados como gimnasios, patios y aulas, y recursos humanos, con el profesor de educación física y los estudiantes. Cada sesión está diseñada para promover el pensamiento crítico a través de actividades físicas y colaborativas.

Su implementación se puede adaptar a cualquier otro tipo de centro, incluso en centros privados o concertados se podría implicar la Realidad Virtual también, ya que cuentan con mayores recursos económicos.

5.1.8. Evaluación

Para la evaluación de estas actividades se llevan a cabo tres fases: la inicial, la procedimental y la final.

Para la correcta evaluación del alumnado en el área de Educación Física en Educación Primaria, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos: cómo se aprende, cómo se trabaja y cuánto se participa. Teniendo presentes estos aspectos, se empezará realizando una evaluación diagnóstica para comprobar previamente el nivel general del alumnado y así poder hacer correcciones en las sesiones. Seguidamente, la evaluación formativa se basa en los principios que se han querido seguir en la propuesta de intervención. Con este método evaluativo se asegura que el alumnado y el proceso están constantemente siendo analizados. Finalmente, se realizará una evaluación de producto, con la intención de conocer cómo y cuánto se han alcanzado los objetivos propuestos.

Como se expone en el Decreto 61/2022, se tendrán en cuenta los criterios de evaluación específicos que van enlazados a las competencias específicas, trabajando también:

- La capacidad para reflexionar sobre las consecuencias de las decisiones tomadas en actividades cotidianas, durante juegos y actividades físicas.
- La participación activa y efectiva en actividades de equipo, demostrando habilidades de comunicación y cooperación.
- La habilidad para planificar y ejecutar estrategias para superar desafíos en circuitos de obstáculos y juegos de equipo.
- La demostración de comprensión y aplicación de estrategias de resolución de problemas en situaciones prácticas.

Asimismo, se valorará de forma general la participación activa en actividades y discusiones. También la observación de la toma de decisiones durante juegos y circuitos.

Por consiguiente, de forma específica, en cada sesión se evaluará con los siguientes instrumentos de evaluación:

- Sesión 1. Estrategia de equipo: rúbrica individual. ([Véase anexo 1](#)).
- Sesiones 2 y 3. Trabajo de investigación: rúbrica en parejas. ([Véase anexo 2](#)).
- Sesión 4. Encuentra al impostor: rúbrica individual. ([Véase anexo 3](#)).
- Sesiones 5 y 6. Consecuencias y beneficios: registro anecdótico sobre la conducta, motivación y participación.
- Sesión 7. La fábrica de juegos: rúbrica grupal. ([Véase anexo 4](#)).
- Sesión 8. ¿Lo hemos hecho bien?: diario de clase, participación y debate.
- Sesión 9. Rescate en el Zoo: rúbrica individual. ([Véase anexo 5](#)).

- Sesión 10. El libro encantado: rúbrica individual. ([Véase anexo 6](#)).
- Sesiones 11 y 12. Circuito de obstáculos y Relevos: rúbrica individual. ([Véase anexo 7](#)).
- Sesión 13. El tesoro: diario de clase y debate.
- Sesión 14. El laberinto: se valorará la participación activa, motivación y el puesto de llegada a la meta.
- Sesión 15. ¿Qué somos?: rúbrica grupal. ([Véase anexo 8](#)).
- Sesiones 16 y 17. *Among Us*: rúbrica individual. ([Véase anexo 9](#)).
- Sesiones 18 y 19. *Brawl Stars*: rúbrica individual. ([Véase anexo 10](#)).

6. Conclusiones

Al comparar este trabajo con investigaciones previas, se observa una congruencia significativa en cuanto a los beneficios de integrar el pensamiento crítico en la Educación Física en la etapa de Primaria. Diferentes estudios han resaltado que esta integración no solo mejora las habilidades físicas de los estudiantes, sino también sus capacidades cognitivas y socioemocionales. Este trabajo ha justificado pedagógicamente la importancia de esta integración, alineándose con diversas metodologías activas.

Los objetivos planteados inicialmente fueron justificar pedagógicamente la incorporación del pensamiento crítico en el área de EF, implementar y utilizar metodologías activas, fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, y diseñar una propuesta basada en estas metodologías para el desarrollo del pensamiento crítico. Estos objetivos se lograron estableciendo un marco teórico sólido mediante la revisión de literatura relevante y el análisis de experiencias previas en diversos entornos educativos, lo que proporcionó una base justificada para la incorporación del pensamiento crítico en EF. Se investigaron y seleccionaron metodologías activas, aplicándolas posteriormente en la propuesta de intervención, promoviendo así una participación activa y un aprendizaje significativo entre los estudiantes.

Además, se diseñaron actividades que promovieron habilidades de análisis, evaluación, síntesis y creatividad. Las sesiones de reflexión y discusión permitieron a los alumnos analizar sus experiencias y progresar en su pensamiento crítico, evaluado mediante herramientas formativas y sumativas. Finalmente, se creó un modelo práctico de intervención en EF que puede ser utilizado por otros docentes para fomentar el pensamiento crítico en sus clases.

Las propuestas de mejora incluyen incrementar la formación y el apoyo a los docentes en el uso de metodologías activas y en la evaluación del pensamiento crítico, desarrollar materiales y recursos adicionales que faciliten la integración del pensamiento crítico en diversas actividades físicas, así como promover un enfoque más colaborativo entre docentes de diferentes áreas para enriquecer la propuesta educativa.

Se propone continuar investigando la integración del pensamiento crítico en otras áreas del currículo, así como explorar nuevas metodologías activas que puedan ser aplicadas en EF.

En resumen, este trabajo ha logrado alcanzar los objetivos propuestos, demostrando que es posible y beneficioso integrar el pensamiento crítico en la Educación Física de Educación Primaria. La propuesta ha sido diseñada de manera lúdica y activa, utilizando juegos y

actividades físicas para desarrollar habilidades clave como la toma de decisiones y la resolución de problemas. Se ha destacado la eficacia del aprendizaje cooperativo, donde el consenso y la colaboración entre los estudiantes son fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico. Por todo ello, este estudio realizado abre nuevas posibilidades para enriquecer la EF y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

7. Bibliografía

- Ardoy, D. N., Martínez, J. Á. C. & Royo, I. P. (2020). *Modelos pedagógicos en educación física*.
- Arenas, A. C. (2007). Pensamiento crítico. *Educación*, (13), 61-64.
- Bravo, E., Costillo, E., Bravo, J.L. y Borrachero, A.B. (2020). Emociones de los futuros maestros de educación infantil en las distintas áreas del currículo. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), 96-114.
- Bueno, D. (2019). ¿Qué tiene de bueno jugar?. En E. Sebastini & J. Campos-Rius (Eds.), *GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA: Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado* (pp. 15-18). INDE.
- Capella Peris, C., Gil Gómez, J., & Martí Puig, M. (2014). Service-Learning Methodology in Physical Education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 116, 33-43. [http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2014/2\).116.03](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2014/2).116.03)
- Cornellà, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- De Miguel Díaz, M. (2005). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. *Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*.
- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Díaz, Ó. L., Mediavilla, A. A., Santos-Pastor, M. & Muñoz, L. F. M. (2020). Las metodologías activas en Educación Física: Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (38), 587-594. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77671>
- Encinas, M. C., González, R. P. & Martín, N. G. (2021). La promoción y la enseñanza de las habilidades del pensamiento profundo y visible en las sesiones de Educación Física en Educación Primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (41), 387-398.
- Espinosa, T., Araujo, I. S. & Veit, E. A. (2018). Aula invertida (flipped classroom): innovando las clases de física. *Revista de Enseñanza de la Física*, 30(2), 59-73.
- Fernández-Río, J. (2014). Aportaciones del modelo de Responsabilidad Personal y Social al Aprendizaje Cooperativo. Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas (pp. 69-83).

Ferriz Valero, A., Sebastián-Amat, S. & García Martínez, S. (2017). Clase invertida como elemento innovador en Educación Física: Efectos sobre la motivación y la adquisición de aprendizajes en Primaria y Bachillerato.

Freire, P. (2004). *Pedagogía del Oprimido*. Madrid: Siglo XXI. [Orig. 1969].

Gil, J. (2012). *El Aprendizaje-Servicio en la enseñanza superior: una aplicación en el ámbito de la Educación Física* (Tesis doctoral). Universidad Jaume I, Castellón.

Hart, Roger A. (1993). La participación de los niños: de la participación simbólica a la participación auténtica, *Innocenti Essay*, 4, International Child Development Centre, Florence.

Iborra Urios, M., Ramírez Rangel, E., Badia Córcoles, J. H., Bringué Tomàs, R. & Tejero Salvador, J. (2017). Implementing the Flipped Classroom Methodology to the Subject "Applied Computing" of Two Engineering Degrees at the University of Barcelona. *Journal of Technology and Science Education*, 7(2), 119-135.

León-Díaz, Ó.; Martínez-Muñoz, L. F.; Santos-Pastor, Ma. L. (2022) Significados y valor pedagógico de las metodologías activas. Una mirada experta desde la Educación Física. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 575-585. <https://doi.org/10.5209/rced.76330>

López Secanell, I. y Ortega Torres, E. (2020). *Escape room* educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una *escape room* educativa. *Didacticae*, 8, 176-192. <https://doi.org/10.1344/did.2020.8.176-192>

Magendzo, A. (2003). Pedagogía crítica y educación en derechos humanos. *Revista de Pedagogía Crítica Paulo Freire*, (2), 19-27.

Marín, I. (2019). ¿Es lo mismo jugar que ludificar y gamificar?. En E. Sebastini & J. Campos-Rius (Eds.), *GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA: Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado* (pp. 19-23). INDE.

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education*.

Ortega Valencia, P. (2009). La Pedagogía crítica: reflexiones en torno a sus prácticas y sus desafíos. *Pedagogía y Saberes*, (31), 26-33.

Paul, R. & Elder, L. (2005). Estándares de competencia para el pensamiento crítico.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación de enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

ReasonWhy (28 de septiembre de 2020). Among Us: cuando el éxito supera las expectativas. <https://www.reasonwhy.es/actualidad/among-us-cuando-el-exito-supera-las-expectativas>

Revet, R. (12 de diciembre de 2023) BRAWL STARS CUMPLE 5 AÑOS, UN VIAJE A TRAVÉS DEL CAOS Y LA DIVERSIÓN. Que. <https://www.que.es/2023/12/12/brawl-stars-cumple-5-anos-viaje-caos-diversion/>

Rodríguez M., S. L. (2014). EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PARA LA EDUCACIÓN MÉDICA: SUS RAÍCES EPISTEMOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS. *Revista Med*, 22 (2), 32-36.

Rubio, L. (2009). El aprendizaje en el aprendizaje servicio. En J. M. Puig (Coord.) *Aprendizaje servicio (APS) Educación y compromiso cívico* (pp. 91-106). Barcelona: Graó.

Samwel, E. (2010). Entrepreneurship education: a review of its objectives, teaching methods, and impact indicators. *Education + Training*, 52(1), 20-47. <https://doi.org/10.1108/00400911011017663>

Varela, D. C., Losada, A. S. & Fernández, J. E. R. (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.

Weffort, F. Prefacio a Paulo Freire, *La educación como práctica de la libertad*, Santiago de Chile, ICIRA, 1969.

8. Anexos

8.1. Anexo 1: Rúbrica Sesión 1

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - SESIÓN I. "ESTRATEGIA DE EQUIPO"					
ÍTEMS	INSUFICIENTE 0	NECESITA MEJORA 1	ADECUADO 2	BUENO 3	EXCELENTE 4
Participación activa en el diseño de la estrategia					
Colaboración y comunicación dentro del equipo					
Capacidad de reflexión sobre las decisiones tomadas					
Propuestas de mejora basadas en la reflexión					

Anexo 1. Rúbrica Sesión 1. Fuente: Elaboración propia

8.2. Anexo 2: Rúbrica Sesiones 2 y 3

RÚBRICA DE EVALUACIÓN SESIONES 2 Y 3. "TRABAJO DE INVESTIGACIÓN"

ASPECTO	SÍ	No	COMENTARIOS Y OBSERVACIONES
Búsqueda de información correcta y confiable			
Contrastación de información			
La pareja ha colaborado correctamente			
Identificación y análisis de noticias falsas			
Uso de TICs			

NOMBRE DEL EQUIPO: _____ GRADO Y GRUPO: _____ MIEMBROS DEL GRUPO _____

Anexo 2. Rúbrica Sesiones 2 y 3. Fuente: Elaboración propia.

8.3. Anexo 3: Rúbrica Sesión 4

RÚBRICA DE EVALUACIÓN SESIÓN 4. "ENCUENTRA AL IMPOSTOR"

ASPECTO	SÍ	No	A VECES
Participación activa en el juego			
Capacidad de argumentación			
Identificación correcta del impostor			
Reflexiona sobre el proceso de identificación del impostor			

NOMBRE: _____

Anexo 3. Rúbrica Sesión 4. Fuente: Elaboración propia.

8.4. Anexo 4: Rúbrica Sesión 7

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - SESIÓN 7. "LA FÁBRICA DE JUEGOS"					
ÍTEMS	INSUFICIENTE 0	NECESITA MEJORA 1	ADECUADO 2	BUENO 3	EXCELENTE 4
Creatividad					
Colaboración y trabajo en equipo					
Presentación del juego					
Participación de todos los miembros del grupo					

Anexo 4. Rúbrica Sesión 7. Fuente: Elaboración propia.

8.5. Anexo 5: Rúbrica Sesión 9

RÚBRICA DE EVALUACIÓN SESIÓN 9. "RESCATE EN EL ZOO"

ASPECTO	Sí	No	A VECES
Participación activa en el juego			
Capacidad de trabajo en equipo			
Superación de obstáculos			
Reflexiona sobre la actividad			

NOMBRE: _____

Anexo 5. Rúbrica Sesión 9. Fuente: Elaboración propia.

8.6. Anexo 6: Rúbrica Sesión 10

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - SESIÓN 10. "EL LIBRO ENCANTADO"					
ÍTEMS	INSUFICIENTE 0	NECESITA MEJORA 1	ADECUADO 2	BUENO 3	EXCELENTE 4
Participación en la resolución de enigmas					
Colaboración y trabajo en equipo					
Capacidad de dar soluciones creativas					
Reflexiona sobre las posibles soluciones					

Anexo 6. Rúbrica Sesión 10. Fuente: Elaboración propia.

8.7. Anexo 7: Rúbrica Sesiones 11 y 12**RÚBRICA DE EVALUACIÓN
SESIONES 11 Y 12.**

ASPECTO	Sí	No	A VECES
Participación activa en el circuito			
Capacidad de trabajo en equipo			
Superación de obstáculos			
Planifica y elabora estrategias			
Participación en el debate final			

NOMBRE: _____

Anexo 7. Rúbrica Sesiones 11 y 12. Fuente: Elaboración propia.

8.8. Anexo 8: Rúbrica Sesión 15

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - SESIÓN 15. "¿QUÉ SOMOS?"					
ÍTEMS	INSUFICIENTE 0	NECESITA MEJORA 1	ADECUADO 2	BUENO 3	EXCELENTE 4
Participación activa					
Colaboración y trabajo en equipo					
Creatividad en las representaciones					
Reflexiona sobre las posibles soluciones					

Anexo 8. Rúbrica Sesión 15. Fuente: Elaboración propia

8.9. Anexo 9: Rúbrica Sesiones 16 y 17

RÚBRICA DE EVALUACIÓN SESIONES 16 Y 17. "AMONG US"

ASPECTO	Sí	No	A VECES
Participación activa			
Identificación del impostor			
Argumentos lógicos			
Mejora entre la 1ª y 2ª sesión			

NOMBRE: _____

Anexo 9. Rúbrica Sesiones 16 y 17. Fuente: Elaboración propia.

8.10. Anexo 10: Rúbrica Sesiones 17 y 18

RÚBRICA DE EVALUACIÓN SESIONES 17 Y 18. "BRAWL STARS"

ASPECTO	SÍ	No	A VECES
Participación activa			
Sabe trabajar en equipo			
Analiza las tácticas			
Ofrece ideas y estrategias			
Mejora comparando la 1º y 2º sesión			

NOMBRE: _____

Anexo 10. Rúbrica Sesiones 17 y 18. Fuente: Elaboración propia.