

Programació didàctica d'Educació Física

per a 1r d'ESO

Matèria: Treball final de Màster

Tutora: Sara Suárez Pubill

Alumna: Nina Torralbo López

Data: 05/06/2023

Curs: 2022/23

Màster Universitari en Formació del Professorat d'Educació Secundària Obligatòria i Batxillerat, Formació Professional i Ensenyament d'Idiomes | Especialitat Educació Física

FPCEE Blanquerna – Universitat Ramon Llull



Facultat de Psicologia,
Ciències de l'Educació
i de l'Esport

Agraïments

A la Sara Suárez Pubill, tutora del meu Treball Final de Màster, pel constant suport, seguiment i orientació, que han estat essencials, i per acompanyar-me durant aquest camí.

Al Guillem Conde i Carles Zurita, professors d'educació física de l'Escola Virolai, centre on he realitzat el pràcticum, per ajudar-me amb algunes idees de la Situació d'Aprenentatge dissenyada.

A la Universitat Ramon Llull com a institució, per tots els aprenentatges rebuts, i al professorat de la universitat que ha col·laborat amb suggeriments o aclariments de dubtes referents a l'elaboració del treball.

A amistats i familiars per acompanyar-me i ser un suport essencial durant tot el procés.

A la meua parella, per ajudar-me quan ho he necessitat i per estar al meu costat durant la realització d'aquest treball.

Resum

El present Treball de Final de Màster (TFM) té com a principal objectiu elaborar una programació didàctica amb una estructura coherent i planificada per a l'ensenyament de l'Educació Física a 1r d'ESO de 72 hores per l'Escola Virolai al curs 2023/24. Aquesta està emmarcada dins el marc legislatiu de Catalunya, el Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica. En el treball es fa una recerca bibliogràfica del marc legislatiu, la gamificació, Juga Verd Play i la Kings League. Seguidament, es presenta una proposta de programació didàctica d'Educació Física per a 1r d'ESO per a l'Escola Virolai, amb tota la temporalització de les competències, sabers, objectius didàctics i criteris d'avaluació que es treballaran. De la mateixa manera també es descriuen les principals metodologies que s'empraran, el tractament dels vectors i competències clau i l'avaluació. La programació culmina amb el disseny d'una Situació d'Aprenentatge per a 1r d'ESO pel treball dels valors a l'esport: Virolai VerdLeague. Aquesta utilitza la gamificació com a metodologia per a l'augment de la motivació de l'alumnat i això ho fa amb l'ambientació de la Kings League a les sessions. A la vegada, es combina amb el sistema de competició de Juga Verd Play per a focalitzar-ho en el treball dels valors a l'esport.

Paraules clau: Programació didàctica, Educació Física, Gamificació, Valors, Situació d'Aprenentatge.

Abstract

The main objective of this Final Master's Thesis (TFM) is to develop a didactic program with a coherent and planned structure for the teaching of Physical Education in 1st ESO of 72 hours for the Escola Virolai in the course 2023/24. This is framed within the legislative framework of Catalonia, Decree 175/2022, of 27 September, on the organization of basic education. In the work, a bibliographic search is made of the legislative framework, gamification, Juga Verd Play and the Kings League. Next, a proposal for a didactic program of Physical Education for 1st of ESO of Escola Virolai is presented, with all the Temporization of the skills, knowledge, didactic objectives and evaluation criteria that will be worked on. In the same way, the main methodologies that will be used, the treatment of vectors and key skills and the evaluation are also described. The program culminates with the design of a Learning Situation for the 1st of ESO for the work of values in sport: Virolai VerdLeague. This uses gamification as a methodology to increase student motivation and it does this with the Kings League setting in the sessions. At the same time, it is combined with the Juga Verd Play competition system to focus on the work of values in sport.

Keywords: Didactic programming, Physical Education, Compulsory Secondary Education, Gamification, Values, Learning Situation.

Índex

Agraïments	2
Resum	3
Abstract	4
1 Introducció	8
2 Contextualització	10
3 Marc teòric	11
3.1 Legislació vigent	11
3.2 Gamificació	14
3.3 Kings League	15
3.4 Juga Verd Play	16
4 Proposta d'intervenció	17
4.1 Full de ruta	17
4.2 Programació anual	17
4.2.1 Justificació	17
4.2.2 Competències específiques i competències clau/transversals	20
4.2.3 Sabers	22
4.2.4 Objectius d'aprenentatge	27
4.2.5 Criteris d'avaluació	28
4.2.6 Metodologia	29
4.2.7 Atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu: adaptacions curriculars	30
4.2.8 Distribució temporal i material didàctic	32
4.2.9 Avaluació dins la programació	34
4.2.10 Avaluació del procés	36
4.3 Situació d'aprenentatge	37
4.3.1 Competències específiques	38
4.3.2 Tractament de les competències transversals	38
4.3.3 Objectius d'aprenentatge i criteris d'avaluació	39

4.3.4	Sabers	42
4.3.5	Sessions	42
4.3.6	Avaluació	52
4.3.7	Tractament dels vectors	52
4.3.8	Mesures i suports universals	53
4.3.9	Mesures i suports addicionals o intensius	53
5	Conclusions	54
6	Referències bibliogràfiques	56
7	Annex	59
7.1	Annex 1: Cartes d'acció	59
7.2	Annex 2: Fitxa de puntuació	60

Índex de Taules i Figures

Taula 1 Full de ruta	17
Taula 2 Programació de les competències específiques i competències clau de 1r ESO	21
Taula 3 Programació sabers Vida Activa i Saludable 1r ESO	23
Taula 4 Programació sabers Resolució de problemes en situacions motrius 1r ESO	24
Taula 5 Programació sabers Activitats motrius lúdiques, culturals i expressives 1r ESO	25
Taula 6 Programació sabers Interacció amb l'entorn en el temps de lleure 1r ESO	25
Taula 7 Programació sabers Valors, autoregulació emocional i interacció social en situacions motrius 1r ESO	26
Taula 8 Programació dels objectius d'aprenentatge de 1r ESO	27
Taula 9 Programació dels criteris d'avaluació 1, 2 i 3 de 1r ESO	28
Taula 10 Programació dels criteris d'avaluació 4 i 5 de 1r ESO	29
Taula 11 Avaluació 1r Trimestre	35
Taula 12 Avaluació 2n Trimestre	35
Taula 13 Avaluació 3r Trimestre	35
Taula 14 Valors associats als diferents esports	37
Taula 15 Objectius d'aprenentatge, criteris d'avaluació i indicadors d'assoliment	41
Taula 16 Sessió 1 Virolai VerdLeague	43
Taula 17 Sessió 2 Virolai VerdLeague	44
Taula 18 Sessió 3 Virolai VerdLeague	45
Taula 19 Sessió 4 Virolai VerdLeague	46
Taula 20 Sessió 5 Virolai VerdLeague	47
Taula 21 Sessió 6 Virolai VerdLeague	48
Taula 22 Sessió 7 Virolai VerdLeague	49
Taula 23 Sessió 8 Virolai VerdLeague	50
Taula 24 Sessió 9 Virolai VerdLeague	51
Figura 1 Calendari acadèmic d'Educació Física a 1r ESO (Curs 2023/24)	32
Figura 2 Cartes d'acció	59
Figura 3 Fitxa puntuació Virolai VerdLeague	60

1 Introducció

El present document recull el Treball de Final de Màster (TFM) com a resultat final del Màster en Formació del Professorat d'Educació Secundària Obligatòria i Batxillerat, Formació Professional i Ensenyament d'Idiomes, en especialitat d'Educació Física a la Universitat Ramon Llull, Blanquerna. Aquest treball té com a objectiu principal Elaborar una programació didàctica amb una estructura coherent i planificada per a l'ensenyament de l'Educació Física a 1r d'ESO, pel curs 2023/24 per l'Escola Virolai. Aquest TFM suposa el reflex de plasmar tots els aprenentatges i coneixements que he adquirit durant el curs del màster.

Les programacions didàctiques són un procés essencial per a l'organització de l'ensenyament i aprenentatge en l'etapa educativa. Aquestes busquen proporcionar una estructura coherent i planificada per a l'ensenyament de les diferents matèries, sempre atenent a les característiques i necessitats dels i les estudiants. La programació ha de contemplar la diversitat de l'alumnat, adaptant-se als diferents ritmes d'aprenentatge i als interessos individuals. A més, també pretén oferir una educació de qualitat que promogui l'adquisició d'habilitats, coneixements i competències clau per a la vida quotidiana i per a una futura formació i inserció laboral. Cal fomentar l'aprenentatge actiu i participatiu, emprant diferents metodologies que fomentin la reflexió, la investigació, la resolució de problemes i la col·laboració entre estudiants.

L'Educació Física, tal com descriu el nou Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica, ha d'aconseguir que l'alumnat consolidi una sèrie de competències que utilitzen el cos i el moviment com a instruments d'aprenentatge. Això, a l'ESO, es fa a través de cinc competències, de les quals s'ha escollit una per al desenvolupament d'una Situació d'Aprenentatge (SA). Aquesta, dona resposta a la competència 5 "Adquirir actituds, valors i habilitats socials en la pràctica d'activitat física i esportiva per a la millora de la convivència i la cohesió social".

La present programació didàctica s'elaborarà per a l'etapa d'ESO de l'escola Virolai, centre concertat al barri d'Horta-Guinardó. Més concretament, s'entrarà més en detall en 1r d'ESO. També es presentarà un disseny de Situació d'Aprenentatge per 1r d'ESO d'aquest mateix centre pel treball dels valors a l'esport, titulada "Virolai VerdLeague". Per fer-ho, s'emprarà la gamificació, una metodologia innovadora que utilitza el joc per a augmentar la motivació dels i les alumnes. Per atraure el seu interès, la gamificació estarà ambientada en la Kings League, fenomen de masses en l'actualitat per adolescents. A la vegada, es fusionarà amb el sistema de competició Juga Verd Play.

El treball comença amb un el marc teòric, on s'analitza i es compren el marc legislatiu en el qual s'emmarca la programació i les diferents metodologies i recursos que s'empraran. Seguidament, hi ha la programació didàctica per a 1r d'ESO, amb tota la Temporalització i metodologies que es faran servir. Finalment, es presentarà una proposta de Situació d'Aprenentatge pel treball dels valors a l'esport per a 1r d'ESO.

Els principals objectius que persegueix el present TFM són:

- Elaborar una programació didàctica amb una estructura coherent i planificada per a l'ensenyament de l'Educació Física a 1r d'ESO.
- Interpretar el marc legislatiu en el qual s'ha d'emmarca una programació didàctica de secundària.
- Identificar les principals característiques de la metodologia de gamificació.
- Dissenyar una Situació d'Aprenentatge per 1r d'ESO pel treball de valors a l'esport a través de la gamificació.

2 Contextualització

La present programació didàctica s'ha elaborat per a x curs d'ESO de l'escola Virolai, centre laic concertat al districte d'Horta-Guinardó. Més concretament es troba al barri del Carmel, en un entorn de silenci i envoltat de bosc, al Carrer Ceuta, s/n. Tot i això, l'alumnat que acudeix a aquest centre no sol viure per barri del Carmel. En general, els i les estudiants provenen de les escoles infantils de Virolai, per tant, la majoria viuen per Guinardó i Gràcia. El perfil de l'alumnat és mot variat, però majoritàriament esportiu. El paper de l'esport en l'escola Virolai pren un paper molt important gràcies al Virolai Esport Club (VEC), que és el club esportiu de l'escola. Molts nens i nenes del centre practiquen esport en aquest club, el qual està organitzat i dirigit per un dels professors d'EF del centre, el Guillem Conde. Des d'aquesta matèria s'anima a l'alumnat a practicar activitat física i esport de manera saludable. Tot i això, també es pot trobar un altre perfil d'alumnat més sedentari. Pel que fa al perfil socioeconòmic, l'entorn social està format majoritàriament per persones de classe mitjana i amb un nivell cultural bo. Tot i això, hi ha un petit percentatge d'alumnes provinents del pla de xoc, un projecte que permet a infants i joves en risc d'exclusió social i amb una situació econòmica complicada, a accedir a l'Escola Virolai.

Respecte a l'organització de centre, l'escola Virolai compta amb tres línies des d'Educació Primària fins a Batxillerat. En aquest últim, s'ofereixen les modalitats d'artístic, ciències i tecnologia, humanitats i ciències socials. El curs escollit per a la programació didàctica és 1r d'ESO. Aquest, disposa de tres línies, 1r A, 1r B i 1r C.

Les instal·lacions per a les classes d'EF de l'escola Virolai són envejables, disposant de dos patis exteriors, un jardí exterior i un pavelló tancat (pavelló del VEC). El material esportiu del pavelló, en ser tan ampli i variat, facilita molt la pràctica de qualsevol activitat física per a les classes d'EF.

Les classes d'EF al centre són de dues hores seguides, una vegada a la setmana. Per no fer la classe pesada i que sigui dinàmica, aquestes dues hores es divideixen en dues sessions totalment independents, on a cadascuna es porta a terme una Situació d'Aprenentatge diferent.

3 Marc teòric

En aquest apartat s'explicarà els conceptes bàsics que permetran elaborar el disseny de la programació didàctica proposada en aquest TFM.

3.1 Legislació vigent

Aquesta programació didàctica està emmarcada dins unes lleis i documents que defineixen com ha de ser l'educació en l'actualitat. En primer lloc, la Llei Orgànica de Modificació de la Llei Orgànica d'Educació (LOMLOE). Dins aquesta llei, es defineix a Catalunya el Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica, és a dir, el que es coneix com a nou currículum. Trobant-nos en un procés de transició, aquest conviu amb el Decret 187/2015, de 25 d'agost, d'ordenació dels ensenyaments de l'Educació Secundària Obligatòria. Aquest, continua sent vigent en 2n i 4t d'ESO, però, en estar en una situació de canvi de llei educativa, a 1r i 2n encara conviuen els dos decrets. Un altre document en el qual està emmarcada aquesta programació didàctica és el decret d'inclusió, el Decret 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu. Aquest, regula l'atenció educativa de tot l'alumnat, en totes les etapes educatives, fins a la transició a la vida adulta. El decret promou un repte comú: un entorn educatiu que tingui en compte la diversitat humana i la complexitat social, i ofereixi expectatives d'èxit per a tots els i les alumnes en el marc d'un sistema inclusiu. De la mateixa manera, la programació està emmarcada dins l'ordre d'avaluació. En aquest cas, com s'ha comentat anteriorment, actualment ens trobem en una situació de canvi on conviuen dos decrets. En el cas de 1r i 3r d'ESO, té lloc el Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica. D'altra banda, per 2n i 4t d'ESO, l'Ordre ENS/108/2018, de 4 de juliol de 2018, per la qual es determinen el procediment, els documents i els requisits formals del procés d'avaluació a l'Educació Secundària Obligatòria. Finalment, la programació té en compte la Llei 17/2015, de 21 de juliol, d'igualtat afectiva entre dones i homes. Aquesta dona molta importància a la coeducació, la qual cosa es tindrà molt present dins la programació didàctica proposada.

Actualment, després de passar per diverses reformes educatives durant els darrers anys, ens trobem en un marc educatiu regulat per la LOMLOE. Aquesta, va ser aprovada en 2019, però ha entrat en vigència dins el sistema educatiu el setembre de 2022 en els cursos senars (1r i 3r) i durant el curs 23/24 en els parells (Ministerio de Educación i Formación Profesional, s.d.).

L'objectiu principal de la LOMLOE és renovar la llei educativa per tal d'augmentar les oportunitats educatives i formatives de tota la població, i així contribuir a la millora del rendiment acadèmic de l'alumnat. De la mateixa manera, la LOMLOE busca satisfer la necessitat i demanda de societat espanyola d'una educació de qualitat per a tota la població. Per això, pretén desenvolupar en la ciutadania les capacitats d'aprendre a ser, a saber, a conèixer i a fer (Ministerio de Educación i Formación Profesional, s.d.).

Els enfocaments de la Llei d'Educació, segons el Ministerio de Educación i Formación Profesional (s.d.), són els següents:

- Impulsa la igualtat de gènere.
- Fomenta la millora contínua dels centres educatius i la personalització de l'aprenentatge.
- Concedeix un paper central al desenvolupament de la competència digital.
- Reconeix la importància de l'educació pel desenvolupament sostenible.
- Reconeix l'interès superior de menor i situa els drets de la infància entre els principis rectoris del sistema.

A partir d'aquesta llei educativa, es defineix nou currículum educatiu de Catalunya al Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica. D'aquest, cal destacar que es fonamenta en sis vectors clau que estableixen un marc que dona identitat a l'acció educativa: aprenentatges competencials, perspectiva de gènere, universalitat del currículum, qualitat de l'educació de les llengües, ciutadania democràtica i consciència global i benestar emocional.

El currículum està compost de catorze principis pedagògics, que són línies d'actuació a través de les quals es concreta l'acció educativa dels sis vectors. Seguidament, el currículum esmenta els objectius generals de l'educació bàsica, els quals els i les alumnes han d'adquirir en acabar-la. Ja entrant en terreny d'Educació Física, dels disset objectius generals que esmenta el currículum, hi ha tres que tenen relació directa amb la matèria esmentada

- m) Conèixer i acceptar el funcionament del propi cos i el dels altres, respectar les diferències, afermar els hàbits de cura i salut corporals, adquirir estratègies per poder prendre decisions conscients sobre el consum alimentari, i incorporar l'educació física i la pràctica de l'esport per afavorir el desenvolupament personal i social. Conèixer i valorar la dimensió humana de la sexualitat en tota la seva diversitat.
- n) Valorar críticament els hàbits socials relacionats amb la salut, l'alimentació, el consum, la cura, la consideració i el respecte cap als éssers vius, i contribuir a la conservació i millora del medi ambient.
- o) Apreciar la creació artística i comprendre el llenguatge de les diferents manifestacions artístiques, utilitzant diversos mitjans d'expressió i representació. (Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica, p. 8)

També és important destacar les 8 competències clau, tal com marca el Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica. Aquestes 8 competències clau són una adaptació d'aquelles establertes a la Recomanació del Consell de la Unió Europea i són els assoliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat progressi amb garanties d'èxit i afronti els reptes i desafiaments globals i locals. Dites competències clau tenen uns indicadors operatius que determinen el perfil competencial de sortida de l'alumnat.

El Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica, defineix els elements del currículum. Per a l'elaboració de la present programació didàctica caldrà definir alguns d'aquests elements. En primer lloc, una programació didàctica és l'eina que té el professorat per a planificar els aprenentatges d'un curs escolar. En ella es concreten les intencions i finalitats educatives, detallant els elements que componen l'acció educativa per a l'assoliment de les competències específiques. Les Situacions d'Aprenentatge, són escenaris en els quals l'alumnat es pot trobar a la vida real, on el planteja una situació o problema real que cal comprendre i donar resposta per poder intervenir. Seguint en la mateixa línia, els sabers són els coneixements, destreses, valors i actituds d'un àmbit concret que són necessaris per a l'assoliment de competències específiques. Finalment, els criteris d'avaluació indiquen l'adquisició dels aprenentatges de l'alumnat que ha tingut lloc en les diferents situacions d'aprenentatge.

3.2 Gamificació

En la present programació didàctica, s'haurà de desenvolupar i detallar una Situació d'Aprenentatge en concret. En aquest cas, s'ha escollit dissenyar una gamificació, per tant, cal primer definir aquest concepte. En investigar sobre aquesta metodologia, és cert que hi ha diverses definicions, algunes més clares i altres més ambigües o amb falta d'informació. No hi ha un acord entre les autories per definir el concepte de gamificació, ja que l'àrea és relativament nova (Contreras i Eguia, 2017). Segons Sebastiani et al. (2021), gamificació prové del terme anglosaxó "Game", en català, joc. El que pretén aquesta metodologia és aprofitar el potencial dels jocs per augmentar la motivació i compromís i influir en el comportament de l'alumnat (Sediles, 2021). Analitzant les diferents definicions, es podria dir que la gamificació és una tècnica, mètode i estratègia a la vegada (Marin i Hierro, 2013) que converteix en joc coses que en principi no han estat pensades per això, amb la finalitat de motivar i divertir als i les jugadores a la mateixa vegada que aprenen (Monguillot et al. 2015).

En diverses revisions bibliogràfiques (Martín, et al. 2021; Arufe et al. 2022), conclouen que l'Educació Física de qualitat s'ha de basar en metodologies actives. Aquestes, segons Bernal i Martínez (2017), són aquelles que busquen un major aprenentatge per part dels i les estudiants, potenciant l'aprenentatge significatiu o el pensament crític, la sociabilitat i treball en equip i la interactivitat en l'aprenentatge. D'aquesta manera, l'alumne/a és protagonista en el procés de construcció del coneixement. La gamificació és un exemple de metodologia activa, ja que aconsegueix que l'alumnat tingui aquest paper actiu a partir d'una sèrie de components que s'explicaran amb detall més endavant.

La motivació és un dels aspectes fonamentals dins la gamificació i poden determinar l'èxit d'aquesta, que és un estat mental o emocional que implica canvis en el comportament d'una persona (Kim et al., 2018). Existeixen dos tipus de motivació, la intrínseca i l'extrínseca. La primera és aquella que desperta l'interès d'una persona en fer una activitat pel plaer de realitzar-la. La segona, busca la recompensa externa en el desenvolupament de les activitats. Cadascuna pren un paper clau dins el joc i la gamificació, però és clau que hi hagi un clar predomini la intrínseca per així mantenir en el temps els resultats que es busquen en el/la jugador/a i que siguin consistents (Teixes, 2015).

L'ús d'aquesta metodologia suposa grans beneficis en l'aprenentatge de l'alumnat. Segons Montguillot et al. (2015) i Apostol et al. (2013), l'acompliment de reptes gamificats augmenta el compromís i el rendiment dels i les alumnes per la pràctica esportiva incidint en la seva motivació i incrementant-la. Sebastiani et al. (2019) afegeixen que el joc provoca un gran interès en l'àmbit en què estem jugant i, en conseqüència, en allò que s'està aprenent. Aquests mateixos autors apunten que jugar pot despertar una gran quantitat de respostes cerebrals, augmentant la producció de dopamina, un neurotransmissor que provoca un estat d'ànim optimista, el sentiment de recompensa, l'atenció i la memòria i, per tant, la capacitat d'aprenentatge. A més a més, el fet de jugar incrementa la motivació, clau per augmentar el temps de treball sense sensació de fatiga i perquè la fixació d'aprenentatges sigui més eficient.

Finalment, cal diferenciar els components d'una gamificació (Werbach i Hunter, 2012):

- Dinàmiques: aquí es troba tot allò relacionat amb les emocions, per a incidir en la motivació intrínseca i portar al jugador o jugadora a continuar jugant. Algunes de les dinàmiques més importants són la narrativa, la progressió i assoliment, l'estatus, les restriccions, etc.
- Mecàniques: són totes aquelles eines que permeten al o la jugadora avançar en la gamificació, com ara, els reptes, la competició, el feedback, les recompenses, l'adquisició de recursos, etc.
- Components: donen figura i format a la gamificació, com ara, els avatars, les insígnies, les col·leccions, les taules de classificació, etc.

La gamificació que es vol proposar en aquesta programació didàctica sorgeix d'una idea que combina la Kings League, un projecte de Gerard Piqué, i Juga Verd Play, un model de competició impulsat pel Consell Esportiu del Baix Llobregat.

3.3 Kings League

La Kings League és un projecte creat per l'exfutbolista Gerard Piqué juntament amb l'*streamer* Ibai Llanos. Aquesta iniciativa, segons explica Piqué, neix de la nova realitat dels i les joves, que diu que no aguanten un partit complet i atenen més a les xarxes socials, canals alternatius o multipantalles (Quixano, 2022). Per això, l'exfutbolista va idear un format que pogués donar lloc als dos fenòmens de masses en l'actualitat: el món *streamer* i el futbol.

En aquest format de competició de futbol 7, hi ha 12 equips presidits per *streamers* famosos i faoses, com ara, Perxita, TheGrefg, DjMaRiio o els germans Buyer. Cada *streamer* forma el seu equip amb els entrenadors i jugadors.

El format de competició és una lliga d'11 jornades, on els 8 primers equips es classificaran pel *play-off* que els hi dona accés a poder jugar la *Final Four* al Camp Nou.

La Kings League compta amb regles poc comuns al món de futbol. Un exemple d'això són les cartes d'acció, una idea molt atractiva per a introduir-la com a component d'una gamificació a EF. Aquestes cartes atorguen poders especials als equips, com ara obtenir un penal a favor, exclusió d'un jugador rival durant dos minuts o gol doble durant dos minuts.

3.4 Juga Verd Play

Juga Verd Play és el model de competició dels Jocs Esportius Escolars del Consell Esportiu del Baix Llobregat. L'objectiu d'aquest model és educar en valors a través de l'esport. Aquesta finalitat es fomenta dels següents tres pilars (Consell Esportiu del Baix Llobregat, s.d.):

- Els valors compten en el resultat final.
- Contempla la participació de tots els agents d'un partit: esportistes, famílies, tècnics/ques, tutors/es de joc i tutors/es de grada.
- Planteja un format de competició sobre 10 punts al resultat d'un partit on s'integren els valors i els marcadors gràcies a l'ús de les noves tecnologies.

El sistema de puntuació de Juga Verd Play no només valora el resultat final, sinó que els valors i el joc net també condicionen la puntuació final. Aquesta serà repartida de la següent manera (Consell Esportiu del Baix Llobregat, 2022):

- 3 punts atorgats pels i les tutors/es de joc: l'àrbitre/a del partit, a partir d'una rúbrica, atorga 1.5 punts al públic i 1.5 punts als/les tècnics/ques, premiant els valors i el joc net.
- 1 punt de targetes verdes: situacions de joc net destacades, com ara ajudar un/a rival, acceptar la derrota, etc.
- 1 punt atorgat pels i les tutor/es de grada: s'avalua el comportament de la grada a partir d'una rúbrica.
- 5 punts per marcador: 5 punts si guanyen, 3.33 si empaten i 1.67 si perden.

4 Proposta d'intervenció

4.1 Full de ruta

A la Taula 1 es pot observar el full de ruta dels diferents cursos de l'ESO, amb les Situacions d'Aprenentatge que es duran a terme a cada trimestre. També s'esmenten les sortides, vinculades a algunes Situacions d'Aprenentatge, que es faran.

Taula 1

Full de ruta

	1r ESO	2n ESO	3r ESO	4t ESO
1r trimestre	Què és la salut?	Virolai Record Guinness	Personal Trainer	Em preparo la mitja marató
	En guàrdia: coneixem l'esgrima	Descobrint nous esports	Sensibilitzem-nos amb l'esport adaptat	Got Talent
2n trimestre	Virolai VerdLeague	Al ritme del Basket Beat	Clash RoyaleEF	Entrem a cistella
	Coneixem la condició física	Fem-nos el passaport saludable	Planta la pilota	Creem nous jocs
3r trimestre	Orientem-nos	InsidEF Out	Aprofitem l'entorn del Carmel	Cor, batega!
	Viatgem arreu del món a través dels jocs i danses.	100% natura	Qui és la Katherine Switzer?	El ritme a les venes
Sortides	Trobada Juga Verd Play Cursa d'orientació a Collserola	Tamborí Esports de mar	De marxa fent esport Esport per a tothom	Dansa urbana i percussió corporal

4.2 Programació anual

En aquest apartat, s'explicarà amb més detall la programació de les Situacions d'Aprenentatge esmentades a la Taula 1, d'un curs escollit, en aquest cas, 1r d'ESO.

4.2.1 Justificació

Com marca la Taula 1, cada trimestre es portaran a terme dues Situacions d'Aprenentatge, d'entre 9 a 12 hores, fins a arribar a les 72 hores lectives per curs.

Les sessions d'EF són de dues hores seguides, una vegada a la setmana. Per no fer la classe pesada i que sigui dinàmica, aquestes dues hores es divideixen en dues sessions totalment independents, on a cadascuna es porta a terme una Situació d'Aprenentatge diferent.

Per cada curs es faran entre una i dues sortides vinculades cadascuna amb una Situació d'Aprenentatge. Gairebé totes les sortides són proposades del Consell d'Innovació Pedagògica de l'Ajuntament de Barcelona, extretes de la web del Programa d'Activitats Escolars. El preu d'aquestes és subvencionat en la majoria dels casos i, en algun molt puntual, reduït.

Les Situacions d'Aprenentatge al llarg de l'etapa de l'ESO segueixen una línia progressiva i coherent, relacionant els aprenentatges d'unes amb les altres per tal d'aconseguir un aprenentatge significatiu i competencial.

Les Situacions d'Aprenentatge al llarg del curs (Vegeu Taula 1), s'han distribuït d'aquesta manera tenint en compte el clima, el moment del curs i la disponibilitat espacial. Aquells continguts que requereixen un espai obert, com ara l'orientació o altres activitats aprofitant l'entorn natural del Carmel, han estat programades per l'inici o final de curs, ja que el temps acompanya a aquestes activitats. D'altra banda, aquelles que es poden practicar al pavelló tancat, s'han programat per temps on fa fred. De la mateixa manera, també s'ha tingut en compte la disponibilitat de les instal·lacions per portar a terme les classes d'EF. Per això, tot el professorat de l'àrea d'EF, s'ha hagut de posar d'acord per organitzar i programar en el temps les diferents Situacions d'Aprenentatge, tot quadrant els espais necessaris per dur-les a terme.

La present programació està emmarcada dins el nou currículum. Aquest marca sis vectors transversals que s'han de tenir present a l'hora de dissenyar i articular les diferents programacions d'aprenentatge. Per això, a continuació es detalla el tractament dels vectors en aquesta proposta de programació per EF a l'ESO:

Aprenentatge competencial: els aprenentatges que treu l'alumnat durant el curs són significatius i basats en experiències, ja que ho poden extrapolar a la vida diària. A més, es tracten diverses competències clau transversals dins la matèria. La metodologia per avaluar és real i útil. Durant les sessions es treballa de manera significativa i cooperativa.

Perspectiva de gènere: durant les diferents sessions i Situacions d'Aprenentatge, les agrupacions són aniran canviant. De vegades serà mixta, altres aleatòria i altres lliure, la qual cosa afavoreix la coeducació. Es treballa de manera transversal i es tindran en compte els valors coeducatius. A classe sempre es farà ús del llenguatge neutral i no sexista. Es potenciarà el treball coeducatiu més enllà de dades puntuals (8M, 25N...). Tot i això, en aquestes dates puntuals, es faran esdeveniments especials. S'intentarà fer ús de materials alternatius o no tan convencionals que no tinguin tanta càrrega sexista.

Universalitat del currículum: es té en compte tota mena de diversitat dins l'aula, atenent a les diferents necessitats. Es tindrà en compte la zona de desenvolupament proper (ZDP), permetent diferents nivells d'aprenentatge per tal que l'alumnat s'autoreguli. S'utilitzen diferents tipus d'avaluació, és a dir, autoavaluació, coavaluació i heteroavaluació. De la mateixa manera, es faran servir diferents tipus d'instruments d'avaluació.

Qualitat de l'educació de les llengües: ens trobem en un context on predomina el castellà per sobre del català. Sigui pels referents o l'entorn de l'alumnat, el català cada vegada s'escolta menys als patis de les escoles o instituts. Per tant, el català serà la llengua vehicular durant les sessions. D'aquesta manera, es dona l'espai o l'oportunitat per poder-lo aprendre. A més a més, s'introduirà la metodologia d'AICLE en alguna sessió, per a enriquir la qualitat de les llengües en diferents contextos.

Benestar emocional: serà clau per a les sessions d'EF i la correcta adquisició d'aprenentatges que l'alumnat trobi el benestar emocional dins el grup. Per això, a través de tècniques de treball cooperatiu es treballarà sempre la cohesió de grup i el sentiment de pertinença. Respecte a les agrupacions, les metodologies per determinar-les anirà canviant, procurant que tothom se senti a gust. Es faran agrupacions lliures, lliures amb condicions, aleatòries, totalment realitzades pel o la docent... També es treballen els valors a l'esport. Aquesta situació reforça l'autoestima de cada alumne/a, ja que es premia els comentaris i accions de companyonia, encara quan es falla, i es castiguen les faltes de respecte i les accions on es jutja a algú.

Consciència democràtica i consciència global: s'incidirà en aquest vector en el sentit de buscar compromisos en la millora de l'entorn. L'aprenentatge serà competencial, la qual cosa permetrà als i les alumnes a ser capaces de tenir una mirada crítica i qüestionar la realitat, a mesura que van trobant el seu lloc com habitants. Per això es dissenyaran Situacions d'Aprenentatge que connectin a l'alumnat amb el sentit d'allò que els interessa, per actuar i incidir en el seu entorn, des d'una mirada crítica i global. També serà clau el treball dels valors, per tal que l'alumnat sigui capaç de respectar a les altres persones i al planeta.

4.2.2 Competències específiques i competències clau/transversals

A la Taula 2 hi ha la programació de les competències específiques d'EF i les competències clau al llarg del curs escolar.

Taula 2

Programació de les competències específiques i competències clau de 1r ESO

Competències específiques Educació Física	1r ESO					
	SA1 "Què és la salut?"	SA2 "En guàrdia: Coneixem l'esgrima"	SA3 "Virolai VerdLeague"	SA4 "Coneixem la condició Física"	SA5 "Orientem-nos"	SA6 "Viatgem arreu del món a través dels jocs i les danses"
CE1. Adquirir un estil de vida actiu i saludable incorporant la pràctica d'activitats físiques i d'hàbits beneficiosos per a la contribució del benestar físic, mental i social.						
CE2. Aplicar la tècnica, la tàctica i l'estratègia vinculades amb els jocs i els esports per a la resolució de situacions motrius.						
CE3. Utilitzar els recursos expressius com a mitjà de relació, comunicació i integració social per a l'autoconeixement.						
CE4. Planificar activitats físiques a l'entorn de manera sostenible i segura per a l'ocupació i gaudi del temps de lleure.						
CE5. Adquirir actituds, valors i habilitats socials en la pràctica d'activitat física i esportiva per a la millora de la convivència i la cohesió social.						
Competències clau						
CC1. Competència ciutadana						
CC2. Competència emprenedoria						
CC3. Competència personal, social i Aprendre a Aprendre						
CC4. Competència digital						

Nota. CE: Competència Específica; SA: Situació d'Aprenentatge

4.2.3 Sabers

En aquest apartat hi ha la programació dels sabers al llarg del curs escolar dividits en cinc taules, per àmbits de sabers. A la Taula 3 hi ha la programació dels sabers de Vida activa i Saludable. A la Taula 4 hi ha la programació dels sabers de Resolució de problemes en situacions motrius. A la Taula 5 hi ha la programació dels sabers d'Activitats motrius lúdiques, culturals i expressives. A la Taula 6 hi ha la programació dels sabers d'Interacció amb l'entorn en el temps de lleure. Finalment, a la Taula 7 hi ha la programació dels sabers de Valors, autoregulació emocional i interacció social en situacions motrius.

Taula 3

Programació sabers Vida Activa i Saludable 1r ESO

Sabers	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Vida Activa i Saludable						
Activitat Física Saludable						
Identificació dels aspectes importants per a la planificació de l'activitat física (fase d'activació, fase d'assoliment d'objectius o part principal, i tornada a la calma), els principis bàsics de l'entrenament (adaptació, continuïtat i progressió), valoració del nivell individual, la freqüència cardíaca com a indicador d'intensitat i recuperació, càrrega d'entrenament (volum i intensitat)						
Planificació de seqüències senzilles d'activitat física adaptades a la pròpia realitat i objectius personals.						
Desenvolupament i manteniment de la condició física i de la pràctica habitual d'activitat física com una font de salut.						
Hàbits saludables						
Importància del valor nutricional dels aliments per mantenir una alimentació i una hidratació saludables.						
Reconeixement de les malalties associades als trastorns alimentaris.						
Pràctica de tècniques de millora de la postura corporal, respiració i relaxació aconseguint el benestar físic i mental.						
Adopció progressiva d'hàbits higiènics i saludables (hores de son, pràctica regular d'activitat física..) que assegurin la qualitat de vida.						
Anàlisi dels efectes que poden suposar els comportaments i hàbits saludables i no saludables en la salut.						
Valoració de l'activitat física com a font de gaudi, d'alliberació de tensions i benestar.						
Identificació de les característiques que ha de tenir la roba, el calçat i el material esportiu per a la bona pràctica d'activitat física.						
Primers auxilis i prevenció de lesions						
Apreciació de situacions que poden comportar risc en la pràctica d'activitat física: mesures de seguretat i possibles lesions.						
Actuacions bàsiques dels primers auxilis, tècnica PAS (protegir, ajudar, socórrer), protocol 112 i suport vital bàsic (SVB) en accidents durant la pràctica d'activitats físiques.						
Recursos digitals al servei de la pràctica esportiva						
Reconeixement dels recursos i aplicacions digitals com una eina útil per a la pràctica d'activitat física.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

Taula 4

Programació sabers Resolució de problemes en situacions motrius 1r ESO

Sabers	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Resolució de problemes en situacions motrius						
Esquema corporal						
Desenvolupament de les capacitats perceptivomotrius per a la millora de la resposta motriu en diferents situacions motrius i esportives.						
Utilització conscient del cos mostrant control i domini corporal en les manifestacions físicoesportives que es realitzen.						
Habilitats motrius bàsiques i específiques (tècnica, tàctica i estratègia) per a la resolució de situacions motrius						
Consolidació de les diferents habilitats motrius bàsiques associades a l'activitat motriu.						
Execució d'habilitats tècniques associades a diferents esports individuals, d'adversari i col·lectius en joc reduït.						
Posada en pràctica de les habilitats tàctiques comunes dels esports individuals, d'adversari i col·lectius en situacions de joc reduït.						
Assimilació dels principis bàsics de la fase ofensiva i defensiva dels esports d'equip en situacions de joc reduït.						
Planificació d'estratègies prèvies d'atac i defensa en funció de les característiques dels integrants de l'equip en jocs o esports d'equip						
Pràctica de diferents jocs i esports individuals, d'adversari amb contacte i sense contacte i col·lectius respectant el reglament bàsic, les normes i les persones implicades en el joc.						
Resolució de reptes i projectes motors						
Esforç per completar reptes individuals i en grup adaptant la pròpia condició física als requeriments de les diferents propostes plantejades.						
Realització de l'acció o de la tasca en situacions cooperatives mitjançant pautes grupals per optimitzar els recursos motrius del grup.						
Resolució de reptes i projectes motors amb originalitat i riquesa creativa de manera individual i en grup.						
Valoració del treball personal durant el procés i del resultat final en la consecució del repte.						
Utilització de materials alternatius en jocs i esports valorant la riquesa motriu de la pràctica físicoesportiva.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

Taula 5

Programació sabers Activitats motrius lúdiques, culturals i expressives 1r ESO

Sabers	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Activitats motrius lúdiques, culturals i expressives						
Jocs i danses populars						
Aportacions dels jocs i danses populars a l'herència cultural pròpia i d'altres cultures.						
Pràctica de jocs i danses tradicionals d'arreu del món valorant l'herència cultural pròpia i d'altres cultures.						
Expressió i comunicació corporal						
Ús de tècniques d'expressió i comunicació en diferents contextos.						
Ús de tècniques d'imitació i gestualització per expressar emocions, missatges i situacions quotidianes.						
Valoració i pràctica de les activitats rítmicomusicals com a eina expressiva i comunicativa.						
Creació i representació de composicions individuals i col·lectives amb i sense base musical.						
Influència social de les activitats motrius culturals i artístiques en la societat actual: aspectes positius i negatius.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

Taula 6

Programació sabers Interacció amb l'entorn en el temps de lleure 1r ESO

Sabers	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Interacció amb l'entorn en el temps de lleure						
Consum i conservació responsable dels recursos materials i d'espai						
Autoconstrucció de materials alternatius i complementaris per a la pràctica d'activitat física i esports.						
Pràctica d'activitat física en el medi natural tenint cura i conservant l'espai de pràctica.						
Normes i mesures de seguretat						
Realització de desplaçaments i activitats respectant les normes vials.						
Realització d'activitats en el medi natural respectant les normes de seguretat i les mesures de prevenció d'accidents.						
Ús d'eines, equipament i tècniques adequades durant la pràctica d'activitat física al medi natural.						
Espais per a la pràctica esportiva en l'entorn proper						
Aprofitament d'espais i recursos urbans (parkour, skate...) i naturals (orientació, plogging, activitats aquàtiques...) per realitzar activitats físiques.						
Valoració de les possibilitats que ofereixen les activitats en el medi natural i l'entorn per practicar activitat física en el temps de lleure.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

Taula 7

Programació sabers Valors, autoregulació emocional i interacció social en situacions motrius 1r ESO

Sabers	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Valors, autoregulació emocional i interacció social en situacions motrius						
Gestió personal i emocional						
Participació activa en tot tipus de situacions motrius essent capaç d'assumir diferents rols.						
Desenvolupament de la consciència, la regulació i l'autonomia emocionals com a capacitat de reconèixer, gestionar i autoregular les emocions (superació, perseverança, estrès, autocontrol en les situacions de contacte...) en contextos físicoesportius.						
Habilitats socials i valors						
Desenvolupament progressiu d'habilitats socials (escolta activa, diàleg, resolució de conflictes, entesa, compromís social) en situacions motrius col·lectives.						
Adopció d'habilitats personals i socials que permetin col·laborar i cooperar en contextos motrius diversos.						
Interiorització de l'esportivitat com a valor per sobre de la consecució de resultats.						
Activitat física, gènere i discriminació						
Valoració d'aspectes positius i negatius de l'esport i l'activitat física en l'actualitat: competició vers cooperació, principis d'igualtat i solidaritat, aportació individual envers l'equip.						
Reconeixement de les discriminacions de gènere, ètniques i de la diversitat motriu en la pràctica de l'activitat física i esportiva.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

4.2.4 Objectius d'aprenentatge

A la Taula 8 hi ha la programació dels objectius d'aprenentatge al llarg del curs escolar.

Taula 8

Programació dels objectius d'aprenentatge de 1r ESO

Objectius d'aprenentatge	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
Incorporar hàbits saludables en la pràctica d'activitat física	■					
Aplicar els protocols i mesures bàsiques de primers auxilis	■					
Valorar la importància de l'alimentació i l'activitat física en el manteniment de la salut	■					
Executar els desplaçaments específics de l'esgrima: marxar, trencar i fondo		■				
Adquirir un domini bàsic de les principals tècniques d'esgrima: atacs, parades i respostes		■				
Respectar l'aplicació del reglament		■				
Respectar les normes dels esports per poder gaudir del joc			■			
Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal			■			
Mostrar respecte cap a l'oponent per entendre que sense ell/a no hi ha joc			■			
Identificar els elements d'un pla de treball de la condició física				■		
Practicar els diferents mètodes d'entrenament per a la millora de la resistència, flexibilitat i força				■		
Identificar la qualitat física bàsica en el desenvolupament d'activitats pel seu treball				■		
Distingir els elements tècnics bàsics pel desenvolupament de l'orientació en el medi natural					■	
Conèixer les normes de seguretat per a la pràctica d'activitat física al medi natural					■	
Respectar el medi natural i la seva correcta utilització per a la realització d'activitat física, per a la seva correcta conservació					■	
Ser capaç d'orientar-se en un mapa					■	
Practicar danses i jocs populars i tradicionals de diferents països i cultures						■
Ser capaç d'adaptar el moviment corporal al ritme musical						■
Considerar les danses com a mitjà de comunicació i expressió, així com a patrimoni cultural i apropament entre els pobles						■

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

4.2.5 Criteris d'avaluació

A la Taula 9 i 10 hi ha la programació dels criteris d'avaluació al llarg del curs escolar. A la Taula 9 estan programats els criteris d'avaluació 1, 2 i 3 i a la Taula 10 els 4 i 5.

Taula 9

Programació dels criteris d'avaluació 1, 2 i 3 de 1r ESO

Criteris d'avaluació	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
CE1. Adquirir un estil de vida actiu i saludable incorporant la pràctica d'activitats físiques i d'hàbits beneficiosos per a la contribució del benestar físic, mental i social.						
Executar activitats i exercicis orientats a l'adquisició d'un estil de vida actiu i saludable.						
Identificar els elements d'un pla de treball de la condició física a través de la pràctica motriu.						
Incorporar hàbits saludables (alimentació i hidratació, descans, educació postural, relaxació i higiene) valorant la millora integral.						
Aplicar els protocols d'actuació de prevenció i intervenció en accidents i mesures bàsiques de primers auxilis.						
Utilitzar recursos i aplicacions digitals per a la pràctica d'activitat física i l'adquisició d'hàbits saludables.						
CE2. Aplicar la tècnica, la tàctica i l'estratègia vinculades amb els jocs i els esports per a la resolució de situacions motrius.						
Executar habilitats motrius específiques i tècniques en reptes, formes jugades i joc reduït.						
Resoldre situacions motrius variades en activitats lúdiques, jocs modificats i esports aplicant habilitats tècniques, tàctiques i estratègiques.						
CE3. Utilitzar els recursos expressius com a mitjà de relació, comunicació i integració social per a l'autoconeixement.						
Expressar emocions, sentiments i missatges mitjançant diferents tècniques d'expressió corporal.						
Representar composicions individuals o col·lectives amb i sense base musical utilitzant el cos com a eina d'expressió i comunicació.						
Prendre part en danses i jocs populars i tradicionals de diferents territoris valorant la seva influència cultural i social.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

Taula 10

Programació dels criteris d'avaluació 4 i 5 de 1r ESO

Criteris d'avaluació	1r ESO					
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6
CE4. Planificar activitats físiques a l'entorn de manera sostenible i segura per a l'ocupació i gaudi del temps de lleure.						
Realitzar activitat física en el medi natural i urbà minimitzant l'empremta ecològica.						
Aplicar les normes de seguretat, l'equipament, eines i tècniques adequades de les activitats físiques en el medi natural i urbà.						
Utilitzar les possibilitats que ofereix l'entorn per a la practica activitat física i l'ocupació del temps de lleure de forma activa.						
CE5. Adquirir actituds, valors i habilitats socials en la pràctica d'activitat física i esportiva per a la millora de la convivència i la cohesió social.						
Aplicar els valors positius de l'esport en les activitats físiques i esportives valorant el joc per davant del resultat.						
Identificar emocions en la pràctica d'activitat física i esportiva.						
Mostrar actituds de respecte i escolta envers els altres independentment del seu nivell d'habilitat.						
Identificar estereotips i actuacions discriminatòries en situacions de pràctica esportiva.						

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

4.2.6 Metodologia

Durant les sessions d'aquesta programació, s'utilitzaran metodologies competencials per a una adquisició eficaç dels aprenentatges, les metodologies competencials, segons Pérez et al. (2017), són aquelles que donen resposta a les necessitats de l'alumnat, suposen un repte o desafiament, comporten una reflexió, mobilitza diverses competències al mateix context i permet l'aplicació de l'aprenentatge previ. Totes aquestes característiques comporten que l'aprenentatge sigui significatiu. Per tant, per tal d'aconseguir-ho, s'utilitzaran les següents metodologies competencials: treball per projectes, aprenentatge cooperatiu, models d'imitació, reptes, investigació del medi, estudi de casos, aprenentatge basat en problemes, *Flipped Classroom* i Gamificació. Aquesta última té bastant importància dins aquesta programació, ja que la Situació d'Aprenentatge proposada, "Virolai Verdleague", fa servir aquesta metodologia. La gamificació consisteix a l'aplicació d'elements, dinàmiques i mecàniques de joc en contextos no lúdics, en aquest cas, l'educació, amb l'objectiu de motivar, involucrar i potenciar la participació i l'aprenentatge dels i les participants (Rodríguez et al., 2022).

Respecte a les agrupacions durant les sessions, es procurarà que hi hagi varietat. De vegades seran totalment lliures a elecció de l'alumnat. Altres a elecció de l'alumnat, però amb condicionants, com ara, que els grups siguin mixtes. D'altra banda, hi haurà vegades que les agrupacions les faci el o la docent. Per fer-ho, cal ser àgil per no reduir el temps de pràctica motriu. Algunes estratègies per fer-ho podrien ser per números (1, 2, 3... fins al número de grups que sigui necessari per a l'activitat), aprofitant les agrupacions d'activitats anteriors o bé, utilitzant aplicacions com ara *Classroom Teammates*. Aquesta té un ampli ventall de possibilitats per crear grups, ja que permet al o la professora posar condicionants, per exemple, que dues persones no vagin al mateix grup o que aquests siguin mixtes.

4.2.7 Atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu: adaptacions curriculars

Atenent al Decret 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu, la programació ha de promoure un entorn educatiu que tingui en compte la diversitat humana i la complexitat social, i ofereixi expectatives d'èxit per a tots els i les alumnes en el marc d'un sistema inclusiu. Cal adaptar-se a la diversitat i les necessitats de cada alumne o alumna. Per això, s'han tingut en compte una sèrie d'adaptacions a l'hora de dissenyar la programació anual.

En primer lloc, es tindrà en compte la zona de desenvolupament proper (ZDP), oferint tasques multinivell, per tal que cada alumne pugui autoregular-se el seu procés d'aprenentatge.

De la mateixa manera, també es promourà l'aprenentatge cooperatiu, que facilita la col·laboració entre alumnes tant en la fase de desenvolupament com en la d'aplicació, de forma que l'alumne o alumna sempre disposa de la possibilitat de suport entre iguals, a banda de l'acció del docent. L'aprenentatge cooperatiu valora la diversitat com a força i reconeix que cada estudiant té diferents talents, coneixements i perspectives per oferir. A través de la interacció i la col·laboració entre els membres del grup, es potencia la diversitat i s'eliminen les barreres que poden existir entre els estudiants. A més, estimula la participació de tots els i les membres del grup, ja que busca que tothom tingui un paper actiu en el procés d'aprenentatge on pugui plasmar els seus coneixements i habilitats úniques. De la mateixa manera, promou l'aprenentatge mutu i la construcció col·lectiva del coneixement permetent que cada

membre del grup aprengui dels i les altres i contribueixi amb les seves idees i perspectives (Mendoza, 2022)

En sessions puntuals, sempre que sigui possible, es portarà a terme la metodologia de codocència. Amb més d'un o una docent a l'aula és possible oferir una atenció més individualitzada a l'alumnat. Cada professor o professora pot donar suport a grups més petits d'estudiants oferint una ajuda més personalitzada i adaptant l'ensenyament a les seves necessitats específiques. Això permet un suport més eficaç i atent a la diversitat a l'aula i ajuda a garantir que tots i totes les estudiants puguin accedir a l'educació i progressar segons el seu ritme i nivell de desenvolupament (Arias, 2020).

Una altra adaptació és utilitzar diferents mètodes d'avaluació (coavaluació, heteroavaluació i autoavaluació) i oferir diferents instruments d'avaluació, com ara rúbriques o dianes d'autoavaluació. Cada estudiant té estils d'aprenentatge i habilitats diferents. Oferir diversitat respecte als mètodes d'avaluació permet als i les estudiants mostrar els seus coneixements i habilitats de maneres que s'adeqüin millor a les seves característiques, de tal manera que tothom tingui l'oportunitat de ser avaluat o avaluada de manera equitativa. A la vegada, també considera les múltiples intel·ligències, ja que oferir diferents mètodes d'avaluació permet reconèixer-les i valorar-les, donant a tot l'alumnat l'oportunitat de destacar en àrees en les quals són forts o fortes (Gallardo et al., 2020)

Respecte a diversitat funcional física, al centre no hi ha cap alumne o alumna amb cap necessitat d'adaptació motriu. En cas d'incorporar-se durant el curs un o una alumna amb diversitat funcional física, es faran adaptacions a les activitats i sessions segons les seves necessitats.

A la classe ens trobem amb un cas d'un alumne amb trastorn greu de la conducta, per això caldrà fer algunes adaptacions:

- Estructura d'activitats predictable: que l'alumnat pugui saber el que es farà a la sessió (avançar informació a les sessions anteriors, per exemple)
- Procediments diaris d'acollida i comiat: normes i rutines.
- Coordinació específica de professionals del centre: Treball en xarxa.

4.2.8 Distribució temporal i material didàctic

A la Figura 1 hi ha el calendari acadèmic d'Educació Física de 1r d'ESO, on es troben distribuïdes les 72 hores lectives de la matèria.

Figura 1

Calendari acadèmic d'Educació Física a 1r ESO (Curs 2023/24)

Calendari Escolar 2023/24 Educació Física 1r ESO Escola Virolai (72h)																							
Setembre							Octubre							Novembre									
Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg	Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg	Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg			
				1	2	3							1			1	2	3	4	5			
4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12			
11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19			
18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26			
25	26	27	28	29	30		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30						
							30	31															
Desembre							Gener							Febrer									
Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg	Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg	Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg			
				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4			
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11			
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18			
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25			
25	26	27	28	29	30	31	29	30	31					26	27	28	29						
Març							Abril							Maig									
Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg	Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg	Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg			
				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5			
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12			
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19			
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26			
25	26	27	28	29	30	31	29	30						27	28	29	30	31					
Juny																							
Dll	Dm	Dc	Dj	Dv	Ds	Dg																	
					1	2																	
3	4	5	6	7	8	9																	
10	11	12	13	14	15	16																	
17	18	19	20	21	22	23																	
24	25	26	27	28	29	30																	

	Inici/Final classes
X	Dissabte/Diumenge
	Festiu
	Lliure disposició
	No lectiu
	Vacances de Nadal/Setmana Santa

	Sessió introductòria/tancament
	Acte Nadal
	Avaluacions Trimestre
	SA1. Què és la Salut?
	SA2. En guàrdia: coneixem l'esgrima
	SA3. Virolai VerdLeague
	SA4. Coneixem la Condició Física
	SA5. Orientem-nos
	SA6. Viagem arreu del mon a través dels jocs i danses
	Sortides Educació Física

Nota. SA: Situació d'Aprenentatge

Els dies festius s'han establert segons l'Ordre EMT/81/2022, de 21 d'abril, per la qual s'estableix el calendari oficial de festes laborals a Catalunya per a l'any 2023. A més, el Calendari Escolar amb les dates d'inici i final de curs i les vacances de Nadal i Setmana Santa les ha anunciat el conseller d'educació, encara pendent d'aprovació (Moreno, 2023).

Les Situacions d'Aprenentatge, al calendari acadèmic (Taula 11), estan ajuntades de dues en dues. Com que a l'Escola Virolai es realitzen les dues hores d'Educació Física seguides, a la primera hora es farà una Situació d'Aprenentatge i a la segona una altra. També hi ha programades dues sortides. La del 7 de març de 2024 es correspon a les Trobades esportives Juga Verd Play i està vinculada a la Situació d'Aprenentatge 3 "Virolai VerdLeague". De la mateixa manera, la sortida programada el 12 de juny és la cursa d'orientació a Collserola i està vinculada a la Situació d'Aprenentatge 5 "Orientem-nos".

Tal com s'ha explicat a apartats anteriors, les Situacions d'Aprenentatge al llarg del curs s'han distribuït d'aquesta manera tenint en compte el clima, el moment del curs i la disponibilitat espacial. Aquells continguts que requereixen un espai obert, com ara l'orientació o altres activitats aprofitant l'entorn natural del Carmel, han estat programades per l'inici o final de curs, ja que el temps acompanya a aquestes activitats. D'altra banda, aquelles que es poden practicar al pavelló tancat, s'han programat per temps on fa fred. De la mateixa manera, també s'ha tingut en compte la disponibilitat de les instal·lacions per portar a terme les classes d'EF. Per això, tot el professorat de l'àrea d'EF, s'ha hagut de posar d'acord per organitzar i programar en el temps les diferents Situacions d'Aprenentatge, tot quadrant els espais necessaris per dur-les a terme.

Cal destacar que aquest calendari acadèmic (Figura 1) ha de ser flexible i estar obert a possibles canvis i adaptacions en funció de les necessitats i interessos de l'alumnat i els imprevistos que puguin sorgir durant el curs, com ara sortides d'altres assignatures, període d'exàmens o actes institucionals pendents de confirmar.

Per presentar, explicar, avaluar i adquirir coneixements, s'utilitzarà una sèrie de material didàctic que inclou: rúbriques d'avaluació, plickers, taulell amb números, targetes amb informació teòrica (p. ex. per a utilitzar en gimcanes), jocs de taula adaptats a l'Educació Física (memory, parxís, UNO, etc.), Kahoots, dianes d'autoavaluació i targetes amb reptes. A part d'aquest material didàctic, durant el curs és possible poder-ne introduir més en funció dels interessos dels i les alumnes per tal d'enriquir les sessions.

Respecte al material per a les sessions d'Educació Física en podem dividir en dos tipus:

- **Material polivalent d'EF, que inclou:** pilotes de diferents esports, cèrcols, porteries, cons grans i petits, material específic d'esports (raquetes, sticks, bats, etc.), pitralls, fulls i bolígrafs.
- **Material alternatiu:** fitball, sabrescuma, joc de pesos i gomes, tamborí, pilotes de platja, mocadors, brúixola, pilotes de golball, bitlles catalanes, cúrling, malabars.

Part del material alternatiu, com ara les bitlles catalanes, el cúrling o els malabars, s'aconseguiran per mitjà d'un préstec de material esportiu que ofereix la Diputació de Barcelona de manera gratuïta, a través de la web Diba.cat: <https://www.diba.cat/es/web/esports/prestec-de-material>

4.2.9 Avaluació dins la programació

Pel que fa a l'avaluació quantitativa de la matèria d'Educació Física, a cada trimestre s'avaluaran dues Situacions d'Aprenentatge, les realitzades en aquells mesos concrets. Per a l'avaluació quantitativa del primer trimestre, es tindrà en compte les notes de les Situacions d'Aprenentatge 1 "Què és la Salut?" i 2 "En guàrdia: coneixem l'esgrima". Ambdues tindran el mateix pes dins el trimestre, és a dir, el 50% cadascuna. De la mateixa manera funcionaran el segon i tercer trimestre, avaluant les Situacions d'Aprenentatge 3 "Virolai VerdLeague" i 4 "Coneixem la condició Física" pel segon i les 5 "Orientem-nos" i 6 Viatges arreu del món a través dels jocs i les danses" pel tercer.

Per a la nota final del curs, es farà una mitjana entre els tres trimestres, on cadascun tindrà el mateix pes, és a dir, un 33,3%.

A les Taules 11, 12 i 13 hi ha detallada l'avaluació de cada trimestre, primer, segon i tercer, respectivament, i els percentatges d'aquesta.

Taula 11

Avaluació 1r Trimestre

Avaluació 1r Trimestre					
Situació d'Aprenentatge 1 "Què és la Salut" (50%)			Situació d'Aprenentatge 2 "En guàrdia: coneixem l'esgrima" (50%)		
Autoavaluació hàbits saludables (7,5%)	Treball (35%)	Checklist treball diari Hetero- avaluació (7,5%)	Rúbrica coavaluació (10%)	Campionat (30%)	Checklist treball diari Auto- avaluació (10%)

Taula 12

Avaluació 2n Trimestre

Avaluació 2n Trimestre				
Situació d'Aprenentatge 3 "Virolai VerdLeague" (50%)		Situació d'Aprenentatge 4 "Coneixem la condició física" (50%)		
Puntuació valors lliga (35%)	Puntuació resultat lliga (15%)	Treball diari fitxes (20%)	Preparació d'un escalfament Hetero- avaluació (15%)	Preparació d'un escalfament Co- avaluació (5%)

Taula 13

Avaluació 3r Trimestre

Avaluació 3r Trimestre						
Situació d'Aprenentatge 5 "Orientem-nos" (50%)			Situació d'Aprenentatge 6 "Viatgem arreu del món a través dels jocs i dances" (50%)			
Cursa d'orientació (20%)	Exposició normes al medi natural (25%)	Rúbrica Autoavaluació (5%)	Exposició d'un joc o dansa Hetero- avaluació (25%)	Exposició d'un joc o dansa Co- avaluació (10%)	Exposició d'un joc o dansa Auto- avaluació (10%)	Checklist treball diari Auto- avaluació (5%)

Respecte a l'avaluació extraordinària, s'ha de dividir en dues parts. Aquells i aquelles estudiants que han de recuperar trimestres i aquells i aquelles que han de recuperar cursos anteriors. En el primer cas, és a dir, la recuperació per trimestres, s'optarà per fer un treball de les dues Situacions d'Aprenentatge d'aquell trimestre. El treball serà competencial, és a dir, el contingut serà aplicat i no purament teòric. Per exemple, en el cas de la Situació d'Aprenentatge "Què és la Salut", es podria fer un treball aplicat sobre quins són els hàbits saludables que aplico a la meva vida i quins no i com podria fer per millorar-ho.

En el cas de recuperacions de cursos sencers, es farà un examen teòric amb preguntes de totes les Situacions d'Aprenentatge d'aquell curs en concret. De la mateixa manera que amb els treballs, les preguntes seran aplicades i no memorístiques.

4.2.10 Avaluació del procés

La qualificació és només una part de l'avaluació. Aquesta programació aposta per l'avaluació formativa i formadora. És crucial avaluar durant el procés, ja que si el feedback només es dona al final del procés, no hi ha possibilitat de millora. L'error és una oportunitat per aprendre. L'avaluació formativa i formadora ha de ser substancial, regular i proporcionar un feedback, emprant l'error com a una oportunitat de millora. En aquest punt és clau compartir els objectius i criteris d'avaluació, per tal que l'alumne o alumna sàpiga de què serà avaluat i li trobi sentit a la tasca. Si no sap que se li demana, probablement no ho assolirà. Així doncs, es faran activitats que permetin a l'alumnat conèixer en quin punt es troben, autoregular-se l'aprenentatge i que han de fer per a millorar. En aquest punt, el feedback és un aspecte clau per l'aprenentatge; s'utilitzaran de diversos tipus. Segons Navarro (2020), existeixen molts tipus de feedback segons la procedència (intrínsec o extrínsec), la intenció (positiu, negatiu, descriptiu, prescriptiu, correctiu, afectiu, comparatiu, interrogatiu o organitzatiu), la via (auditiu, visual, tàctil o combinacions entre les tres), el moment (concurrent, terminal o retardat), el referent (procediment o resultat) o la direcció (individual, grupal o massiu). A les sessions d'Educació Física d'aquesta programació s'intentarà utilitzar tipus de feedbacks variats per a enriquir l'aprenentatge i la motivació. De totes maneres, sempre que es pugui s'utilitzarà la metodologia *Sandwich*, que consisteix a donar la correcció d'allò que ha de millorar entremig de dos comentaris positius sobre coses que ha fet correctament.

4.3 Situació d'aprenentatge

En aquest apartat es desenvoluparà una Situació d'Aprenentatge (SA) concreta dins el curs de 1r d'ESO. La SA escollida es titula "Virolai VerdLeague" i es portarà a terme durant el principi del 2n trimestre en les tres línies de 1r d'ESO en la matèria d'EF. Aquesta, ocupa un total de 9 sessions d'una hora cadascuna.

La situació d'aprenentatge és una gamificació que ajunta la Kings League, fenomen de masses per joves i adolescents, i Juga Verd Play, un model de competició que puntua tant els valors i com el resultat. Això neix de la necessitat de fomentar els valors i el respecte cap a l'esport des d'etapes primerenques de l'ESO i així poder gaudir d'una Educació Física respectuosa. La idea sorgeix de Situació d'Aprenentatge de l'Escola Virolai on treballen els valors a l'esport a través de Juga VerdPlay, atorgant un valor a cada esport, igual que en aquesta Situació d'Aprenentatge.

L'alumnat competirà en una lliga de diferents esports, on a cadascun es treballarà un valor diferent (Vegeu Taula 14). A la lliga se sumaran punts tant pel resultat com pels valors i actitud demostrada al joc.

Taula 14

Valors associats als diferents esports

Esport	Valor associat
Futbol	Respecte a les decisions arbitrals
Esgrima	Respecte a l'oponent: donar la mà abans i després de cada punt
Hoquei	Respecte al material
Vòlei	Celebrar els punts amb els i les companyes d'equip
3 en ratlla	Respecte cap als i les companyes d'equip
Rugbi	Respecte al propi equip i equip rival (rol de públic)

La classificació ambientada en la Kings League s'anirà actualitzant sessió a sessió en funció de la puntuació rebuda a cadascuna. A més, cada equip rebrà un determinat nombre de punts canviabls per cartes d'acció a utilitzar durant els partits (Vegeu Annex 1). Per exemple: hàndicap +3 en iniciar un partit, penal a favor, +1 gol automàticament, un jugador menys a l'altre equip durant 1 minut, etc.

En trobar-nos a 1r d'ESO, ens trobem en un context on hi ha molts i moltes alumnes del propi centre, on sabem que s'han treballat els valors a l'esport durant tota la primària, però també amb alumnes nouvinguts a l'escola. Aquests últims no sabem el que han estat treballant a Educació Física, per tant, caldrà veure en quin punt ens trobem com a grup classe.

La situació culmina amb unes jornades esportives organitzades per Juga verd Play, on es troben alumnes de diferents centres per practicar esport.

4.3.1 Competències específiques

A la present Situació d'Aprenentatge, es treballarà la competència específica 5 del currículum d'Educació Física, que és "Adquirir actituds, valors i habilitats socials en la pràctica d'activitat física i esportiva per a la millora de la convivència i la cohesió social".

4.3.2 Tractament de les competències transversals

A la SA "Virolai VerdLeague", a més a més de la competència específica 5 d'Educació Física, també es tractaran algunes de les competències transversals:

Competència ciutadana:

- Analitza i comprèn idees relatives a la dimensió social i ciutadana de la seva pròpia identitat, així com als fets socials, històrics i normatius que la determinen, demostrant respecte per les normes, empatia, equitat i esperit constructiu en la interacció amb els altres en diferents contextos socio-institucionals.
- Comprèn i analitza problemes ètics fonamentals i d'actualitat, considerant críticament els valors propis i aliens, i desenvolupant els seus propis judicis per afrontar la controvèrsia moral amb actitud dialogant, argumentativa, respectuosa, i oposada a qualsevol tipus de discriminació o violència.

Competència personal, social i d'aprendre a aprendre:

- Comprèn proactivament les perspectives i les experiències dels altres i les incorpora al seu aprenentatge, per participar en el treball en grup, distribuint i acceptant tasques i responsabilitats de manera equitativa i emprant estratègies cooperatives.

- Realitza autoavaluacions sobre el seu procés d'aprenentatge, buscant fonts fiables per validar, sustentar i contrastar la informació i per obtenir conclusions rellevants.
- Regula i expressa les seves emocions enfortint l'optimisme, la resiliència, l'autoeficàcia i la recerca de propòsit i motivació cap a l'aprenentatge, per gestionar els reptes i canvis i harmonitzar-los amb els seus propis objectius.

Competència emprenedora:

- Desenvolupa el procés de creació d'idees i solucions valuoses i pren decisions, de manera raonada, utilitzant estratègies àgils de planificació i gestió, i reflexiona sobre el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme el procés de creació de prototips innovadors i de valor, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre.

4.3.3 Objectius d'aprenentatge i criteris d'avaluació

En aquest apartat es definiran els objectius d'aprenentatge i criteris d'avaluació. En primer lloc, s'han definit un total de 3 objectius d'aprenentatge i, vinculats a aquests, 5 criteris d'avaluació. Per cada criteri d'avaluació hi ha 3 graus d'assoliment (satisfactori, notable i excel·lent). En cas de no assolir el grau mínim, es determinarà com a no assolit.

Objectius d'aprenentatge

L'alumnat, en acabar la Situació d'Aprenentatge *Virolai VerdLeague*, serà capaç de:

OA1. Respectar les normes dels esports per poder gaudir del joc.

OA2. Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal.

OA3. Mostrar respecte cap a l'oponent per entendre que sense ell/a no hi ha joc.

Criteris d'avaluació

L'alumnat, per superar la Situació d'Aprenentatge *Violai VerdLeague*, haurà de:

CA1. Respectar les regles i normes dels esports valorant el joc per davant del resultat

CA2. Mostrar actitud de respecte cap a la figura arbitral independentment dels errors que pugui tenir

CA3. Ser capaç de cooperar amb els i les companyes d'equip per a assolir un objectiu comú

CA4. Mostrar actitud de respecte envers els i les companyes d'equip independentment del seu nivell d'habilitat

CA5. Mostrar actitud de respecte envers l'oponent, independentment del seu nivell d'habilitat

A continuació, a la Taula 15, s'enumeren els objectius i criteris d'avaluació, així com els indicadors d'assoliment.

Taula 15

Objectius d'aprenentatge, criteris d'avaluació i indicadors d'assoliment

Objectius d'Aprenentatge	Criteris d'Avaluació	Indicadors d'Assoliment			
		No Assoliment	Assoliment satisfactori	Assoliment notable	Assoliment excel·lent
1 Respectar les normes dels esports per poder gaudir del joc	1 Respectar les regles i normes dels esports valorant el joc per davant del resultat	No respecta les normes del joc, dificultant el correcte funcionament de la classe.	Gairebé sempre respecta les regles del joc.	Respecta les regles del joc sempre.	Respecta les regles del joc sempre i procura que la resta de companys i companyes també ho facin.
	2 Mostrar actitud de respecte cap a la figura arbitral independentment dels errors que pugui tenir	Protesta les decisions arbitrals de manera insistent i repetida.	No protesta a l'àrbitre/a gairebé mai i accepta les seves decisions.	No protesta mai a l'àrbitre/a, acceptant les seves decisions.	Ajuda a l'àrbitre/a en la seva labor, sense protestar i admetent els propis errors.
2 Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal	3 Ser capaç de cooperar amb els i les companyes d'equip per a assolir un objectiu comú	Treballa individualment, sense cooperar.	Coopera gairebé sempre amb els i les companyes d'equip.	Coopera sempre amb els i les companyes d'equip.	Coopera amb els i les companyes d'equip i els implica a tenir una actitud cooperativa.
	4 Mostrar actitud de respecte envers els i les companyes d'equip independentment del seu nivell d'habilitat	Mostra faltes de respecte cap als i les companyes d'equip.	Anima als i les companyes d'equip només quan encerten.	Anima als i les companyes d'equip quan encerten i, de vegades, quan fallen.	Anima sempre als i les companyes d'equip, fallin o encertin.
3 Mostrar respecte cap a l'oponent per entendre que sense ell/a no hi ha joc	5 Mostrar actitud de respecte envers l'oponent, independentment del seu nivell d'habilitat	Mostra faltes de respecte cap a l'oponent.	No falta al respecte a l'oponent gairebé mai.	No falta al respecte a l'oponent mai.	No falta al respecte a l'oponent mai i mostra actituds de joc net (p.ex. ajudar-lo a aixecar-se).

4.3.4 Sabers

De la mateixa manera que amb els objectius d'aprenentatge i criteris d'avaluació, s'han definit una sèrie de sabers, en aquest cas quatre:

- **S1:** Participació activa en tot tipus de situacions motrius essent capaç d'assumir diferents rols
- **S2:** Desenvolupament progressiu d'habilitats socials (escolta activa, diàleg, resolució de conflictes, entesa, compromís social) en situacions motrius col·lectives.
- **S3:** Adopció d'habilitats personals i socials que permetin col·laborar i cooperar en contextos motrius diversos.
- **S4:** Interiorització de l'esportivitat com a valor per sobre de la consecució de resultats.

4.3.5 Sessions

En aquest apartat es detallen les sessions de la Situació d'Aprenentatge Virolai VerdLeague. A les Taules 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 i 24, hi ha les sessions 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, i la sortida final, respectivament.

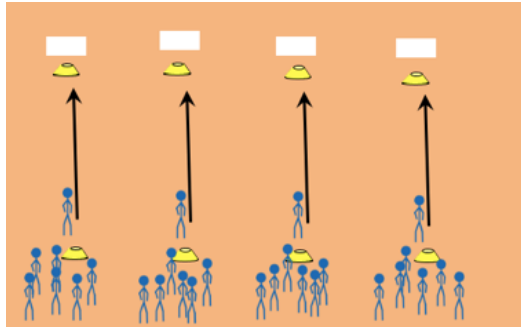
Taula 16

Sessió 1 Virolai VerdLeague

Sessió 1 Debat					
Sessió	1	Data	9/1/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Aula
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Pissarra i guix
Sabers	S2				
Objectiu/s	Respectar les normes dels esports per poder gaudir del joc				
Moment d'acollida					
Passar llista. Explicació de l'inici d'una nova Situació d'Aprenentatge. Explicar els objectius de la sessió.					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Per fer un diagnòstic inicial sobre els coneixements de l'alumnat en quant els valors a l'esport, es farà un debat sobre aquest mateix tema. Es visualitzaran vídeos reals sobre que són i que no són exemples de valors al món esportiu. D'aquí, es plantegen preguntes per promoure el debat:</p> <p>El esport educa en valors? Però moltes vegades ens trobem situacions totalment contràries a això, perquè? Alguna vegada has insultat a l'àrbitre/a? I a l'adversari/ària? Perquè? Com ho podem evitar? Som un bon públic als partits que anem a veure?</p> <p>Per tal de promoure la participació de tothom, es poden plantejar preguntes primer en petits grups on hi hagi més intercanvi d'opinions, per després fer una posada en comú tota la classe.</p> <p>A la part final de la classe, s'explicarà el funcionament de la nova Situació d'Aprenentatge, estipulant els objectius i criteris d'avaluació.</p>					
Comiat					
Tancament del debat amb una petita síntesi de tot allò que s'ha parlat durant el debat. Explicació del funcionament de la Situació d'Aprenentatge. Vinculació del que es farà a la següent sessió.					

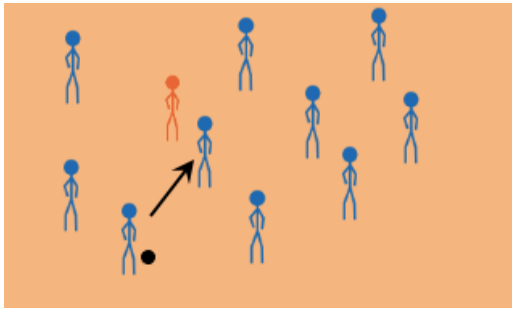
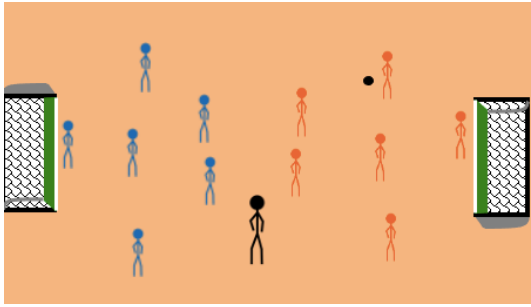
Taula 17

Sessió 2 Virolai VerdLeague

Sessió 2 Creació d'equips					
Sessió	2	Data	16/1/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Cons, retoladors, fulls, App Chiwazi o similar
Sabers	S1, S2				
Objectiu/s	Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal				
Moment d'acollida					
Passar llista. Recordatori dels aspectes més rellevats treballats a l'anterior sessió (debat). Vinculació amb els objectius de la sessió.					
Desenvolupament de la sessió					
Creació d'equips i escut:					
<p>Han de sortir 4 grups d'aproximadament el mateix número de persones, és a dir, entre 7-8. L'única condició és que han de ser equips mixtos. Aquests seran els equips estables per tota la competició Virolai VerdLeague de la present Situació d'Aprenentatge. Per fer els equips, deixarem temps per tal que s'organitzin de manera autònoma i, en cas de sorgir conflicte, es podria resoldre amb un sorteig amb aplicacions mòbils com ara, <i>Chiwazi Finger Chooser</i>. Cada grup haurà d'escollir un nom per l'equip.</p> <p>Un cop estiguin els equips fets, caldrà que tinguin un escut, que el confeccionaran a partir de la següent dinàmica:</p> <p>A la senyal de ja, la primera persona de cada grup sortirà corrents cap al cono del davant, on tindrà un full en blanc i llapis de colors. Tindrà 30 segons per a iniciar el logo. Un cop passi el temps, han de tornar al grup i xocar la mà a la següent persona de la cua, que seguirà el mateix procediment. A poc a poc, entre les aportacions de tots i totes les participants del grup, aniran creant el logo de l'equip. L'activitat acaba quan cada membre del grup hagi sortit dues vegades.</p>					
Comiat					
Comunicació amb el o la professora dels diferents grups, noms, integrants i escut. Explicació del funcionament general de les properes sessions. Vinculació amb els objectius de la següent classe. Temps per dutxa i vestuari.					

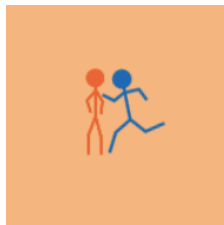
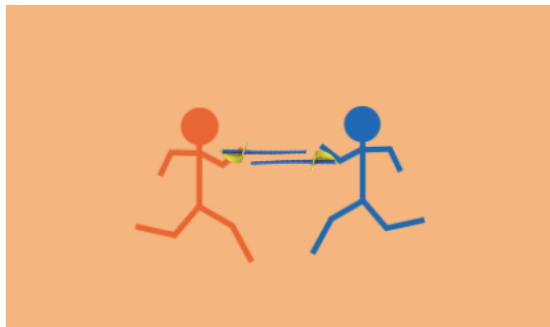
Taula 18

Sessió 3 Virolai VerdLeague

Sessió 3 Futbol					
Sessió	3	Data	23/1/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Pilotes de futbol, cons, pitralls
Sabers	S1, S2, S4				
Objectiu/s	Respectar les normes dels esports per poder gaudir del joc				
Moment d'acollida					
Passar llista. Recordatori dels equips formats a l'anterior sessió. Explicar els objectius de la classe → Valor d'avui: Respecte a les decisions arbitrals.					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Pilla-pilla amb pilota: joc tradicional del pilla pilla on una persona pilla i la resta escapa. Si s'atrapa a algú, es canvien els rols. Per familiaritzar-se amb el futbol, s'afegirà una pilota. Qui estigui en possessió de la pilota no podrà ser atrapat. Per tant, el grup s'anirà fent passades amb la pilota per poder salvar-se.</p>					
<p>Partit: Cada equip jugarà tres partits de 10 minuts per així enfrontar-se contra tots els altres. Es jugaran dos partits a la vegada, un a cada camp. Si hi ha alumnat lesionat o sense roba d'esport que no pugui fer EF, s'encarregarà d'arbitrar els partits. En cas de no haver-hi ningú, es designarà a l'atzar una persona diferent per cada partit. Al final de la sessió, seran els i les pròpies àrbitres dels partits qui assignin la puntuació associada al valor per cada equip: ha respectat les decisions arbitrals sempre (5 punts), ha protestat alguna vegada (3 punts) o ha protestat més d'una vegada (0 punts). També s'assignaran els punts associats al resultat, aquesta vegada per autoavaluació: per cada victòria +3 punts, per cada empat +2 punts i per cada derrota +1 punt.</p>					
Comiat					
Temps per l'alumnat per anotar els punts de resultat i valor en la fitxa (vegeu Annex 2). Recopilació dels aprenentatges de la sessió i vinculació amb la següent. Temps per dutxa i vestuari.					

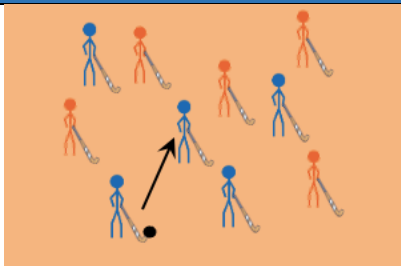
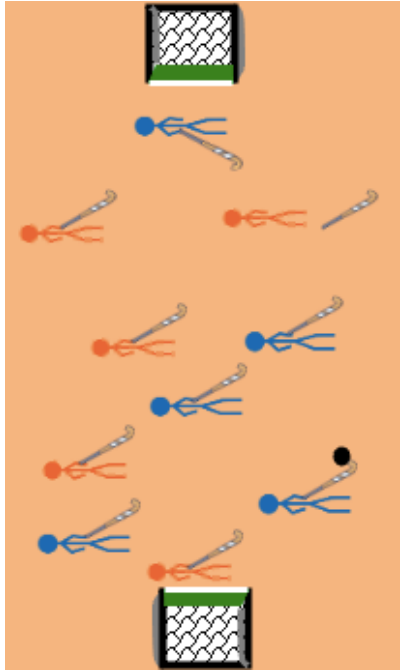
Taula 19

Sessió 4 Virolai VerdLeague

Sessió 4 Esgrima					
Sessió	4	Data	30/1/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Sabrescuma
Sabers	S2, S3, S4				
Objectiu/s	Mostrar respecte cap a l'oponent per entendre que sense ell/a no hi ha joc				
Moment d'acollida					
Passar llista. Vinculació i recordatori d'allò treballat a l'anterior sessió. Explicar els objectius de la sessió → Valor d'avui: Respecte a l'oponent (Donar la mà abans i després de cada tocat).					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Tocar l'esquena: en parelles, es fan duels on s'ha d'intentar tocar l'esquena del/la rival i a la vegada, evitar que aquest/a et toqui a tu. Guanya qui arribi a tres punts abans. A l'acabar, es busca una altra parella. S'ha de donar la mà abans i després de cada punt.</p>					
<p>Assalts: Amb sabrescumes, es faran assalts d'esgrima a 5 tocats. La persona que abans faci el tocat, s'emporta el punt. El contacte es pot fer a tot el cos, exceptuant coll i cap. Abans i després de cada punt, els o les dues jugadores s'hauran de saludar donant-se la mà. Un cop acabat l'assalt, l'alumnat haurà de buscar un nou rival per enfrontar-se. Passats 30 minuts, cada alumne/a s'autoavaluarà el valor associat en funció de si ha donat la mà abans i després de cada punt: sempre (5 punts), de vegades (3 punts) o mai (0 punts). També s'assignaran els punts associats al resultat, aquesta vegada per autoavaluació: per cada victòria +3 punts, per cada derrota +1 punt.</p>					
Comiat					
Temps per l'alumnat per anotar els punts de resultat i valor en la fitxa (vegeu Annex 2). Recopilació dels aprenentatges de la sessió i vinculació amb la següent. Temps per dutxa i vestuari.					

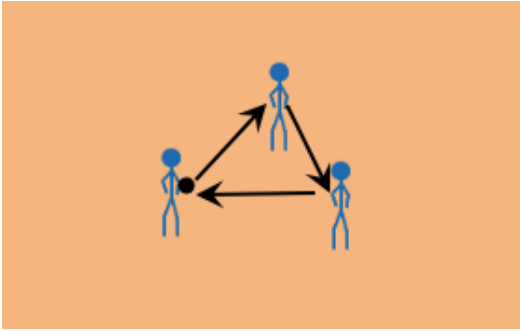
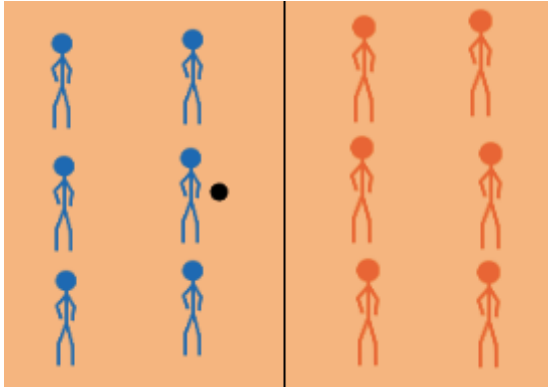
Taula 20

Sessió 5 Virolai VerdLeague

Sessió 5 Hoquei					
Sessió	5	Data	6/2/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Sticks, pilotes d'hoquei, cons, pitralls.
Sabers	S1, S2, S4				
Objectiu/s	Respectar les normes dels esports per poder gaudir del joc				
Moment d'acollida					
Passar llista. Vinculació i recordatori d'allò treballat a l'anterior sessió. Explicar els objectius de la sessió → Valor d'avui: Respecte al material					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Joc de les 10 passades: Es fan dos grups d'igual nombre de persones i l'objectiu de cadascun és realitzar 10 passades seguides sense que l'equip adversari recuperi pilota.</p>					
<p>Partit: Cada equip jugarà tres partits de 10 minuts per així enfrontar-se contra tots els altres. Es jugaran dos partits a la vegada, un a cada camp. Si hi ha alumnat lesionat o sense roba d'esport que no pugui fer EF, s'encarregarà d'arbitrar els partits. En cas de no haver-hi ningú, es designarà a l'atzar una persona diferent per cada partit. Els punts associats al valor l'assignarà el o la docent, a partir de l'observació dels partits durant la classe: respecta el material i ajuda a recollir-lo (5 punts), respecta el material, però no ajuda a recollir (3 punts), no respecta el material i el fa malbé (0 punts). També s'assignaran els punts associats al resultat, aquesta vegada per autoavaluació: per cada victòria +3 punts, per cada empat +2 punts i per cada derrota +1 punt.</p>					
Comiat					
Temps per l'alumnat per anotar els punts de resultat i valor en la fitxa (vegeu Annex 2). Recopilació dels aprenentatges de la sessió i vinculació amb la següent. Temps per dutxa i vestuari.					

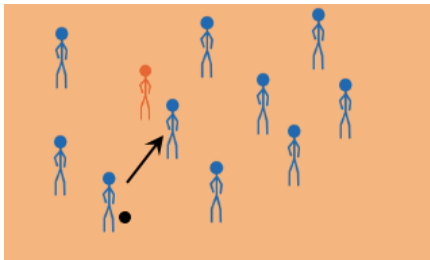
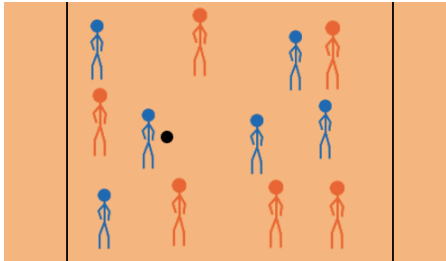
Taula 21

Sessió 6 Virolai VerdLeague

Sessió 6 Vòlei					
Sessió	6	Data	13/2/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Pilotes de vòlei, xarxes, cons
Sabers	S2, S3, S4				
Objectiu/s	Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal				
Moment d'acollida					
Passar llista. Vinculació i recordatori d'allò treballat a l'anterior sessió. Explicar els objectius de la sessió → Valor d'avui: Celebració de punts					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Reptes individuals/cooperatius: a la pissarra hi ha una llista de reptes individuals o cooperatius, per exemple, 10 tocs de dits seguits sense que caigui la pilota, 10 tocs seguits d'avantbraç, 1 minut sense que caigui la pilota en grup, etc. Després de 10 minuts, guanya la persona/equip, que més reptes hagi superat. Després de superar cada repte. S'haurà de celebrar en equip.</p>					
<p>Partit: Cada equip es dividirà en dos, aconseguint així 8 grups d'aproximadament 3 o 4 persones. Es jugaran 4 partits simultàniament de 7'. S'aniran jugant partits fins que s'acabi el temps (aproximadament dona temps a fer uns 4 partits). Abans de començar els partits, els equips hauran d'haver pactat un crit/celebració i l'hauran de fer cada vegada que aconseguixin punt. Els punts associats al valor l'assignarà el o la docent, a partir de l'observació dels partits durant la classe: celebra el punt sempre (5 punts), celebra el punt de vegades (3 punts), no celebra mai els punts (0 punts). També s'assignaran els punts associats al resultat, aquesta vegada per autoavaluació: per cada victòria +3 punts, per cada empat +2 punts i per cada derrota +1 punt.</p>					
Comiat					
Temps per l'alumnat per anotar els punts de resultat i valor en la fitxa (vegeu Annex 2). Recopilació dels aprenentatges de la sessió i vinculació amb la següent. Temps per dutxa i vestuari.					

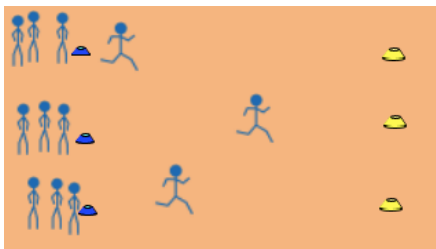
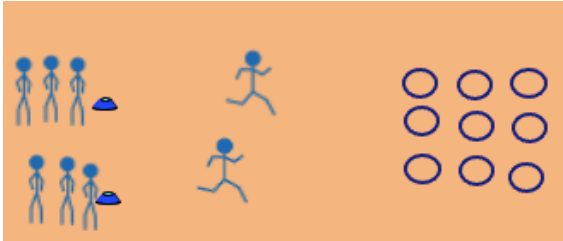
Taula 22

Sessió 7 Virolai VerdLeague

Sessió 7 Rugby					
Sessió	7	Data	20/2/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Pilotes de rugby, pitralls, cons
Sabers	S1, S3, S4				
Objectiu/s	Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal. Mostrar respecte cap a l'oponent per entendre que sense ell/a no hi ha joc				
Moment d'acollida					
Passar llista. Vinculació i recordatori d'allò treballat a l'anterior sessió. Explicar els objectius de la sessió → Valor d'avui: Respecte al propi equip i l'oponent (rol de públic)					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Pilla pilla amb pilota: joc tradicional del pilla pilla on una persona pilla i la resta escapa. Si s'atrapa a algú, es canvien els rols. Per familiaritzar-se amb l'esport a treballar, s'afegirà una pilota de rugby. Qui estigui en possessió de la pilota no podrà ser atrapat. Per tant, el grup s'anirà fent passades amb la pilota per poder salvar-se.</p>					
<p>Partit: Es faran 4 partits, on els 4 equips hauran jugat contra tots. A cada partit hi haurà dos equips que jugaran i dos equips que faran de públic. Dins del públic, cada equip animarà a un diferent. Per exemple, juguen A contra B, equips C i D descansen i fan de públic, L'equip C anima a l'Equip A i l'Equip D a l'Equip B. Després de cada partit s'assignaran els punts per valor, que es farà a mode coavaluació. El propi equip que ha estat animat serà qui assigni els punts a l'equip que els ha animat: animar a l'equip i mostrar actitud de respecte cap a l'adversari (5 punts), ser neutral, és a dir, ni animar ni mostrar faltes de respecte cap a l'adversari (3 punts), mostrar faltes de respecte cap al propi equip i/o l'adversari (0 punts). També s'assignaran els punts associats al resultat, aquesta vegada per autoavaluació: per cada victòria +3 punts, per cada empat +2 punts i per cada derrota +1 punt.</p>					
Comiat					
Temps per l'alumnat per anotar els punts de resultat i valor en la fitxa (vegeu Annex 2). Recopilació dels aprenentatges de la sessió i vinculació amb la següent. Temps per dutxa i vestuari.					

Taula 23

Sessió 8 Virolai VerdLeague

Sessió 8 Tres en ratlla					
Sessió	8	Data	27/2/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	55'	Espai	Pista
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Cèrcols, cons, pitralls
Sabers	S2, S3, S4				
Objectiu/s	Comprendre que el treball en equip suma més que l'individual per a assolir un repte grupal				
Moment d'acollida					
Passar llista. Vinculació i recordatori d'allò treballat a l'anterior sessió. Explicar els objectius de la sessió → Valor d'avui: Respecte als i les companyes d'equip.					
Desenvolupament de la sessió					
<p>Relleus cooperatius: els equips han d'anar fins a una marca i tornar a l'inici seguint les diferents consignes que es s'indiquin: carrera de relleus normal, carrera de relleus a pata coixa, carrera de relleus a caballito, carrera de relleus a carretó, etc.</p>					
<p>Partit: Els grups estables es dividiran en dos per augmentar el temps motriu, quedant grups de 3-4 persones. Es jugarà al joc motriu del 3 en ratlla, enfrontant-se els equips entre sí al millor de 3. Aproximadament donarà temps a fer entre 4 o 5 enfrontaments. Els punts associats al valor es repartiran mitjançant coavaluació, entre alumnes, a partir de l'observació dels partits durant la classe: anima als i les companyes d'equip, guanyin o no (5 punts), no anima als i les companyes d'equip o bé, només anima quan guanyen (3 punts), mostra faltes de respecte cap als i les companyes d'equip(0 punts). També s'assignaran els punts associats al resultat, aquesta vegada per autoavaluació: per cada victòria +3 punts, per cada empat +2 punts i per cada derrota +1 punt.</p>					
Comiat					
Temps per l'alumnat per anotar els punts de resultat i valor en la fitxa (vegeu Annex 2). Recopilació dels aprenentatges de la sessió i vinculació amb la següent. Temps per dutxa i vestuari.					

Taula 24

Sessió 9 Virolai VerdLeague

Sessió 9 Jornades Educa Verd Play					
Sessió	9	Data	7/3/23	Grup	1r ESO
SA	Virolai VerdLeague	Durada	9:00 a 14:30	Espai	INEFC
Nº alumnes	28	Edat	12-13 anys	Material	Autocar
Sabers					
Objectiu/s					
Moment d'acollida					
Trobada a la porta de l'escola, on es troben els autocars per dirigir-nos a les instal·lacions de l'Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya (INEFC). Recompte d'alumnes. Repartiment d'alumnat i professorat als autocars.					
Sortida					
Un cop a l'INEFC, allà es trobaran els responsables de les jornades, que es quedaran amb tots els i les alumnes durant tot el matí. Durant les jornades, els i les alumnes practicaran diferents esports, competint contra equips d'altres escoles i posant en pràctica tots els valors apresos a la Situació d'Aprenentatge Virolai VerdLeague.					
Comiat					
Finalment, es farà una posada en comú, amb reflexions sobre les jornades i que han après al llarg de la Situació d'Aprenentatge. Recompte d'alumnes. Repartiment d'alumnat i professorat als autocars. Tornada a l'escola. Un cop allà, els i les alumnes podran marxar a casa.					

4.3.6 Avaluació

L'avaluació en aquesta Situació d'Aprenentatge serà contínua, és a dir, s'anirà avaluant el procés i, si en algun moment es falla, tenen opció de corregir per millorar. A més, dins la Situació d'Aprenentatge s'utilitzaran els tres tipus d'avaluació: heteroavaluació, coavaluació i autoavaluació. Després de cada partit, l'alumnat anotarà en un full (vegeu Annex 2), els punts de resultat i valor. Per l'avaluació final quantitativa, s'avaluarà en un major grau els punts de valor. Dins d'aquesta avaluació també tindrà lloc la classificació final de la lliga, per tal de premiar a l'equip guanyador. Finalment, també s'avaluarà l'assistència a classe, participació i actitud.

4.3.7 Tractament dels vectors

Aprenentatge competencial: els aprenentatges que treu l'alumnat d'aquesta situació d'aprenentatge són significatius i basats en experiències, ja que ho poden extrapolar a la vida diària. Gran part del grup realitza esports extraescolars i els caps de setmana es veuran en situacions similars a les quals es plantegen en aquesta situació d'aprenentatge.

Perspectiva de gènere: durant les sessions, les agrupacions són mixtes, la qual cosa afavoreix la coeducació. En treballar la competència 5, és inevitable que apareguin continguts sobre perspectiva de gènere. Es treballa de manera transversal i es tindran en compte els valors coeducatius. A classe sempre es farà ús del llenguatge neutral i no sexista.

Universalitat del currículum: es tindran en compte la diversitat funcional dels i les participants. La situació permet diferents nivells d'aprenentatge per tal que l'alumnat s'autoreguli.

Consciència democràtica i consciència global: la situació d'aprenentatge hi incideix en el sentit de buscar compromisos en la millora de l'entorn, en aquest cas en les persones del seu entorn. Es pot entendre que la programació de la campanya és un acte de servei a d'altres, amb la intenció que assoleixin hàbits saludables i millorin la seva vida.

Benestar emocional: A través dels valors es tracta el bullying. També hi ha cohesió de grup i sentit de pertinença, ja que tothom té rol. Els grups els fa l'alumnat i són estables durant totes les sessions perquè s'intenta buscar el benestar dins el grup i que tothom se senti a gust. Aquesta situació reforça l'autoestima de cada alumne/a, perquè es premia els comentaris i accions de companyonia, encara quan es falla, i es castiguen les faltes de respecte i les accions on es jutja a algú.

4.3.8 Mesures i suports universals

La Situació d'Aprenentatge permet diferents nivells d'aprenentatge, la qual cosa permet a l'alumnat autoregular-se en el seu propi procés d'aprenentatge. Una altra mesura per a contemplar la diversitat de l'aula i donar suport a les necessitats de cada alumne o alumna serà l'aprenentatge cooperatiu. Al llarg de les diferents sessions es plantegen activitats de treball en equip, on es donarà l'aprenentatge entre iguals. Facilitar la col·laboració entre alumnes tant en la fase de desenvolupament com en la d'aplicació, de forma que l'alumne o alumna sempre disposa de la possibilitat de suport entre iguals, a banda de l'acció del docent.

També, sempre que hi hagi disponibilitat, es portarà a terme la codocència. Es procurarà poder tenir a dos professors o professores en alguna sessió puntual per a abordar totes les necessitats que pugui tenir l'alumnat.

Finalment, es plantejaran diferents mètodes d'avaluació, és a dir, coavaluació, heteroavaluació i autoavaluació. Això permetrà adaptar-se a les necessitats de cada alumne o alumna.

4.3.9 Mesures i suports addicionals o intencius

En el curs escollit hi ha un alumne amb un diagnòstic de trastorn greu de la conducta. Per això es prenen les següents mesures i suports addicionals o intencius:

- Estructura d'activitats predictable: que l'alumne pugui saber el que es farà a la sessió. Per això es pot avançar informació a les sessions anteriors, utilitzar activitats o jocs que siguin conegudes per ell, etc.
- Procediments diaris d'acollida i comiat: normes i rutines.
- Coordinació específica de professionals del centre: Treball en xarxa.

5 Conclusions

L'elaboració d'aquest TFM ha suposat una meta que havia d'assolir per a la meva formació com a professora d'Educació Física. Al llarg del procés d'elaboració del treball he pogut plasmar els diferents coneixements i aprenentatges que he adquirit durant aquest any màster en Formació del Professorat d'ESO i Batxillerat, Formació Professional i Ensenyament d'Idiomes i els quatre anys en el grau en Ciències de l'Activitat Física i l'Esport.

Quan vaig començar a posar en marxa aquest treball tenia molts dubtes pel que fa a com programar un curs acadèmic. A poc a poc, i amb l'ajuda de la meva tutora i altres docents del màster, va començar a agafar forma i donar resposta a totes les meves inquietuds respecte a l'elaboració del treball. No ha estat una feina fàcil, ja que són molts aspectes que s'han de tenir en compte i relacionar entre si per aconseguir una programació lògica, coherent i progressiva, però estic molt contenta i orgullosa del resultat obtingut.

Durant el procés m'he trobat amb diferents dificultats. El que més m'ha costat ha estat relacionar i planificar totes les Situacions d'Aprenentatge de tal manera que, al llarg de tota l'etapa de secundària, es treballin totes les competències. A més, per fer-ho he volgut tenir en compte el clima, el moment del curs, l'espai o altres factors que condicionen fer una Situació d'Aprenentatge en un moment o altre. Era com fer petites un trencaclosques on les peces, que serien les Situacions d'Aprenentatge, havien d'encaixar perfectament. Un altre aspecte que m'ha costat és l'avaluació. Tot i que no havia d'especificar detalladament l'avaluació amb les seves rúbriques o instruments, sí que he hagut de planificar com seria aquesta al llarg de l'etapa. Considero que és la meva assignatura pendent, ja que encara tinc molts dubtes de com i quan s'avalua. Malgrat haver acabat el grau i el màster, la meva formació com a docent acaba de començar i estic segura que en un futur podré resoldre els meus dubtes, en aquest cas, sobre l'avaluació.

Tot i haver presentat la programació didàctica totalment planificada, és important destacar que una aquesta ha de ser flexible i estar oberta a possibles canvis i adaptacions en funció de les necessitats i interessos de l'alumnat i els imprevistos que puguin sorgir durant el curs.

Pel que fa als objectius marcats a l'inici del treball, es pot afirmar que s'han assolit tots. En primer lloc, respecte a l'objectiu "Interpretar el marc legislatiu en el qual s'ha d'emmarcar una programació didàctica de secundària", en el marc teòric s'ha fet una recerca de tots aquells documents els quals s'han de tenir en compte en l'elaboració d'una programació.

Seguidament, també s'ha assolit el segon objectiu "Identificar les principals característiques de la metodologia de gamificació". En el mateix marc teòric, també s'ha fet una recerca bibliogràfica de les principals autories de referència en aquesta metodologia. S'ha vist que efectivament, és una tècnica innovadora que augmenta la metodologia de l'alumnat per tal que l'aprenentatge sigui significatiu.

De la mateixa manera, també s'ha aconseguit l'objectiu "Elaborar una programació didàctica amb una estructura coherent i planificada per a l'ensenyament de l'Educació Física a 1r d'ESO".

Finalment, respecte a l'objectiu "Dissenyar una Situació d'Aprenentatge per 1r d'ESO pel treball de valors a l'esport a través de la gamificació" també es conclou que ha estat assolit.

6 Referències bibliogràfiques

- Apostol, S., Zaharescu, L. i Alexe, I. (2013). Gamification of learning and educational games. *The International Scientific Conference eLearning and Software for Education* (2), 67-72.
- Arias, L. (2020). Trabajo colaborativo y codocencia: una aproximación a la inclusión educativa. *Revista de Estudios Teóricos y Epistemológicos en Política Educativa*, 5, 1-14.
- Arufe, V., Sanmiguel, A., Ramos, O. i Navarro, R. (2022). Gamification in physical education: a systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540.
- Bernal, M. del C. i Martínez, M. S. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje . *RPP*, (25). <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i25.1695>
- Consell Esportiu del Baix Llobregat (s.d.). *Juga Verd Play*. ceblob.cat. Recuperat el 26 de febrer de 2023 de <https://ceblob.cat/jocs-esportius-escolars/juga-verd-play/>
- Consell Esportiu del Baix Llobregat (2022). *Model de Competició dels Jocs Esportius Escolars*. <https://ceblob.cat/wp-content/uploads/2022/07/Model-de-competicio-dels-Jocs-Esportius-Escolars.pdf>
- Contreras, R., i Eguia, J. L. (2017). Experiencias de la gamificación en las aulas. *Education and Health*, 29(4).
- Decret 150/2017, de 17 d'octubre, de l'atenció educativa a l'alumnat en el marc d'un sistema educatiu inclusiu. 19 d'octubre de 2017. DOGC No. 7477
- Decret 175/2022, de 27 de setembre, d'ordenació dels ensenyaments de l'educació bàsica. 29 de setembre de 2022. DOGC No. 8762
- Decret 187/2015, de 25 d'agost, d'ordenació dels ensenyaments de l'Educació Secundària Obligatòria. 28 d'agost de 2015. DOGC No. 6945
- Gallardo-Fuentes, F., López-Pastor, V., Martínez-Angulo, C., & Carter-Thuillier, B. (2020). Evaluación formativa en educación física y atención a la diversidad. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(25), 169-186.

- Kim, S., Song, K., Lockee, B., i Burton, J. (2018). *Gamification in learning and education: enjoy learning like gaming*. Springer International Publishing.
- Llei 17/2015, de 21 de juliol, d'igualtat afectiva entre dones i homes. 23 de juliol de 2015. DOGC No. 6919
- Marin, I. i Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Barcelona: Empresa Activa.
- Martín, P., Sebastiani, E. i Blázquez, D. (2021). ¿Qué es y cómo se mide la calidad en Educación Física? Una revisión de literatura. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(2), 300-320.
- Mendoza, N. (2022). L'aprenentatge cooperatiu i el disseny universal d'aprenentatge com a mesures d'atenció a la diversitat. *Anuari de l'Educació de les Illes Balears*, 288-305.
- Ministerio de Educación i Formació Professional (s.d.) LOMLOE: Claves, objetivo y enfoques. Educagob. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/lomloe/claves-objetivo-enfoques.html>
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. I Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 119, 71-79. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Moreno, J. (5 de maig de 2023). Calendari escolar 2023-2024 a Catalunya: Data de l'inici de curs, vacances i festius. *Betevé*. <https://beteve.cat/societat/calendari-escolar-2023-24-dates-festius-vacances-novetats/>
- Navarro, R. (2020). Efecto del feedback sobre el aprendizaje motor y variables psicológicas en la etapa de iniciación escolar.
- Ordre EMT/81/2022, de 21 d'abril, per la qual s'estableix el calendari oficial de festes laborals a Catalunya per a l'any 2023. 28 d'abril de 2022. DOGC No. 8656
- Ordre ENS/108/2018, de 4 de juliol de 2018, per la qual es determinen el procediment, els documents i els requisits formals del procés d'avaluació a l'Educació Secundària Obligatòria. 9 de juliol de 2018. DOGC No. 7659

- Pérez, J. J., Rosa, A., i García, E. (2017). La tarea competencial en Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44), 11-20.
- Quixano, J (11 de novembre de 2022). Así es la Kings League, el proyecto con el que Piqué aspira a revolucionar el fútbol. *El País*. <https://elpais.com/deportes/2022-11-11/asi-es-el-proyecto-en-que-trabajan-pique-e-ibai-llanos-una-liga-de-futbol-con-streamers-y-futbolistas.html>
- Rodríguez, F., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J. i Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Domino de las Ciencias*, 8(2), 662-681.
- Sebastiani, E., Campos, J. i Bueno, D. (2019). *Gamificación en educación física: reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado* (Primera edición). Editorial Inde.
- Sediles, C. (2021). La gamificación como estrategia para fomentar la práctica de actividad física y estilos de vida saludables [Treball de Final de Màster, Universidad Internacional de La Rioja]. Recuperat de : <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/11928/Sediles%20Aguirre%2c%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Teixes. (2015). *Gamificación : motivar jugando* (1a ed. en llengua castellana). UOC.
- Werbach, K. i Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

7 Annex

7.1 Annex 1: Cartes d'acció

Figura 2

Cartes d'acció



7.2 Annex 2: Fitxa de puntuació

Figura 3

Fitxa puntuació Virolai VerdLeague



VIROLAI
VERDLEAGUE

Nom:

Puntuació final VALOR:

Equip:

Puntuació final RESULTAT:

Classe:

Puntuació final:



Futbol

Punts per valor

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Punts per resultat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Rugby

Punts per valor

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Punts per resultat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Esgrima

Punts per valor

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Punts per resultat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Vòlei

Punts per valor

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Punts per resultat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



3 en ratlla

Punts per valor

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Punts per resultat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



Hoquei

Punts per valor

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Punts per resultat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----