



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*EDUCACIÓN FÍSICA EN LA  
ESCUELA RURAL: PROPUESTA DE  
INTERVENCIÓN*



Autor: Sergio S. Velasco Esteban

Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz

Curso: 2019-2020

*“El educador rural debe ser una persona comprometida con la educación en su más amplio sentido: educación en todo y para todos”*

*(Martín y Santana, 1993)*

*“Siempre se ha dicho que un pueblo sin escuela es un pueblo muerto. Por ello, se debe defender la existencia de las escuelas en los pueblos por muy pequeñas que sean, ya que con ello se evita la despoblación de los jóvenes”*

*(Sergio Velasco, 2020)*

# RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) ha sido diseñado para desarrollar una Propuesta de Intervención Educativa para el área de Educación Física en un entorno rural. Para ello se propone una intervención referente a los juegos del mundo, que forma parte de la programación anual de la Educación Física para un grupo de alumnos concreto.

Debemos tener en cuenta que con la actual situación que vivimos a causa del COVID19, habrá que adaptar las medidas de seguridad a las recomendaciones que desde los órganos competentes se nos hagan al respecto.

**Palabras clave:** Educación Física, escuela rural, juegos del mundo, maestro itinerante, juego.

## Abstract

The present Final Degree Project (TFG) has been designed to develop an Educational Intervention Proposal for the Physical Education area in a rural environment. For this, an intervention is proposed regarding the games of the world, which is part of the annual Physical Education program for a specific group of students.

We must bear in mind that with the current situation we are experiencing due to COVID19, security measures will have to be adapted to the recommendations that the competent bodies make to us in this regard.

**Keywords:** Physical Education, rural school, world games, itinerant teacher, game.

# ÍNDICE

<b>1- INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>2- OBJETIVOS</b> .....	2
<b>3- JUSTIFICACIÓN</b> .....	3
<b>4- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	4
4.1- Definición Educación Física .....	4
4.2- Definición Escuela Rural.....	4
4.3- Características Escuela Rural; ventajas y limitaciones.....	6
4.4- Definición Maestro Itinerante .....	7
4.5- El Juego: definición, características y tipos.....	7
4.6- Multiculturalidad .....	9
4.7- Interculturalidad .....	9
4.8- Definición de Deporte .....	9
4.9- Iniciación Deportiva .....	10
4.10- Actividad Física en el Medio Natural (AFMN) .....	10
<b>5- PROPUESTA DE INTEVENCIÓN ANUAL</b> .....	12
5.1- CONTEXTO .....	12
5.1.1- ANALISIS DEL CONTEXTO SOCIO-CULTURAL.....	12
5.1.2- MI GRUPO DE ALUMNOS .....	12
5.2- ELEMENTOS CURRICULARES.....	14
5.2.1- COMPETENCIAS.....	14
5.2.2- CONTENIDOS.....	16
5.2.3- OBJETIVOS .....	17
5.2.4- METODOLOGÍA.....	18
5.2.5- EVALUACIÓN .....	20
5.2.6- RECURSOS MATERIALES .....	27

<b>6- PROPUESTA EDUCATIVA ESPECÍFICA.....</b>	<b>28</b>
<b>6.1- PROPUESTA EDUCATIVA: ELEMENTOS .....</b>	<b>29</b>
6.1.1- TEMPORALIZACIÓN.....	29
6.1.2- OBJETIVOS DIDÁCTIVOS .....	29
6.1.3- COMPETENCIAS CLAVE .....	30
6.1.4- CONTENIDOS .....	31
<b>6.2- JUEGOS DEL MUNDO.....</b>	<b>31</b>
6.2.1- SESIONES.....	31
6.2.2- ESTRUCTURA DE LAS SESIONES .....	32
6.2.3- EJEMPLO DE SESIÓN.....	32
<b>7- CONCLUSIONES .....</b>	<b>34</b>
<b>8- FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO .....</b>	<b>35</b>
<b>9- BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>36</b>
<b>10- ANEXO .....</b>	<b>38</b>
i ÁFRICA.....	38
ii AMÉRICA.....	39
iii ASIA.....	40
iv OCEANÍA .....	40
v EUROPA .....	41
<b>* ENLACE VÍDEO EXPOSICIÓN .....</b>	<b>43</b>

# 1- INTRODUCCIÓN

Para la elaboración de este trabajo nos hemos basado en el estudio y análisis de la realidad de la escuela rural. A partir de esta realidad se ha diseñado una propuesta de trabajo anual y específica para un contexto de nuestra provincia.

En ese contexto se muestran las instalaciones del centro, los alumnos para cada uno de los niveles de las etapas educativas de Educación Infantil y Primaria, y se diseña una programación para un grupo específico, en el caso de este trabajo, será sobre los **“Juegos del mundo”**.

La escuela rural tiene unas particularidades que hacen que las diferencias entre diferentes centros rurales sean mucho mayores que entre las escuelas urbanas, por lo que la propuesta educativa planteada pretende, dentro de ser específica, tener un carácter abierto y accesible para casi cualquier contexto, entorno y situación a la que podamos enfrentarnos como docentes de Educación Física.

Y como la propuesta consiste en una programación, consideramos imprescindible conocer **¿qué es programar?** Según Antunez (1992) *“programar es establecer una serie de actividades en un contexto y un tiempo determinados para enseñar unos contenidos con la pretensión de conseguir varios objetivos”*.

**¿Y una Programación Didáctica?** M.A. Zabalza (1997) la define como *“un proyecto didáctico específico, desarrollado por el profesor, para un grupo de alumnos concreto, en una situación concreta y para una o varias disciplinas”*.

Una vez puntualizados estos aspectos y definiciones, procedemos al desarrollo del trabajo.

## 2- OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo general diseñar y evaluar una propuesta de intervención didáctica del área de Educación Física, referida a la multiculturalidad a través del conocimiento y práctica de juegos de diversas zonas geográficas y continentes, para un entorno rural, con un contexto y un grupo de alumnos concreto.

Supeditada a esta finalidad, se consideran los siguientes objetivos específicos, que servirán de referencia para las conclusiones finales:

- Conocer la importancia de la escuela rural en nuestra provincia, para de este modo mejorar nuestra formación como docentes de Educación Física.
- Planificar y desarrollar una propuesta de intervención educativa acorde a las características propias de la escuela rural.
- Analizar las posibilidades que ofrece el entorno y las características propias de la escuela rural en el área de Educación Física.
- Justificar la necesidad de la formación en el maestro para ejercer en entornos y contextos no convencionales como ser itinerante o aulas con alumnos de diversos niveles.
- Mostrar la idoneidad de la Educación Física para mejorar las relaciones sociales entre nuestros alumnos/as.
- Promover la utilización del entorno natural y materiales fabricados dadas las características especiales que tienen los Colegios Rurales Asociados (CRAs).

### 3- JUSTIFICACIÓN

La formación que recibimos los maestros, y la realidad en la que ejercemos en la mayoría de los casos es en un centro ordinario, con grupos de alumnos estándar en cuanto a número y características y con unos materiales e instalaciones más o menos similares.

Pero existe otra realidad educativa como lo es la Escuela Rural, referida esta a Colegios Rurales Asociados (CRAs), cuyos grupos son poco numerosos hasta el caso de tener que unirse varios niveles, y en los que el maestro de Educación Física tiene un papel itinerante, ejerciendo en diferentes centros educativos. Esta realidad se da con más frecuencia en provincias pequeñas como Segovia.

La Educación Física en la escuela rural es un tema complejo ya que normalmente, y en especial en las localidades más pequeñas, los centros no cuentan con las instalaciones y el equipamiento adecuado. En los centros urbanos, los colegios disponen de instalaciones y equipamientos materiales adecuados y suficientes para realizar la Educación Física. Sin embargo, en la escuela rural y, en concreto, en los C.R.A. se debe tener una instalación en cada una de las localidades y un juego de equipamiento también en cada una, lo cual en ocasiones es utópico.

Sobre esto nos habla Pedraza (2011): Durante las últimas décadas el mundo rural ha vivido una notable crisis, entendida esta en su sentido más etimológico. Por ello, este entorno representa un contexto para el profesorado de Educación Física de “segunda” (Ruiz-Omeñaca, 2008), no solo en cuanto a la calidad de las clases e instalaciones, sino que además queda ligado en su estatus profesional.

Por todo ello debemos tener en cuenta que hay muchos deportes y actividades deportivas que no necesitan material, se puede reciclar ese material o se puede autoconstruir. Tenemos que ser conscientes de las carencias de esta escuela, pero no por ello hacer menos actividades.

La Educación Física en la Escuela Rural es un reto al que tenemos que enfrentarnos para intentar hacerla un poco mejor, no una realidad de la que haya que huir.

Debido a esta realidad, hemos decidido realizar el Trabajo de Fin de Grado sobre este tema, con el fin de mostrar una propuesta de intervención educativa para un grupo concreto, que puede ser adaptada y modificada para muchos otros, en función de las características de cada situación.

## **4- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En este apartado vamos a definir los conceptos clave para la comprensión y desarrollo del trabajo, así como las principales características; ventajas y desventajas de la Escuela Rural.

### **4.1- Definición Educación Física**

La Educación Física (en adelante EF) es un área del currículo, obligatoria en la etapa de Primaria, donde el Decreto 26/2016 de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, así mismo, se nos dice que el área de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas la competencia motriz. Propuesta de intervención didáctica

Programación que planifica y pone en funcionamiento el maestro para un grupo concreto durante un curso académico y que incluye los elementos curriculares, así como el conjunto de Unidades Didácticas y sesiones con sus correspondientes sesiones. En nuestro caso debemos tener en cuenta especialmente las agrupaciones de alumnos, los espacios y materiales de los que disponemos en los centros en los que ejerzamos.

### **4.2- Definición Escuela Rural**

La intervención didáctica llevada a cabo con el presente trabajo se basa en el trabajo en la escuela rural, por ello, debemos entender qué es la escuela rural.

Según Corchón (2000), la escuela rural se puede definir como “aquella que forma a los niños y jóvenes y que está situada en una población cuya actividad principal es la agrícola”.

Además, también debemos comprender a qué se refieren los Centros Rurales Agrupados para poder comprender el centro en el que se va a llevar a cabo la intervención didáctica propuesta en este trabajo.

Según Pedraza (2011): Siguiendo a López (2006a) podemos definir Colegio Rural Agrupado como la estructura educativa más habitual del medio rural en España en las últimas décadas. Se trata de colegios de diferentes localidades cercanas geográficamente que están agrupados y dependen de una misma organización gestionada desde un centro cabecera (situado generalmente en la localidad más grande). Por tanto, se trata de varios centros y/o escuelas unitarias, también denominadas satélite o incompletas, que se organizan y funcionan como uno solo, manteniendo uno de los centros como sede principal donde se encuentran las

funciones administrativas y los órganos colegiados (Dirección, Jefatura de Estudios y Secretaría).

Debemos tener en cuenta que, en general en la escuela rural suele haber diferentes niveles educativos en una misma clase y debemos adaptarnos al nivel de todos y cada uno de ellos. Además, en los C.R.A. no siempre tenemos el equipo directivo en nuestro centro, sino en otro que se sitúa, en general, a varios kilómetros y por ello hay que seguir las directrices que marca la cabecera.

En un contexto educativo clásico, donde el maestro tiene grupos de en torno a 25 alumnos, resulta muy difícil ejercer una educación de calidad, puesto que el tiempo y dedicación que requiere cada alumno no pueden ser cubiertos por un maestro.

Sin embargo, la escuela rural sí permite esto y mucho más, puesto que al tener a su cargo grupos reducidos de alumnos, se produce un proceso de enseñanza y aprendizaje mucho más individualizado, ya que se puede atender a las características y dificultades de cada alumno. Permite observar cómo en el día a día el proceso educativo se enriquece independientemente de la edad de los alumnos, colaboran entre sí, aprenden unos de otros, se solidarizan...

Además, la escuela rural permite potenciar las metodologías activas; Aprendizaje basado en proyectos, en juegos y el aprendizaje cooperativo son mucho más fáciles de llevar a cabo en la escuela rural, por lo que donde para muchos es un inconveniente tener pocos alumnos y mezclados de diferentes edades, en realidad es una gran oportunidad de aprender.

Otro aspecto de la escuela rural que conviene destacar es que favorece las denominadas Aulas abiertas, donde las familias tienen una gran implicación. Incluso permite la participación de otros agentes del municipio. Esta apertura de puertas permite interactuar con el entorno, escucharlo, sentirlo, disfrutarlo y, en consecuencia, actuar con el mismo.

Al disponer de un número reducido de alumnos, se trata de atender a la diversidad entendiéndola como aquella dificultad que tiene el estudiante como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje., que en realidad es la definición que tiene. Por contra, en la escuela clásica o urbana, se tiende a relacionar atención a la diversidad con los alumnos con Necesidades Educativas Especiales, y esto ocurre por la cantidad de alumnos que tiene cada grupo y profesor. De la misma manera, se favorecen las potencialidades de los niños ya que podemos conocerlos en todas sus dimensiones.

### **4.3- Características Escuela Rural; ventajas y limitaciones**

La escuela rural (CRAs) presenta unas características y unas circunstancias metodológicas que la diferencian del modelo habitual de E.F. que se puede emplear en la escuela “urbana”. Requiere un cambio de planificación o enfoque para así adaptarse mejor a la realidad educativa rural. De esta manera será más fácil amoldarse a las características, problemática y limitaciones que muestra este tipo de escuela rural.

Las principales ventajas y limitaciones que presenta la escuela rural son las siguientes:

- Ventajas
  - Relación más directa con el alumno y la familia, que conlleva una educación más personalizada y facilidad en la atención a la diversidad.
  - Mayor desarrollo de las capacidades afectivo-sociales debido al número de alumnos y heterogeneidad del grupo, favoreciendo la flexibilidad en los grupos de trabajo.
  - Contexto idóneo para trabajar los principios de globalización e interdisciplinariedad.
  - Tutorización por parte de los alumnos hacia sus compañeros debido al tamaño del grupo y las edades, potenciando la responsabilidad, autoestima y colaboración.
  - Idoneidad para desarrollar la competencia de aprender a aprender.
  - Mejora de la capacidad de adaptación y mejora por parte del profesorado debido a las características propias de la escuela rural.
  - Favorece la experimentación e innovación educativa, ya que la formación del maestro prepara principalmente para la escuela urbana.
  - Abundancia y diversidad de parajes naturales, y facilidad de acceso, que facilitan las posibilidades de acción de la Educación Física.
- Limitaciones
  - Grupos muy reducidos de alumnos que dificultan las actividades.
  - Grandes diferencias del nivel de desarrollo físico y psicomotor debido a la heterogeneidad y diferencias de edad entre los alumnos.
  - Dificultad para adecuar contenidos y objetivos a estos grupos de alumnos heterogéneos, ya que en nuestra área la mayoría de actividades son las mismas para todo el grupo.

- Planificación y programación complejas por parte del maestro debido a las circunstancias ya mencionadas.
- Deficiencia en cuanto a material deportivo, y sobre todo instalaciones, que dificultan nuestra labor especialmente cuando el clima no es favorable.
- En el caso del maestro itinerante resulta realmente complejo el poder coordinarse con el resto del profesorado.

#### **4.4- Definición Maestro Itinerante**

Aquellos maestros especialistas que, debido a las características de los Colegios Rurales Asociados, donde el número de alumnos es pequeño, han de ejercer en diferentes centros para completar la jornada laboral. Es común en localidades pequeñas que nosotros, como maestros de Educación Física, debamos ejercer en dos o tres centros simultáneamente durante el curso.

#### **4.5- El Juego: definición, características y tipos.**

Debido a que el eje sobre el que gira nuestra área, principalmente en la etapa de Primaria es el juego, vamos a continuación a exponer definiciones de algunos autores, así como las características y los tipos de juegos.

El juego es una actividad lúdica y universal que se realiza por disfrute en cualquier parte del mundo y a todas las edades, además contribuye al desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños y niñas desde edades tempranas. Éstos toman el juego como algo espontáneo, lo van creando e implementando sus propias reglas. Según van evolucionando, el juego comienza a ser pautado, con unas reglas o normas específicas que deben cumplir, pero siempre con la finalidad primera de disfrutar, desarrollar su personalidad y sus habilidades.

Según la Rae (2014), el juego es “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Esta definición es muy general, por lo que diversos autores como (Vygotski, 1933 en Clementín, 2019), han ahondado más en el tema del juego relacionándolo con la educación y desarrollo de los niños: “El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta” (p.1). Los niños y niñas van desde edades tempranas desarrollando a través del juego sus habilidades sociales, motrices y se relacionan con sus compañeros y compañeras.

Por su parte, Garaigordobil y Fagoaga (2006), definen el juego como “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano” (p.18), ya que éste ayuda a crear la personalidad del

niño y lograr su desarrollo integral, ya que, para jugar, los niños interaccionan con el mundo que les rodea o les surgen dudas.

En definitiva, consideramos que el juego es una “actividad de carácter lúdico que debe ser practicada desde edades tempranas y encaminada a lograr el disfrute de los individuos que la realizan y que éstos desarrollen capacidades de relación y socialización”.

El juego es una actividad empleada en el tiempo libre a modo de ocio y diversión, o en la escuela como recurso pedagógico, y según Garaigordobil (1992) reúne unas **características**:

- Es una fuente de placer: es una actividad divertida que suscita excitación y alegría
- Proporciona libertad y arbitrariedad: aunque el juego es algo libre de elección, suele tener unas pautas para su correcto desarrollo
- Su elemento constitutivo es la ficción: Cualquier cosa puede ser convertida en juego. Influye la imaginación y actitud del sujeto frente al juego.
- Implica acción y participación: jugar es hacer y se requiere implicación activa de quién lo practica.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: a través del juego, el niño o niña crea su propia personalidad y conoce el mundo que le rodea.
- Promueve interacción y comunicación: se facilita la interacción y relación entre los participantes, ya que éstos necesitan comunicarse para producirse el desarrollo de la actividad.

Para exponer los **tipos de juego**, nos valemos de Sandoval (2010), quien los clasifica según sus objetivos principales en:

- Juegos sensoriales: son los relacionados con la facultad de sentir, los niños expresan sensaciones experimentando o palpando los objetos.
- Juegos motores: Son los más practicados, ya que contribuyen al desarrollo de la coordinación, fuerza, velocidad, etc.
- Juegos intelectuales: Pretenden desarrollar el razonamiento, imaginación o reflexión.
- Juegos individuales: Los practica una sola persona satisfaciendo sus intereses personales.
- Juegos sociales: su objetivo es la agrupación, responsabilidad grupal o cooperación. A partir de los juegos sociales surgen los juegos cooperativos, que requieren la colaboración de los participantes para alcanzar el objetivo del juego y contribuyen a la socialización y relación entre los participantes.

#### **4.6- Multiculturalidad**

Puesto que nuestra propuesta está relacionada con los juegos de diferentes culturas, consideramos imprescindible definir la multiculturalidad e interculturalidad. Tal y como afirman Lleixá, Flecha et.al, (2002) *“las sociedades multiculturales son aquellas en las cuales conviven en un mismo territorio personas de diversas culturas, produciéndose o no interacciones entre ellas”*. Y puesto que vivimos en una sociedad global, donde conviven en la gran mayoría de áreas personas de diferente origen y cultura, debemos procurar fomentar el respeto y la tolerancia, independientemente de cuales sean las diferencias entre individuos, lo que nos lleva al siguiente término.

#### **4.7- Interculturalidad**

Estrechamente relacionado con la multiculturalidad, la interculturalidad se refiere a las relaciones entre los diversos grupos culturales. Para ello la escuela es un contexto idóneo ya que se establecen relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa, especialmente en la escuela rural, donde el número de alumnos es reducido y tenemos la gran ocasión de favorecer dichas relaciones. Específicamente, con la propuesta de “juegos del mundo”, trabajamos la Educación Intercultural a través de los siguientes principios:

- ▶ Aceptación y valoración de las diversas culturas.
- ▶ Fortaleciendo los valores de igualdad, respeto, tolerancia, pluralismo y cooperación.
- ▶ Lucha contra el racismo, la discriminación, los prejuicios y estereotipos.
- ▶ Fomento del interés por otras sociedades y culturas por parte de los alumnos.
- ▶ Favorece la convivencia, el respeto mutuo, la resolución de conflictos y la empatía.

#### **4.8- Definición de Deporte**

Definir el deporte es algo muy complicado ya que, como dice Cagigal (1981) “nadie ha podido definir con aceptación general en qué consiste el deporte”. Sin embargo, diversos autores coinciden en las características básicas del deporte. Hernández (1994) destaca las siguientes: institucionalización, juego, situación motriz, reglas y competición. Por otro lado, Romero Granados (2000) también nombra algunos aspectos relacionados con el deporte: vinculación al hecho lúdico-deportivo, fortalecimiento para la vida, resultado o ejercicio físico-salud-calidad de vida.

A causa de las características propias del deporte, en especial la institucionalización, consideramos más adecuado, más si cabe en el entorno rural, hablar más que de deporte, de iniciación deportiva, la siguiente definición.

#### **4.9- Iniciación Deportiva**

Giménez (2003) define la iniciación deportiva como: “La etapa en la que una o varias personas comienzan el proceso de aprendizaje de las habilidades genéricas y específicas necesarias para iniciar la práctica de uno o varios deportes. Este concepto cada día se entiende de forma más amplia, aceptando la posibilidad de poder iniciarse en distintas prácticas deportivas a cualquier edad”. (p. 21)

Por otro lado, Gonzalo (2013) lo define como “el proceso de aprendizaje de habilidades deportivas técnico-tácticas. Para iniciar la práctica de uno o de varios deportes, debemos tener en cuenta que muchas de estas habilidades son comunes a diferentes deportes (patrones motores, habilidades físicas básicas, habilidades físicas específicas, como botar, conducir un móvil, golpear, de lógica interna del juego, de estrategias de ataque y defensa, de juego con y sin balón, de ocupación de espacios, etc.)”. (p.44)

En conclusión, podemos decir que en la iniciación deportiva damos más importancia al progreso o la evolución del alumno que a la propia técnica.

#### **4.10- Actividad Física en el Medio Natural (AFMN)**

Debido a las características propias de la escuela rural, y de la disponibilidad del entorno que nos rodea, consideramos necesario definir este concepto. Para ello comenzamos referenciando la normativa que habla de ello, para después mostrar algunas definiciones de diversos autores, finalizando con una conclusión o definición propia.

Las actividades físicas en el medio natural son un contenido curricular propio de la Educación Física, en el cual aparecen diversos contenidos que aparecen en el Real Decreto 126/2014 que se establece el currículo de la Educación Primaria, concretamente en el área de EF, diferenciando los elementos curriculares en diferentes situaciones de aprendizaje.

Definición de las AFMN según diversos autores:

- Pinos (1997, p. 9): “educación física al aire libre, centrándose en el conjunto de conocimiento, habilidades, destrezas. Técnicas y recursos que permiten desenvolverse o practicar actividades físicas/lúdicas/deportivas en la naturaleza, con seguridad y con el máximo respeto hacia su conservación; disfrutando, compartiendo y educándose en ella”.
- Miguel Aguado (2001, p.47): “son aquellas actividades eminentemente motrices llevadas a cabo en un medio natural con una clara intención educativa”.

- Higinio Arribas (2008): “intención explícita de educar en contextos formales y no formales de forma interdisciplinar a través de la Actividad Física en/para el medio natural. Partimos de la idea que la Actividad Física y el medio natural se entienden desde una visión integral donde paralelamente llegamos a conocer, valorar y respetar el medio natural; desplegamos nuestra motricidad y aprendemos a conocer, vivir, hacer y ser de una forma particular”.

Teniendo en cuenta estas definiciones podemos concluir que las AFMN son actividades que relacionan al niño con la Naturaleza, y que, mediante la cooperación y la participación activa, le permiten aprender a través de la experiencia en un medio distinto al habitual, en el cual es fácil desarrollar una educación en valores y una conexión con otras áreas de conocimiento.

## **5- PROPUESTA DE INTEVENCIÓN ANUAL**

A continuación desarrollamos la planificación para un grupo concreto y curso escolar, donde mostraremos las características del centro y del grupo, es decir, el contexto.

Posteriormente se detallan los principales elementos curriculares, es decir, cómo desde la EF, con esta propuesta, contribuimos al desarrollo de las competencias y objetivos, a través de los contenidos, explicando también la metodología para llevarla a cabo y la evaluación, tanto del proceso de enseñanza como del proceso de aprendizaje. Finalmente se exponen los principales recursos materiales que serán utilizados durante todo el curso escolar.

Estos elementos curriculares están determinados por la normativa, por lo que posteriormente, cuando desarrollemos una propuesta específica, abordaremos lo mismo de un modo más concreto y específico.

### **5.1- CONTEXTO**

#### **5.1.1- ANALISIS DEL CONTEXTO SOCIO-CULTURAL**

Nos situamos en el colegio público “Los Rosales” de Abades, perteneciente al CRA “Los Llanos”, cuyo centro de cabecera está en Valverde del Majano, en la provincia de Segovia. La localidad cuenta con los servicios mínimos y comercios necesarios, y se encuentra a 17 kilómetros de la capital. Es un pueblo de tamaño medio en comparación a la media y cuenta con un entorno rico en cuanto a fauna y flora propias de la zona.

En lo concerniente al nivel cultural de la zona, podría considerarse de nivel medio, si bien es cierto que la comunidad está muy involucrada con la educación. En los últimos años se han aumentado los estímulos educativos y culturales, así como el enriquecimiento cultural debido a la llegada y asentamiento de ciudadanos procedentes de otras naciones, factor relevante para partir de esta realidad.

#### **5.1.2- MI GRUPO DE ALUMNOS**

Nuestro centro está formado por un total de 38 alumnos, distribuidos de la siguiente manera: Debido al número de alumnos, el centro ha agrupado a los mismos en tres niveles. En primer lugar encontramos a los alumnos de los tres cursos de Educación Infantil. En segundo lugar, los alumnos de los cursos 1º, 2º y 3º de Educación Primaria. Y finalmente el último agrupamiento, con los alumnos de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, para quienes va dirigida esta propuesta educativa.

GRUPO	Nº ALUMNOS	NIVEL/EDAD
	8 ALUMNOS/AS	I EI 3-4 años
E. INFANTIL	5 ALUMNOS/AS	II EI 4-5 años
	3 ALUMNOS/AS	III EI 5-6 años
	2 ALUMNOS/AS	1º EP 6-7 años
1º-2º-3º PRIMARIA	4 ALUMNOS/AS	2º EP 7-8 años
	4 ALUMNOS/AS	3º EP 8-9 años
	5: 3 NIÑAS Y 2 NIÑOS	4º EP 9-10 años
4º-5º-6º PRIMARIA	3: 1 NIÑA Y 3 NIÑOS	5º EP 10-11 años
	4: 3 NIÑAS Y 2 NIÑOS	6º EP 11-12 años

A continuación explicamos brevemente las características de nuestro grupo, el formado por los alumnos de 4º, 5º y 6º de Primaria.

Los alumnos de 4º son 3 niñas y 2 niños. Una niña y un niño son primos de origen marroquí, pero que nacieron en España y están perfectamente integrados en el pueblo y con sus compañeros. El otro niño presenta una deficiencia auditiva leve, que no le impide la realización de ninguna actividad, pero sí deberemos tenerlo en cuenta por si en alguna explicación o señalización en la realización de juegos y actividades tuviéramos que utilizar recursos visuales.

Los 3 alumnos de 5º se distribuyen de la siguiente manera; una niña y dos niños. La niña tiene dos hermanos más pequeños en el centro, y uno de los niños se mudó al pueblo con su familia dos años atrás, por lo que está integrado con el resto de sus compañeros y es considerado uno más.

Finalmente, los alumnos de 6º lo forman 3 niñas y un niño. Una de las niñas es de origen gitano y repitió en quinto curso. En otras áreas como matemáticas, lengua o inglés muestra poco interés y tiene dificultades, pero en música, educación artística y educación física tiene una predisposición estupenda, ya que son materias más activas y manipulativas, y pese a tener

un año más que sus compañeros, forma parte del grupo y participa en las actividades y encuentros que realizan sus compañeros en horario no lectivo.

Por tanto, el grupo al que va dirigida nuestra propuesta consta de un total de 12 alumnos; 7 niñas y 5 niños pertenecientes a los cursos 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.

## **5.2- ELEMENTOS CURRICULARES**

### **5.2.1- COMPETENCIAS**

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria para todo el país, establece y define las *COMPETENCIAS CLAVE* como capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Dicha normativa refleja que se debe favorecer el desarrollo de todas las competencias en cada una de las áreas del currículo.

A continuación se nombran y definen las Competencias Clave así como la contribución a ellas que hacemos desde nuestra área:

- Comunicación lingüística: “Habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), y para interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales, como la educación y la formación, la vida personal y profesional, y el ocio”.

Desde la EF contribuimos mediante la verbalización de los procesos de aprendizaje, explicaciones y asambleas.

- Matemática y en ciencia y tecnología: “La competencia matemática es la habilidad para desarrollar y aplicar el razonamiento matemático con el fin de resolver diversos problemas en situaciones cotidianas. Basándose en un buen dominio del cálculo, el énfasis se sitúa en el proceso y la actividad, aunque también en los conocimientos. La competencia matemática entraña —en distintos grados— la capacidad y la voluntad de utilizar modos matemáticos de pensamiento (pensamiento lógico y espacial) y representación (fórmulas, modelos, construcciones, gráficos y diagramas)”.

“La competencia en materia científica alude a la capacidad y la voluntad de utilizar el conjunto de los conocimientos y la metodología empleados para explicar la

naturaleza, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas. Por competencia en materia de tecnología se entiende la aplicación de dichos conocimientos y metodología en respuesta a lo que se percibe como deseos o necesidades humanas. Las competencias científica y tecnológica entrañan la comprensión de los cambios causados por la actividad humana y la responsabilidad de cada individuo como ciudadano”.

Desarrollamos esta competencia mediante el tanteo de marcadores, figuras geométricas, medidas de tiempo...

- Competencia digital: “La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet”.

La trabajamos a través de la utilización de las nuevas tecnologías (webs, vídeos, aplicaciones...).

- Aprender a aprender: “«Aprender a aprender» es la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos. Esta competencia conlleva ser consciente del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinar las oportunidades disponibles y ser capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Dicha competencia significa adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades, así como buscar orientaciones y hacer uso de ellas. El hecho de «aprender a aprender» hace que los alumnos se apoyen en experiencias vitales y de aprendizaje anteriores con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en muy diversos contextos, como los de la vida privada y profesional y la educación y formación. La motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia”.

Fomentamos la mejora de esta competencia con la autonomía en la resolución de problemas y verbalización del proceso de resolución.

- Sociales y cívicas: “Estas competencias incluyen las personales, interpersonales e interculturales y recogen todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y

profesional, especialmente en sociedades cada vez más diversificadas, y, en su caso, para resolver conflictos. La competencia cívica prepara a las personas para participar plenamente en la vida cívica gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas, y al compromiso de participación activa y democrática”.

Para un desarrollo óptimo de esta competencia nos basaremos en el trabajo cooperativo, juegos colectivos, y el respeto; a las normas, a los compañeros, al material, a sí mismos y hacia nosotros.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: “Por sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor se entiende la habilidad de la persona para transformar las ideas en actos. Está relacionado con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. En esta competencia se apoyan todas las personas, no sólo en la vida cotidiana, en casa y en la sociedad, sino también en el lugar de trabajo; la escuela, al ser conscientes del contexto en el que se desarrolla su trabajo y ser capaces de aprovechar las oportunidades, y es el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos que precisan las personas que establecen o contribuyen a una actividad social. Ello debe incluir una concienciación sobre los valores éticos y promover la buena gobernanza”.

La contribución que hacemos por nuestra parte consiste en fomentar la confianza y autonomía en la resolución de problemas, para lo que planificamos actividades con múltiples respuestas válidas posibles.

- Conciencia y expresiones culturales: Apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios, incluida la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas.

Ayudaremos a dicha apreciación de valores a través de propuestas diversas de juegos y bailes, expresión corporal...

## 5.2.2- CONTENIDOS

El currículo de Educación Primaria en nuestra comunidad, establecido mediante el Decreto 26/2016 de 21 de julio, organiza el área de Educación Física en los siguientes seis bloques:

- Bloque 1: Contenidos comunes: es transversal a todo el currículo del área, incluyendo técnicas de trabajo, procedimientos, actitudes y valores desarrollados de forma integral.
- Bloque 2: Conocimiento corporal: especialmente dirigido a adquirir un conocimiento y control sobre el propio cuerpo.

- Bloque 3: Habilidades motrices: se recogen contenidos que permiten al alumno explorar su potencial motor a la vez que desarrollar las competencias motrices básicas.
- Bloque 4: Juegos y actividades deportivas: se agrupan contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, como manifestaciones culturales y sociales humanas.
- Bloque 5: Actividades físicas artístico-expresivas: incluye contenidos dirigidos a fomentar la comunicación y expresividad a través del cuerpo y el movimiento.
- Bloque 6: Actividad física y salud: constituido por aquellos contenidos necesarios para que la actividad física resulte saludable, como hábitos diarios o bienestar personal.

Además de los contenidos, el Decreto 17/2018 y el Artículo 10 del Real Decreto 126/2014 establece una serie de **ELEMENTOS TRANSVERSALES**, y nos indican que, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las asignaturas de cada etapa, se trabajarán en todas las áreas, por tanto también en nuestra propuesta educativa.

Los Elementos Transversales son los siguientes:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- Tecnologías de la información y la comunicación.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.

### 5.2.3- OBJETIVOS

La Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) define los objetivos como los referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje, intencionalmente planificadas a tal fin.

Partiendo de los objetivos de la etapa de Primaria establecidos en el Real Decreto 126/2014, mostramos a continuación los más relacionados con la Educación Física, así como la contribución a ellos que hacemos desde nuestra área con esta propuesta educativa:

**A-** Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de nuestra sociedad, [involucrando a todos nuestros compañeros](#).

**B-** Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal,

curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor; [empleándolo en nuestra vida diaria](#).

**C-** Adquirir habilidades para la prevención y resolución pacífica de conflictos, [a través de un plan de convivencia](#), que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar, doméstico y en los grupos sociales con los que se relacionan.

**E-** Conocer y utilizar apropiadamente la lengua castellana, [al exponer y comprender](#), y desarrollar hábitos de lectura.

**I-** Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran, apoyándonos para ello en el plan TIC. [Utilizando videos, ordenadores y otros dispositivos](#).

**K-** Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social, [fomentando hábitos saludables y deportivos, así como la tolerancia hacia uno mismo y para con los demás](#).

**M-** Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, [la no discriminación de personas con discapacidad](#), a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas, [a través de la equidad y la igualdad](#).

#### **5.2.4- METODOLOGÍA**

El Real Decreto 126/2014, en su Artículo 2, define la Metodología como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

En esta propuesta, partiendo de aspectos más generales y acabando con otros más específicos, vamos a explicar los principios generales de intervención, las orientaciones metodológicas para nuestro área, las estrategias metodológicas propias para nuestro alumnado y la organización de mi aula.

**5.2.4.1-** Como **Principios Generales de Intervención**, establecemos los siguientes:

- ▶ Significatividad de los aprendizajes.
- ▶ Partir de los conocimientos previos del alumno.
- ▶ Globalización e interdisciplinariedad de los aprendizajes.

- ▶ Tener en cuenta los intereses de los alumnos.
- ▶ Intercambios de información con los compañeros y las familias.

**5.2.4.2-** Las **Orientaciones Metodológicas de Educación Física** se caracterizan por:

- Plantear retos a nivel cognitivo y motriz.
- El juego es el eje sobre el que gira toda nuestra área.
- Es un área socializadora, en la que pretendemos lograr el desarrollo físico e integral de los alumnos.
- Fomentamos el respeto a las normas y la solución pacífica de conflictos.

**5.2.4.3-** Las **estrategias metodológicas** que utilizaremos **con nuestro alumnado** serán:

- ✚ Diseñaremos situaciones de aprendizaje basado en las experiencias directas.
- ✚ Adaptaremos las actividades y emplearemos asiduamente materiales manipulativos.
- ✚ Utilizaremos el refuerzo positivo para lograr una mayor implicación de los alumnos.
- ✚ Educaremos las emociones para favorecer el conocimiento de uno mismo y la aceptación ante los demás de los sentimientos.
- ✚ Plantearemos modelos globales, primando la táctica sobre la técnica, minimizando los tiempos de espera para favorecer una mayor participación.
- ✚ Asignaremos diferentes encargos a cada uno de los alumnos, para reforzar su motivación y que todos puedan sentirse responsables.

**5.2.4.4-** Finalmente mostramos la **Organización** de mi clase, en cuanto al **espacio** y al **tiempo**.

Los espacios de uso serán principalmente el patio, tanto la zona con vegetación como la pista polideportiva, el “gimnasio” o aula de usos múltiples cuando el tiempo o la actividad así lo requiera, el aula para trabajar contenidos concretos, y el entorno del centro, entendido como las localizaciones del pueblo en las que podremos poner en práctica diversas actividades.

Los agrupamientos que utilizaremos variarán en función de las diferentes sesiones y actividades que trabajemos, siendo estos el trabajo individual, por parejas, en grupos reducidos y en gran grupo.

Referente a la organización temporal, trabajaremos desde el comienzo del curso una serie de rutinas, con las que pretendemos optimizar el tiempo. Estas rutinas serán:

- Traslado, si procede, del aula al lugar donde se vaya a desarrollar la sesión.
- Vestuario, momento en el que dejan su bolsa de aseo.

- Saludo, momento en el que saludamos a los alumnos y comprobamos las ausencias.
- Asamblea inicial, donde repasamos lo trabajado anteriormente y se explican los objetivos de la sesión.
- Momento de acción motriz, consistente en la sesión en sí.
- Asamblea final, para poner en común problemas surgidos o comentarios y reflexiones.
- Aseo.
- Vuelta al aula, para que prosigan con la siguiente sesión.
- Despedida, donde nos emplazamos a encontrarnos en la siguiente sesión de EF.

### **5.2.5- EVALUACIÓN**

Entendemos evaluación como la etapa del proceso educativo que tiene por fin comprobar, de modo sistemático, en qué medida se han logrado los resultados previstos con los objetivos especificados con antelación”.

La evaluación posee una serie de características, entre las que destacamos las siguientes:

- La evaluación es un proceso.
- Afecta tanto al proceso de enseñanza como al proceso de aprendizaje.
- Tiene un carácter regulador y formativo.
- Posee un carácter continuo en las diferentes etapas educativas. en las diferentes etapas educativas.
- Puede ser tanto objetiva, puesto que una parte de la evaluación se basa en el resultado, como subjetiva, puesto que otra parte de la evaluación se basa en el proceso.

A continuación vamos a exponer la evaluación de la enseñanza y la evaluación del aprendizaje de este proyecto, y lo haremos dando respuesta a una serie de preguntas que son la base para conseguir que la evaluación sea justa, equitativa y de calidad.

- ❖ ¿Para qué evaluar?
- ❖ ¿Qué evaluar?
- ❖ ¿Cómo evaluar?
- ❖ ¿Cuándo evaluar?
- ❖ ¿Quién evalúa?

#### **5.2.5.1- EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

**¿Para qué evaluar?**

Respondiendo a esta cuestión pretendemos dar los motivos del proceso evaluativo.

El interés de la evaluación del aprendizaje no debería estar centrado en la medida y clasificación, sino que debe estar motivada en la mejora del aprendizaje y de la enseñanza.

Cuando el objetivo de la evaluación es el de medir las capacidades de los alumnos y compararlos entre sí, hablamos de un enfoque según paradigmas conductistas o psicométricos.

Sin embargo, cuando a la evaluación le otorgamos la finalidad de provocar la mejora del sistema de enseñanza-aprendizaje, estamos dándole un enfoque constructivista o cognitivista.

Según estas teorías, el aprendizaje se concibe como un proceso de transformación de las estructuras cognitivas del alumno, debido a la incorporación de nuevos conocimientos. El alumno tiene más conocimientos pero también cuenta con estructuras cognitivas más desarrolladas y potentes que le posibilitarán aprender más (aprender otras cosas y de manera diferente).

Esto implica que el resto de elementos propios del proceso de evaluación (qué, cómo, quién y cuándo evaluar) estén en sintonía con ¿para qué evaluar?. Veamos dichos elementos.

### **¿Qué evaluar?**

Los elementos a evaluar son los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje.

Los criterios de evaluación son los referentes que el profesorado debe tener en cuenta a la hora de determinar qué evaluar. Así lo señala la normativa reguladora de las diferentes etapas; el Real Decreto 126/2014 y el Decreto 26/2016.

Ambos, Real Decreto 126/2014 y Decreto 26/2016 señalan que los *“referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las asignaturas de los bloques de asignaturas troncales y específicas, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables”*.

La diferenciación reside en que el Decreto 26 especifica los recogidos en el Real Decreto para nuestra comunidad; Castilla y León.

Asimismo, la Orden ECD 65/2015, por las que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación en la etapa de Primaria, establece que *“los criterios de evaluación deben servir de referencia para valorar lo que el alumnado sabe y sabe hacer en cada área o materia. Estos criterios de evaluación se desglosan en estándares de aprendizaje evaluables”*.

Estos referentes recogidos en la normativa están encabezados con expresiones como: “realiza exposiciones”, “argumenta con rigor”, “desarrolla actitudes”, “aplica los métodos”, “justifica la importancia”, y un largo etcétera. Esto es lo que el alumnado debe saber, saber hacer y saber ser.

Es obvio que el enunciado de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que la normativa establece, nos exige evaluar la significatividad de los aprendizajes, a través de su uso en la resolución de problemas y en la construcción de nuevos aprendizajes. Nos obliga a valorar la funcionalidad de esos aprendizajes y, sin embargo, no nos pide que los alumnos reproduzcan mecánicamente modelos o estructuras aprendidas de forma memorística.

### ¿Cómo evaluar?

Mediante **técnicas e instrumentos**.

Las **técnicas** o procedimientos son el conjunto de acciones que conducen a la obtención de información relevante sobre el aprendizaje de los alumnos.

Básicamente se diferencian tres tipos de técnicas de evaluación:

- Informales: Son muy breves, se intercalan durante el desarrollo de la sesión. A los alumnos no se les presenta como procesos propios de evaluación. Algunos ejemplos son las observaciones, conversación, exploración, preguntas, etc.
- Semiformales: Conllevan un mayor tiempo de preparación y valoración por parte del profesorado. No se presenta a los alumnos como proceso de evaluación pero sí de comprobación o corrección, por ello exigen respuestas más duraderas. Como ejemplos tenemos la corrección de ejercicios, prácticas en clase, etc.
- Formales: Precisan de una preparación más sofisticada y de mucho mayor tiempo de valoración. A los alumnos se les presenta como un proceso de evaluación. Además, son sistemáticas, aplicándose de forma periódica o al finalizar proceso evaluativo. Dentro de este tipo se consideran los exámenes, las pruebas, etc.

Según otra clasificación, que se puede considerar complementaria a la anterior, distingue en:

- Técnicas de Observación.
- Técnicas de Análisis del Desempeño.
- Técnicas de Rendimiento.

Los **instrumentos** de evaluación son el medio a través del cual se obtiene información, es decir, el soporte físico que se utiliza para recoger información sobre los aprendizajes de los alumnos.

Cada técnica de evaluación tiene unos instrumentos de evaluación específicos.

A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN:

- Registro anecdótico.
- Guía de observación.
- Diario de clase.
- Escala de actitudes.

B. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DEL DESEMPEÑO:

- Cuaderno del alumno.
- Proyecto.
- Trabajo de investigación.
- Portfolio.

C. TÉCNICAS DE RENDIMIENTO:

- Prueba escrita.
- Prueba oral.
- Prueba práctica.

Las **herramientas de calificación** o valoración son aquellas que nos permiten determinar el grado de alcance de los criterios de evaluación, y por extensión de los estándares de aprendizaje. Es decir, son aquellas que nos ayudan a decidir para cada instrumento de evaluación qué calificación o valoración se otorga a cada criterio.

Estas herramientas son escalas con una serie de categorías ante cada una de las cuales el observador debe emitir un juicio, indicando el grado en el cual se haya presente una característica de actuación del alumno o una determinada conducta.

Las escalas de calificación pueden ofrecer información cuantitativa, cualitativa, o ambas.

Las principales herramientas de calificación son:

- Baremo.
- Lista de cotejo.
- Escala de rango o escala de categoría.
- Rúbrica.

## **Criterios de calificación.**

Para determinar las notas del alumnado se deben establecer unos criterios de calificación. Estos criterios permitirán identificar si el alumno progresa adecuadamente, es decir, si desarrolla las capacidades de diferentes ámbitos, o si necesita mejorar en algunos de ellos.

Califica es emitir un juicio sobre los aprendizajes alcanzados por los alumnos. Este juicio se expresa a través de símbolos numéricos, escalas y conceptos.

Dedicamos posteriormente un sub-apartado en el que reflejamos los criterios de calificación que seguiremos con nuestra propuesta.

## **¿Cuándo evaluar?**

El proceso de evaluación se entiende como un proceso continuo y constante, si bien podemos diferenciar tres tipos o momentos, que son:

- Evaluación inicial o diagnóstica:  
Es la que proporciona información acerca de las capacidades de alumno antes de iniciar un proceso de enseñanza y aprendizaje. Posee la función de proporcionar al docente información acerca del bagaje que poseen sus alumnos y constituye la base para organizar y secuenciar la enseñanza.
- Evaluación continua o formativa:  
Es la que proporciona información del alumno respecto de las distintas etapas por las que debe pasar para efectuar un determinado aprendizaje. Además, indica al profesor cómo se desarrolla el proceso educativo, así como los aspectos más y menor logrados.
- Evaluación final o sumativa:  
La finalidad última de la evaluación sumativa es determinar el grado de dominio del alumno en un área de aprendizaje.

## **¿Quién evalúa?**

Refiriéndonos exclusivamente a la evaluación interna, los posibles agentes evaluadores son el profesor y el alumno, lo que ofrece diversas alternativas de realización:

- Autoevaluación: los roles de evaluador y evaluado coinciden en la misma persona, es decir, los alumnos evalúan su propio trabajo.
- Heteroevaluación: Los evaluadores son personas distintas. La situación más común es en la que el profesor evalúa a los alumnos.

- Coevaluación: Aquella en la que unos sujetos o grupos se evalúan mutuamente, en la que los evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente, es decir, un alumno evalúa a otro compañero y viceversa intercambiando los papeles.

### **5.2.5.2- EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

#### **¿Para qué evaluar?**

La evaluación de nuestra propia práctica docente tiene como fin principal el de mejorar nuestra labor como docentes. Únicamente a través de la reflexión y la crítica de nuestro trabajo podremos corregir los errores cometidos, para en el futuro conseguir ser mejores docentes.

#### **¿Qué evaluar?**

Aspectos como las actividades propuestas, el tiempo de acción motriz y la participación del alumnado son esenciales a la hora de enfocar este aspecto educativo.

En la educación física, el área motriz por excelencia, debemos en primer lugar buscar que las actividades planteadas se ajusten a la edad y nivel de nuestro alumnado. Han de ser a su vez un reto físico y cognitivo para lograr el desarrollo integral de nuestros alumnos.

En lo referente a las sesiones y actividades, debemos procurar que el tiempo aprovechado sea el máximo posible. Este tiempo se refiere por un lado al tiempo de la propia sesión, minimizando en la medida de lo posible el tiempo de desplazamientos, aseo y explicaciones que no sean necesarias. Y por otro lado el tiempo de actividad motriz, donde el propósito es que teniendo en cuenta el tiempo de descanso necesario, así como las paradas de reflexión y proporcionamiento de feedback en las actividades o entre ellas, busquemos y planifiquemos juegos o actividades en las que participen todos los alumnos lo más posible, evitando situaciones en las que alumnos estén parados sin participar.

Las rutinas y una estructura constante en las sesiones favorecen este propósito.

#### **¿Cómo evaluar?**

Para evaluar el proceso de enseñanza, nuestra práctica docente, el primer aspecto a tener en cuenta es la reflexión y análisis propio que debemos realizar como docentes. Es decir, tenemos que ser coherentes a la hora de analizar lo ocurrido en las sesiones, para de este modo localizar aspectos susceptibles a ser mejorados y así planear posibles soluciones que serán aplicadas en el futuro, analizando de nuevo estas soluciones para comprobar si han sido o no efectivas.

Este proceso es continuo, puesto cada situación en la que nos encontremos será diferente, por tanto cuanto mayor sea el análisis y la reflexión que realicemos de nuestra docencia, mayores serán los recursos de los que dispondremos en el futuro.

Además, deberemos tener en cuenta las opiniones de nuestros alumnos, puesto que en muchas ocasiones serán ellos quienes mejor sepan comunicar los aspectos a mejorar.

Para ello, nos valdremos de técnicas y herramientas como la observación, el diario de clase o los cuestionarios, entre otros, para llevar a efecto este proceso.

### **¿Cuándo evaluar?**

La educación es un proceso continuo, y la evaluación del proceso de enseñanza también lo es. Esto quiere decir que el análisis y reflexión debe ser algo continuo y constante. De cada sesión y de cada actividad podemos sacar conclusiones sobre aspectos que pueden ser mejorados.

Al comienzo de un proceso debemos tener presentes experiencias anteriores vividas con actividades similares a las planteadas.

Durante el proceso, debemos observar la propia actividad, así como la participación y actitud de nuestros alumnos.

Al final del proceso tendremos que sacar conclusiones y plantear propuestas de mejora.

### **¿Quién evalúa?**

El primer agente evaluador debemos ser nosotros mismos, por tanto la Autoevaluación es esencial en este proceso.

Como se ha mencionado, es importante la opinión de nuestros alumnos, por lo que la Heteroevaluación debe estar presente también, puesto que algunas de las ideas y opiniones de los alumnos nos resolverán muchas dudas, ya que ellos son los participantes activos, y qué mejor opinión que la de quien participa en las sesiones y actividades.

Finalmente, respecto a la Coevaluación, nuestra área es un poco particular, y más en la escuela rural, puesto que somos los únicos docentes especialistas de Educación Física. Aun así, siempre es posible recibir ideas y comentarios de otros compañeros que nos ayuden a mejorar, ya sea porque han observado algún aspecto, o porque algún alumno les ha comentado algo que no nos han comentado a nosotros.

### 5.2.5.3- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para poder calificar, o poner la nota a nuestros alumnos, en base a los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, realizaremos la siguiente ponderación:

- **20% al saber:** Cuaderno del alumno y conocimientos a través de pruebas orales y escritas.
- **40% al saber hacer:** Procedimientos y actitudes del alumno.
- **40% al saber ser:** Actitudes respecto al comportamiento y el respeto.

### 5.2.6- RECURSOS MATERIALES

Los principales recursos materiales que utilizaremos para el desarrollo de nuestra propuesta, los cuales hemos diferenciado siguiendo las clasificaciones más extendidas son:

**Material convencional o utilitario de EF:** como los **aparatos fijos y anclados** (porterías y canastas), los **aparatos móviles pesados** (colchonetas, bancos suecos, etc.) y los **materiales móviles ligeros o manipulable** (pelotas y balones de diferentes tamaños, deportes y texturas, aros, cuerdas y combas, picas, ladrillos, globos, etc), **Material complementario o equipamientos para el alumno:** Ropa deportiva (chándal, camiseta, zapatillas, calcetines), el neceser, útiles de aseo, etc.

**Material no convencional:** Construidos por los propios alumnos (de desecho y reciclado) como pueden ser: cartones, envases, telas, bolsas, etc, y también el material alternativo.

**Recurso Material impreso:**

- **Material curricular Del profesor:** Recursos como libros de didáctica de EF, Unidades Didácticas; currículos de Primaria, PGA, y Programaciones didácticas.
- **Del alumno:** Las fichas que elaboren los alumnos.

**Recurso Material Audiovisual:** Aparatos **visuales** (retroproyector, proyector de diapositivas, cañón, cámara fotográfica, etc), **auditivos** (reproductores de música/sonido, CD´s bailes, relajación...) y **audiovisuales** (televisión, DVD, videos didácticos) y de **nueva aparición** como la **Pizarra Digital**.

**Recurso Materiales informáticos:** El ordenador, los programas informáticos e Internet, páginas web con carácter didáctico en relación con la EF para alumnos ([www.educa.jcyl.es](http://www.educa.jcyl.es), [sportec.com](http://sportec.com), [webquest](http://webquest), el proyecto LUDOS y el programa NAOS).

## 6- PROPUESTA EDUCATIVA ESPECÍFICA

La estructura que vamos a seguir para exponer la propuesta diseñada para nuestro grupo de alumnos es la siguiente: Mostramos la temporalización de todo el curso académico para posteriormente desarrollar en profundidad una Unidad Didáctica: **“juegos del mundo”**.

En el desarrollo de la propuesta mostraremos algunos ejemplos de los objetivos didácticos que pretendemos lograr con esta Unidad, contenidos que trabajaremos y la relación de este tema con las competencias clave.

Finalmente se pondrá de manifiesto la estructura de las sesiones que realizaremos, así como los juegos principales seleccionados de cada uno de los continentes.

He elegido esta temática dentro de la propuesta en primer lugar por la importancia que tiene la aceptación y el respeto hacia otras culturas que debemos inculcar a los alumnos, ya que vivimos en un mundo cada vez más global, donde la interacción con personas de toda raza y nacionalidad está a la orden del día. El ejemplo claro lo tenemos en el centro donde hay alumnos de diversos países.

Además, esta Unidad Didáctica tiene un carácter especial, ya que serán los propios alumnos los encargados de dirigir las sesiones, siempre bajo nuestra supervisión. Y es que como se explica posteriormente con la distribución de las sesiones, agruparemos a los alumnos y cada grupo se encargará de buscar información sobre un continente y en la sesión correspondiente dirigirán a sus compañeros las actividades seleccionadas.

Cabe destacar que se puede aprovechar los “juegos del mundo” desde un carácter interdisciplinar, puesto que en el área de Ciencias pueden aprender dónde se sitúan los países tratados, así como algunos aspectos culturales, y en el área de Educación Artística pueden crear materiales como por ejemplo un mapamundi o disfraces de los países descubiertos.

En cuanto a las sesiones, mostramos una tabla con la distribución de las mismas, para después explicar la estructura que llevaremos a cabo, que será similar en todas ellas excepto en la primera, que consistirá en la investigación y búsqueda de información.

## 6.1- PROPUESTA EDUCATIVA: ELEMENTOS

### 6.1.1- TEMPORALIZACIÓN

Mostramos un cuadro con la temporalización de nuestra propuesta para un curso académico. En ella se pueden apreciar el título, eje de trabajo, número de sesiones y el mes en el que se desarrolla cada una de las Unidades Didácticas.

UD	TÍTULO	EJE	SESIONES	MES
1	“Todos a bordo”	Presentación	7	Septiembre
2	“Corriendo a ritmo”	Resistencia	9	Octubre
3	“Ecodiversión”	Material reciclado	8	Oct/Nov
4	“Beastmaster”	H.M.F	9	Nov/Dic
5	“¡Qué espectáculo!”	Expresión corporal	8	Diciembre
6	“Somos gimnastas”	Equilibrio	11	Enero
7	“¡Music-ón!”	Expresión corporal	7	Febrero
8	“Vivan los abuelos”	J. tradicionales	7	Feb/Marzo
9	“Peloteando”	Lanzam/recepciones	8	Marzo/Abr
10	“Juegos del mundo”	J. de otras culturas	7	Abril
11	“Perdiendo el norte”	Orientación	7	Mayo
12	“Los Juegos Olímpicos”	Iniciación deportiva	14	Mayo/Junio

### 6.1.2- OBJETIVOS DIDÁCTIVOS

1. Conocer y practicar juegos de diferentes países del mundo.
2. Reconocer semejanzas y diferencias con algunos juegos populares de nuestra cultura.
3. Responsabilizar a los alumnos en la toma de decisiones.

4. Establecer estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en aquellas situaciones jugadas que así lo exijan.
5. Conocer, a través de la práctica de los juegos, algunos aspectos típicos de cada uno de los diferentes continentes.
6. Participar activamente en cada uno de los roles del proceso.
7. Respetar las normas, a los compañeros y el resto de culturas.

### **6.1.3- COMPETENCIAS CLAVE**

*Competencia lingüística.* Va a estar presente en todas las sesiones, especialmente en las asambleas, a la hora de explicar los diferentes juegos, así como en la elaboración de la ficha de los mismos.

*Competencia matemática y en ciencia y tecnología:* Mediante el conteo que realizarán en distintas actividades, figuras geométricas o medidas de distancia entre otras.

*Competencias sociales y cívicas.* Se van a trabajar valores sociales como el respeto a las diferencias, la aceptación de uno mismo, la tolerancia, el compañerismo, el respeto a las normas, la ayuda o la empatía. Se variarán los agrupamientos en función de los juegos para favorecer la socialización y las relaciones interpersonales.

*Competencia de aprender a aprender.* Esta competencia se va a trabajar en todas las actividades que impliquen de cognoscitivamente al alumno, como en la resolución de problemas motores de diversa índole. Además, los alumnos mostraran su nivel de desarrollo en esta competencia a la hora de buscar información sobre los distintos continentes y países, organizar la información de los juegos, exponerla a los demás, etc.

*Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.* En esta unidad didáctica se plantean situaciones en donde se reclama la participación activa del alumno, quien deberá asumir responsabilidades y tomar decisiones sobre los problemas motrices planteados. Deberá ser consciente de sus posibilidades y limitaciones y actuar de acuerdo a ellas; ya sea para desarrollar un trabajo individual o grupal.

*Conciencia y expresiones culturales.* A través de los diferentes juegos del mundo se pretende dar a conocer algunos aspectos culturales de los distintos países: tradiciones, forma de vida etc.

*Competencia digital.* En esta unidad, parte del trabajo que desarrollen los alumnos podrá realizarse haciendo uso de las nuevas tecnologías e internet, para buscar información relativa a diferentes juegos y países

#### 6.1.4- CONTENIDOS

1. Juegos populares del mundo: Juegos de Europa, Asia, América, África y Oceanía.
2. Significado cultural de juegos populares de diferentes Países.
3. Aplicación en situaciones de juego de estrategias de cooperación y oposición.
4. Desarrollo de H.F.B en situaciones de juego.
5. Reconocimiento de las zonas geográficas originarias de cada juego a través del mapa.
6. Conocimiento de aspectos culturales de los diferentes continentes.
7. Respeto a las normas de los juegos.
8. Respeto por los diferentes niveles de destreza de l@s compañer@s.
9. Curiosidad por descubrir el origen geográfico de los juegos.
10. Interés por los valores culturales de los juegos.

#### 6.2- JUEGOS DEL MUNDO

##### 6.2.1- SESIONES

La Unidad Didáctica se llevará a cabo en el mes de Abril, y corresponde al tercer trimestre. Consta de un total de **7 sesiones**, que se distribuyen como se muestra en la siguiente tabla.

SESIÓN	EJE/TÍTULO DE LA SESIÓN	¿DÓNDE SE REALIZA?
1	“NOS REPARTIMOS EL MUNDO”	AULA DE INFORMÁTICA
2	“DESCUBRIENDO ÁFRICA”	PATIO/SALA MULTTUSOS
3	“DESCUBRIENDO AMÉRICA”	PATIO/SALA MULTTUSOS
4	“DESCUBRIENDO ASIA”	PATIO/SALA MULTTUSOS
5	“DESCUBRIENDO OCEANÍA”	PATIO/SALA MULTTUSOS
6	“DESCUBRIENDO EUROPA”	PATIO/SALA MULTTUSOS
7	“LOS MÁS GUSTADOS”	PATIO/SALA MULTTUSOS

## 6.2.2- ESTRUCTURA DE LAS SESIONES

La primera sesión se llevará a cabo en el aula y la sala de informática. Para ella utilizaremos los ordenadores, donde los alumnos buscarán información de los países seleccionados y fichas de los juegos de cada país que proporcionaremos nosotros. Al comenzar la sesión comentamos qué saben de los diferentes continentes y distribuimos a los alumnos en 4 grupos de 3 alumnos cada uno, y sorteamos los continentes: Asia, África, América y Oceanía, excluyendo del sorteo Europa puesto que seremos nosotros quienes desarrollemos la sesión nº 6 correspondiente a nuestro continente.

El resto de sesiones las llevaremos a cabo diferenciando las mismas en tres partes:

**Empezando:** Consiste en el traslado desde el aula al lugar donde se pondrá en práctica la sesión, que será, para esta Unidad Didáctica, el patio, pasando por los vestuarios/baños, donde dejarán el material de aseo, (los alumnos encargados de la sesión se ocupan de preparar el material necesario) y ya en el patio, reunidos en círculo, se realizan los primeros diálogos (comentarios de sesiones pasadas o situaciones destacadas) y se procede a la explicación de la sesión.

**En marcha:** Esta fase se refiere a la parte activa o motriz de la sesión. En ella los alumnos encargados ese día explican a sus compañeros los juegos con sus características y normas. Se incluye en esta fase las paradas de reflexión, donde se proporciona un feedback para corregir y mejorar aspectos técnicos, tácticos o normativos de los juegos.

**Y para terminar...:** Comienza la fase con una reunión o asamblea final, donde se realiza una puesta en común, en primer lugar los alumnos encargados evalúan la sesión y su papel, y después sus compañeros comentan aspectos destacados de la misma con el fin de mejorar. Posteriormente se recoge el material y se guarda en el lugar correspondiente. Finalmente se procede al aseo y traslado al aula, donde nos despedimos de nuestros alumnos y nos emplazamos para la siguiente sesión.

## 6.2.3- EJEMPLO DE SESIÓN

Para poder comprender mejor la propuesta, se muestra una sesión desarrollada, en este caso hemos elegido la número 2; **“Descubriendo África”**:

- Empezando: Nos trasladamos desde el aula a los aseos donde dejan el material, los responsables de dirigir la sesión van al cuarto de material a por lo necesario, y nos juntamos todos en círculo en el campo de juego para comenzar las explicaciones. Aquí se ofrece algo de información sobre el continente africano y se ponen en común los objetivos principales que se pretenden alcanzar.
- En marcha: Se explica el primer juego; **“Dyaon”**, en qué consiste y qué normas tienen y se procede a su puesta en marcha. Conviene destacar que los alumnos encargados de dirigir la sesión, también son participantes de los juegos. Se realizan las paradas oportunas para proporcionar feedback, por parte de los encargados y por la nuestra desde el papel de observadores y se explica el siguiente juego; **“La Txila”**. El proceso es similar a la anterior actividad.
- Y para terminar: Una vez damos por concluidas las actividades, los encargados recogen el material y nos reunimos nuevamente para comentar y evaluar la sesión. Posteriormente se asean y nos trasladamos de vuelta al aula para que puedan proseguir con la jornada escolar no sin antes despedirnos de nuestros alumnos.

## 7- CONCLUSIONES

La elaboración de este trabajo ha contribuido al desarrollo de mis competencias docentes y ha enriquecido mi formación como maestro. Y es que en mi caso particular, he ejercido en contextos rurales como el desarrollado aquí durante más de 10 años como monitor deportivo, pero al ser estas actividades extraescolares, no se planifica de una manera rigurosa puesto que los objetivos de la actividad son totalmente diferentes. Además, mi experiencia como docente se limita a escuelas urbanas, con grupos de alumnos tradicionales y con instalaciones y recursos materiales más que suficientes.

Por tanto el poder analizar y reflexionar acerca de la escuela rural, con sus características y peculiaridades, considero que me ha hecho estar algo más preparado por si en el futuro me toca vivir esta apasionante experiencia, que considero tremendamente enriquecedora para cualquier maestro.

Además, la escuela rural está muy presente en la realidad de nuestra provincia, y pese a que algunos pueblos estén sufriendo aún más el despoblamiento, también es cierto que debido a la situación económica y social en la que nos encontramos, cada vez son más las familias jóvenes que deciden trasladarse a localidades menos pobladas donde vivir resulta accesible.

Finalmente, destacar que a lo largo del TGF se han mostrado los objetivos que pretendemos lograr, una justificación de por qué y para qué se ha elegido esta temática, una fundamentación teórica en la que nos basamos para poder llevar a cabo la propuesta de intervención, la propia propuesta con su temporalización y desarrollo de la Unidad Didáctica.

Analizamos por tanto la consecución, o no, de los objetivos planteados al inicio del trabajo.

- Durante todo el desarrollo de la propuesta se ha puesto de manifiesto la importancia de la formación del profesorado, ya que nos enfrentamos a un contexto diferente y muy variable entre las diferentes escuelas rurales, lo que a su vez produce un enriquecimiento enorme al maestro.
- La planificación y desarrollo de la propuesta ha sido acorde a las características de nuestra escuela y nuestros alumnos.
- Analizando el entorno hemos podido diseñar actividades que se realicen fuera del centro, utilizando dicho entorno. Del mismo modo se utiliza el material reciclado promoviendo el consumo responsable.
- La Educación Física es el área socializadora por excelencia, por lo que gracias a esta propuesta favorecemos las relaciones sociales entre todos nuestros alumnos.

## 8- FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

Finalizamos el Trabajo exponiendo posibles futuras líneas de trabajo, mostrando la adaptabilidad de esta propuesta a otros entornos y contextos.

La intervención educativa la hemos desarrollado de tal manera que sea lo más adaptable a cualquier tipo de entorno y contexto, puesto que la mayoría de las Unidades Didácticas requieren de poco material, o material relativamente accesible, y de espacios básicos como un patio de dimensiones reducidas, tal como una pista polideportiva. Incluso con una pista que no cumpla las medidas reglamentarias, se pueden llevar a cabo prácticamente todas las actividades.

Puesto que la propuesta está dirigida a alumnos de diferentes edades, en concreto de 4º, 5º y 6º de Primaria a la vez, se han planificado actividades que puedan ser realizadas por todos ellos simultáneamente, si bien es cierto que alguna en concreto puede ser modificada en función no solo de la edad, sino del nivel de los alumnos.

Lo mismo ocurre con los elementos curriculares como objetivos, competencias y evaluación, puesto que sí deben ser adaptados al nivel educativo de cada alumno, ya que por normativa, los mencionados elementos son diferentes para cada uno de los cursos.

Más específicamente respecto a la propuesta desarrollada; “juegos del mundo”, resulta tremendamente sencillo adaptar o modificar cada una de las sesiones y juegos a otros contextos. La primera sesión que consiste en la búsqueda de información, se puede llevar a cabo mediante fichas que proporcionemos a los alumnos si no se dispone de material informático. El resto de sesiones no presentan dificultades ya que a la edad de 10 años que tienen los alumnos de 4º de Primaria, ya son capaces de realizar explicaciones a sus compañeros, además que estamos nosotros para controlar el desarrollo de las sesiones. Finalmente con el material y el espacio específico necesario, tampoco hay grandes dificultades. Las sesiones han sido planeadas para desarrollarse en el patio y de ahí que la hayamos ubicado en el tercer trimestre, donde la climatología suele ser favorable. Pero en caso contrario, muchos de los juegos pueden ser practicados en espacios de interior, más reducidos, y por si acaso como maestros tenemos nuestros recursos y juegos alternativos preparados. Los materiales específicos utilizados son de los más corrientes puesto que incluso en las escuelas con menos recursos se dispone de pelotas, conos y aros. Las canicas utilizadas en la sesión de muestra podemos facilitarlas nosotros, puesto que es un material quizá más de nuestra época, pero no sería un problema y no ocupa mucho espacio.

## 9- BIBLIOGRAFÍA

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE, 106 (17158-207).

Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. BOE.

Real Decreto 126, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo Básico de la Educación Primaria (2014). BOE nº 52 de 1/3/2014.

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el Currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (2016). BOCyL nº142, del 25 de julio de 2016 (pp. 34184-34746). Valladolid: Junta de Castilla y León.

Aguado (2003). *Actividades físicas en el medio natural en la Educación Física Escolar*. I Congreso Nacional. Palencia: Patronato Municipal de Deportes.

Antúñez, S. (1992). *Del Proyecto Educativo a la Programación de Aula*. Barcelona: Graó.

Arribas Cubero, H. F. (2008). *El pensamiento y la biografía del profesorado de Actividad Física en el Medio Natural: un estudio multicaso en la formación universitaria orientado a la comprensión de modelos formativos*. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid.

Cagigal, J. M. (1981). *¡Oh, deporte!, Anatomía de un gigante*. Miñón. Valladolid.

Clementín, F. (2019). Vygotski y la psicología del juego. *Eres mamá*. Recuperado de: <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>

Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco Olea.

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Educación, formación profesional e innovación educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).

Gonzalo Arranz, L. A. (2013). *Diagnóstico de la situación del deporte escolar en la ciudad de Segovia*. 2013. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid.

Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE. Barcelona.

López Pastor, V. M. (Coord.). (2006). *La Educación Física en la escuela rural. Características, problemáticas y posibilidades: Presentación de experiencias de diferentes grupos de trabajo*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Mazón Cobo, V. (coord.) (2010): *Programación de la Educación Física basada en competencias*. 4º, 5º y 6º de Primaria. Barcelona: Inde.

Pedraza González, M. A. (2011). *La investigación-acción como vía de desarrollo profesional en el profesorado de educación física en la escuela rural*. 2011. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid.

Romero Granados, S. (2000). *Reflexiones conceptuales de iniciación deportiva escolar y estudio de dos enfoques metodológicos*. En Actas del I Congreso Nacional de Deporte en Edad Escolar. Dos Hermanas, Sevilla.

Ruiz Omeñaca, J. V. (2008). *Educación Física para la escuela rural. Singularidades y alternativas en la práctica pedagógica*. 30, 185-187.

## 10- ANEXO

En este apartado mostramos las fichas de los juegos propuestos para cada continente.

### i ÁFRICA

#### *- Dyaon – Burkina Faso*

**Edad:** De 8 a 16 años.

**Duración:** 15 minutos.

**Organización:** En hilera en un extremo del terreno.

**Material:** Sin material.

**Descripción:** Una vez escogidos a la suerte dos o tres jugadores, éstos se distribuyen sobre la línea central de un terreno rectangular. En uno de sus extremos se colocan en hilera el resto de jugadores. Cuando los que paran efectúan una señal visual o sonora, los que están situados en hilera se desplazan corriendo hasta el otro extremo del campo, evitando ser pillados durante el trayecto. Los jugadores que son atrapados relevan a sus compañeros y pasan a ocupar el centro del terreno en la próxima jugada. El juego finaliza transcurridas veinte jugadas. Cada vez que un jugador de campo consigue ir de un extremo a otro del terreno sin ser atrapado, obtiene un punto. Ganan aquellos participantes que obtengan el mayor número de puntos.

**Observaciones/variantes:** Los alumnos que son pillados pasan a formar parte de la hilera central, uniéndose a sus compañeros en vez de sustituirlos, hasta conseguir pillar a todos los participantes.

#### *- La Txila – Argelia*

**Edad:** De 8 a 12 años.

**Duración:** 10-15 minutos.

**Organización:** Libre disposición.

**Material:** Siete pelotas blandas.

**Descripción:** Se forman dos equipos de igual número de jugadores. El equipo perseguidor se coloca por parejas cogidos de las manos con una pelota para cada una de las parejas. Los miembros del otro equipo circulan individualmente por el terreno. El juego consiste en tocar a todos los componentes del equipo contrario con la pelota mediante lanzamientos. Cuando ello sucede, se quedan momentáneamente fuera del juego. Las parejas nunca se pueden dejar de las manos. Cuando todos los jugadores han sido tocados, se cambian los papeles.

**Observaciones/variantes:** Los jugadores tocados pasan a sustituir al jugador que ha realizado el lanzamiento, quedando éste libre. Se puede cronometrar el tiempo invertido por cada equipo en tocar a todos sus oponentes. En este caso, los miembros de cada equipo circulan por parejas. Si el equipo perseguido atrapa un balón, también puede eliminar tocando a una pareja del equipo contrario.

## **ii AMÉRICA**

### **- Aheyo – EEUU**

**Edad:** De 8 a 12 años.

**Duración:** 10-15 minutos.

**Organización:** Libre disposición.

**Material:** Dos piedras y un aro para cada 4 participantes.

**Descripción:** Se enfrentan dos parejas. Un jugador de la pareja (A) lanza un aro a una distancia de 4-6 m. A continuación, un miembro de la pareja (B) tira una piedra dentro de éste y después lo intenta su compañero. Si solamente aciertan un lanzamiento, los miembros de la otra pareja (A) deberán transportarlos a horcajadas desde el lugar donde se encuentran hasta el aro. Pero si en lugar de una piedra, depositan las dos, tienen que ser transportados a lo largo del recorrido de ida y vuelta. En última instancia, si no aciertan ninguno de los dos lanzamientos, recogen el aro del suelo y lo lanzan a la distancia acordada para que la otra pareja pruebe fortuna.

**Observaciones:** Este juego era practicado por los indios Pima del Oeste de los EE UU.

### **- Chonetes – Nicaragua**

**Edad:** De 8 a 12 años.

**Duración:** 15 minutos.

**Organización:** En fila detrás de una línea, rodeando el campo de juego.

**Material:** Canicas.

**Descripción:** Se dibuja o traza una cuadrícula en el suelo, en la parte de arena del patio. Dentro de ella se dibuja y asigna un cuadrado por cada participante. A una distancia determinada se traza una raya desde la cual los participantes, lanzan las canicas a la cuadrícula. Los jugadores lanzan su canica al cuadrado, y cada uno suma un punto por cada canica que acabe en su cuadrado asignado.

### **iii ASIA**

#### ***Marbles (canicas) – Arabia Saudí***

**Edad:** De 6 a 12 años.

**Duración:** 15 minutos.

**Organización:** En fila detrás de una línea.

**Material:** Una canica por jugador.

**Descripción:** Se realizan tres pequeños hoyos separados entre sí un 1m de distancia. Entre dos y seis jugadores se disponen detrás de una línea paralela trazada a 3-4 m de los agujeros. Por turnos lanzan una canica para que se introduzca en el primer agujero. Si aciertan continúan lanzado al segundo y después al tercero, invirtiéndose luego el orden. Gana el primer jugador que logre meterla diez veces en los distintos hoyos, teniendo en cuenta que si falla debe aguardar su turno y que puede continuar lanzando si durante la tirada logra impactar en la canica de otro jugador.

#### ***Hong Lui-Ten – China***

**Edad:** De 6 a 12 años.

**Duración:** 10-15 minutos.

**Organización:** Libre disposición.

**Material:** Sin material.

**Descripción:** Se trata de un juego de persecución donde un jugador tiene el rol de perseguidor y el resto debe desplazarse según las indicaciones del dinamizador. Cuando éste diga: “¡Rojo!”, todos los participantes se quedan quietos en el lugar donde se encuentren. En este caso el jugador que persigue puede dar tres pasos para intentar tocar a uno de sus compañeros. – “¡Amarillo!” – todos se desplazan a pata coja-. – “¡Verde!” – todos corren-. Si mientras dura la acción el que la para consigue tocar a un compañero, éste debe cambiar su papel con el jugador perseguidor.

**Observaciones:** Se puede utilizar algún distintivo para diferenciar al perseguidor. El juego resulta más enriquecedor si se varían las dimensiones del espacio de juego. También podemos alargar la actividad modificando las instrucciones.

### **iv OCEANÍA**

#### ***- Cubitos de hielo – Australia***

**Edad:** De 8 a 16 años.

**Duración:** 2-3 minutos por ronda. 10 en total.

**Organización:** Libre disposición.

**Material:** Cubitos de hielo.

**Descripción:** Los alumnos forman grupos de tres o cuatro jugadores. Cada grupo tiene un cubito de hielo que se van pasando y gana el equipo cuyos jugadores logran deshacerlo más rápido utilizando solo las manos.

**Observaciones/variantes:** También podemos utilizar un cubito por participante y que gane el equipo que deshaga los tres cubitos antes, o realizar la actividad de manera individual.

### **- *Folding arms – Nueva Zelanda***

**Edad:** De 6 a 12 años.

**Duración:** 15 minutos.

**Organización:** En fila con un jugador enfrente.

**Material:** Una pelota blanda.

**Descripción:** Después de sortear quién inicia el juego, el jugador que empieza dispone de una pelota. El resto de jugadores se colocan en fila delante de él, tocándose los hombros unos con otros, y manteniendo los brazos cruzados delante del pecho. El que posee el balón puede lanzarlo hacia cualquiera de los jugadores de la hilera, quien tiene que atraparlo. Si no lo consigue, queda eliminado. También se aparta del juego al jugador que mueva los brazos sin que la pelota vaya dirigida hacia él. El jugador que recibe el balón pasa a dirigir el juego.

**Observaciones/variantes:** Podemos dividir la clase en grupos para que la actividad resulte más dinámica. También, en vez de eliminar jugadores, podemos implementar un sistema de tanteo.

## **v EUROPA**

### **- *Prisión - Albania***

**Edad:** De 8 a 12 años.

**Duración:** 10 minutos.

**Organización:** Libre disposición.

**Material:** Sin material.

**Descripción:** Entre los participantes se escoge a tres de ellos para que persigan al resto. Se determina un espacio, la prisión, a la cual tienen que acudir todos aquellos jugadores que sean

tocados por los perseguidores. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros tocando a uno de ellos. En este caso todos se salvan y vuelven a perseguir a los mismos. Si por el contrario, los perseguidores consiguen hacer prisioneros a la totalidad de los jugadores, los tres primeros que hayan sido atrapados son los encargados de pillar a sus compañeros.

**Observaciones/variantes:** Podemos determinar que en todo momento se puedan liberar a los prisioneros para que el juego sea más dinámico, o que los prisioneros puedan ser liberados un número de veces únicamente.

**- *Chenille-assis (gusano sentado) – Bélgica***

**Edad:** De 6 a 12 años.

**Duración:** 5 minutos.

**Organización:** Sentados en fila.

**Material:** Sin material.

**Descripción:** Dos grupos de seis personas se disponen en fila sentados en el suelo cogiéndose de los tobillos del jugador de atrás. En esta posición cada uno de los equipos tiene que avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, intentado llegar a la línea de meta antes que el otro grupo. Gana quien lo consigue.

**Observaciones/variantes:** También pueden colocarse todos los participantes en una única fila para intentar que el primero alcance al último.

**- *Donkey (burro) – Irlanda***

**Edad:** De 6 a 12 años.

**Duración:** 5 minutos.

**Organización:** De pie en círculo.

**Material:** Una pelota.

**Descripción:** Dividida la clase en dos grupos de seis participantes se colocan en círculo. Entre ellos se pasan una pelota y si a alguno se le cae al suelo, recibe la letra “D”. Si se le vuelve a caer de nuevo durante el transcurso del juego, recibe la letra “O”, la tercera vez, la letra “N”, y así sucesivamente hasta completar la palabra “Donkey”. Cuando desafortunadamente componga la palabra, le toca actuar como un “Donkey”, es decir, tiene que hacer el asno delante de los demás, antes de empezar de nuevo el juego.

**Observaciones/variantes:** La distancia entre participantes o amplitud del círculo variará en función del nivel de los jugadores, para lograr que sea un reto y a la vez que no cree frustración. También podemos variar el número de participantes por grupo, desde grupos de 4 hasta hacer un grupo con toda la clase.

**- *Robar la casa – España***

**Edad:** De 10 a 16 años.

**Duración:** 10-15 minutos.

**Organización:** En dos hileras en ambos extremos del terreno.

**Material:** Diez conos (u otros objetos) para cada equipo.

**Descripción:** Se forman dos equipos de igual número de jugadores y se divide el terreno de juego en dos mitades iguales. Encima de cada una de las líneas de los extremos, los equipos colocan diez conos de manera equidistante. Los jugadores de cada equipo tienen que intentar robar los objetos del extremo opuesto y depositarlos en el suyo. Cada jugador únicamente puede apropiarse de uno de los conos de los vecinos. A partir del momento en que un jugador cualquiera entra en campo contrario, corre el peligro de ser tocado por los componentes del otro grupo. Si ello sucede, tiene que quedarse inmóvil en ese sitio hasta que un jugador de su mismo equipo pueda tocarlo con la finalidad de liberarlo. El jugador, sin embargo, puede volver a ser otra vez tocado por algún adversario. El juego finaliza cuando un equipo consigue robar todos los conos o inmoviliza a todos los integrantes del equipo contrario.

**Observaciones/variantes:** Si un jugador queda paralizado cerca de la línea de conos será difícil salvarle, por lo que podemos establecer que cada dos conos que robe un equipo, un jugador del equipo contrario salva al integrante más alejado de sus conos.

**\* ENLACE VÍDEO EXPOSICIÓN**