



# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*La Educación Física en el medio rural.*

*Propuesta didáctica*

**Autor: Pablo Fernández Berenguer**

**Tutor académico: Francisco Javier Santa Isabel Hernández**



## Contenido

1. JUSTIFICACIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	6
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	15
4.1. Título de la unidad: “Juegos de antes, juegos de siempre”.....	16
4.2. Objetivos de desarrollo sostenible.....	17
4.3. Contenidos.....	18
4.4. Temporalización.....	18
4.5. Propuesta didáctica. Metodología y puesta en práctica.....	18
4.6. Recursos:.....	20
4.7. Evaluación.....	20
4.7.1. Características y procedimientos de evaluación.....	21
4.7.2. Indicadores de logro de la Unidad Didáctica.....	22
4.8. Atención a la diversidad.....	22
4.9. Competencias clave.....	24
4.10. Interdisciplinariedad.....	24
4.11. Integración de las nuevas tecnologías.....	25
4.12. Animación a la lectura.....	25
4.13. Sesiones de la unidad.....	26
4.14. Reflexiones didácticas y resultado de la intervención educativa.....	35
5. CONCLUSIONES.....	36
5.1. -Grado de consecución de los objetivos planteados.....	36
5.2. Alcance de nuestra propuesta.....	37
5.3. Alcance de oportunidades, líneas de futuro y limitaciones.....	38
6. REFERENCIAS.....	39
7. ANEXOS.....	A
Anexo 1: Cuaderno de equipo.....	A
Anexo 3: Juego del sog a tira.....	C
Anexo 4: juego de la herradura.....	D
Anexo 5: juego de la barra castellana.....	E
Anexo 6: juego de la rana.....	G
Anexo 7: juego de la calva.....	H
Anexo 8: estándares de aprendizaje evaluables de 4º, 5º y 6º de Primaria.....	I

## **Índice de tablas**

Tabla 1: Clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales

Tabla 2: Recursos unidad didáctica

Tabla 3: Registro de control de alumnos

Tabla 4: Rúbrica de estándares de aprendizaje evaluables

Tabla 5: Contribución de la unidad a las competencias clave

Tabla 6: Interdisciplinariedad de la materia

Tabla 7: Secuenciación de las sesiones de la unidad

Tabla 8: Tablas resumen de las unidades didácticas

## **Índice de figuras**

Figura 1: Sistema de puntuación

## **Resumen**

En la realización de este Trabajo Fin de Grado se realiza un análisis de la escuela rural actual y sus características en relación con el área de Educación Física. Además del aspecto investigativo e informativo, se desarrolla una propuesta didáctica con un grupo de Educación Primaria basado en los juegos y deportes tradicionales de Castilla y León, contextualizada en un CRA concreto.

Además, se ha tenido en cuenta no sólo el ambiente en el que se da, y el centro de marcado carácter especial, sino también la respuesta que se da en el caso de encontrar alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.

## **Palabras clave**

Socialización; deporte; motivación; cooperación, medio rural.

## **Abstract**

In carrying out this End of Degree Project, an analysis of the current rural school and its characteristics in relation to the area of Physical Education is carried out. In addition to the investigative and informative aspect, a didactic proposal is developed with a group of Primary Education based on the traditional games and sports in Castilla y León, contextualized in a specific CRA.

In addition, not only the environment in which it takes place, and the school of a markedly special nature, have been taken into account, but also the response given in the case of having students with specific educational support needs.

## **Keywords**

Socialization, sport, motivation, cooperation, rural environment

# 1. JUSTIFICACIÓN

Según la carta internacional de la Educación Física (EF) y el Deporte promulgada por la UNESCO (1981) sobre la práctica de la Educación Física y el Deporte como derecho fundamental para todos, establece que:

“Todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la Educación Física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad. El derecho a desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales por medio de la Educación Física y el deporte deberá garantizarse tanto dentro del marco del sistema educativo como en el de los demás aspectos de la vida social”.

En la historia de la educación española, el modelo educativo basado en la escuela rural, donde un docente es responsable de la atención simultánea de estudiantes de diferentes cursos en una misma aula, ha sido de gran valor para llevar la educación a pequeñas zonas rurales, dotadas pobremente de recursos como polideportivos o piscinas municipales. En este sentido, la Ley Orgánica 3/2020 del 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo de Educación (LOMLOE) introduce cambios significativos, con una puesta firme por conceder mayor apoyo a la escuela rural, así como, una mejora en la calidad en la docencia y en el aprendizaje.

Por tanto, la importancia de la asignatura de EF en la sociedad actual es vital dado el sedentarismo que sufre gran parte de la población y porque las nuevas TIC fomentan, en la población en general y en los jóvenes en particular, estilos de vida poco saludables. Este aspecto puede observarse tanto en las ciudades como en el medio rural, donde por sus características especiales todo lo relativo al aula y a la enseñanza toma una concepción diferente.

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado, vamos a presentar un análisis de la escuela rural actual y sus características, en relación al área de EF. Posteriormente, desarrollaremos una propuesta didáctica con un grupo clase concreto de Educación Primaria, en base a los juegos y deportes tradicionales de Castilla y León, contextualizada en un Centro Rural Agrupado (CRA) concreto.

Este tema dentro de la escuela, tiene su fundamentación básica en la importancia de la EF en el medio rural que, dadas sus especiales características y peculiaridades, presentan un reto a los docentes que desarrollan su labor en los CRA de nuestro territorio.

Dentro de ello debo mencionar de manera obligatoria el concepto de la España Vacía, donde según Teba (2022) el 48% de los municipios actuales tiene una densidad de población inferior a 12,5 habitantes por kilómetro cuadrado, umbral a partir del cual la Unión Europea considera que la densidad es baja. De 2011 a 2017, casi el 62% de las localidades españolas perdieron vecinos, según datos del Comisionado del Gobierno frente al Reto Demográfico. Detrás de esta agonía del mundo rural español hay muchos factores interrelacionados, partiendo como premisa del abandono al que, se les está sometiendo desde el gobierno central y los distintos gobiernos autonómicos, por la merma de atención y recursos dedicados a sus territorios.

Desde el punto de vista de la formación, los futuros maestros, reciben una base teórica para ejercer y llevar a cabo su función ante un grupo clase concreto, en la que todo el alumnado tiene la misma edad, trabaja los mismos contenidos y en la unidad didáctica se desarrollan unos objetivos comunes. Los recursos a utilizar, bien materiales, instalaciones... son convencionales, es decir, siempre se presentan centros educativos modelo o tipo, en los que los materiales y las instalaciones permiten el desarrollo y consecución de los objetivos de manera convencional. Cabe destacar que el actual sistema educativo y sus planes de estudio, carecen de formación específica en el área de EF, dada la eliminación de todas las especialidades universitarias de Magisterio en los planes de estudio, relegando la pequeña formación en este ámbito a una mención educativa con pocas horas de formación específica en general del área, y por lo tanto de formación concreta de escuelas rurales.

En la Mención de EF se estudian únicamente las materias de Didáctica de la EF (6 créditos), Fundamentos y manifestaciones básicas de la motricidad humana (9), Iniciación deportiva (6) y La condición física y la salud en la edad escolar (6 créditos). Como puede observarse, es totalmente insuficiente para poder ejercer la práctica docente de la materia.

Una vez terminada la formación, y llegadas las primeras experiencias docentes, en un alto porcentaje se cumple todo aquello que se muestra en el periodo de formación. Pero también hay que tener en cuenta ese pequeño porcentaje, que se puede dar, como es el caso la Escuela

Rural, es decir, colegios que se encuentran en zonas rurales donde el alumnado es escaso y para formar un grupo clase es necesario agrupar a alumnas y alumnos de diferentes cursos y edades de la misma etapa educativa. Esto lo podemos encontrar con cierta frecuencia en algunas provincias de Castilla y León, como puede ser Soria. Llevar a cabo la EF en estas condiciones puede resultar algo complejo, por la falta de instalaciones y recursos, ya que los centros educativos que se encuentran en estas zonas no disponen de los medios espaciales y materiales necesarios que precisa la asignatura de EF.

Por lo tanto, el impartir la EF en la Escuela Rural es un reto al que enfrentarnos y no un problema del que huir, ya que este ámbito no se contempla en los estudios académicos.

Desde el plano personal, y compartiendo experiencias como la de Teba (2022) que desde hace bastantes años pasa sus vacaciones de verano en un pueblo de Castilla y León de menos de 200 habitantes. Era el pueblo natal de sus abuelos, donde pasaba los estíos de su infancia bañándose en las pozas del río, cogiendo moras, cazando ranas y tirándose en bicicleta por las numerosas cuestas del municipio. Mi deseo, al igual que el suyo, es que mis hijos tengan la suerte de poder experimentar sensaciones muy similares durante los veranos de su infancia y adolescencia, aunque ya no asistan al nacimiento de un ternero y no vean a su abuelo volver con un retel lleno de cangrejos de río capturados al caer la tarde. Hubo vertidos en el río que los hicieron desaparecer, y ahora poco a poco se van recuperando. Estas y otras experiencias me han aportado y ayudado a desarrollar diferentes habilidades que me han ayudado en mi desarrollo personal.

El progreso no siempre nos hace mejorar. Por eso quiero aportar mi análisis en este sentido desde mi experiencia personal y profesional, donde ejerzo como maestro en un colegio del centro de Madrid desde hace siete años, en el que a nivel de recursos y de alumnado, poco tiene que ver con el que nos podemos encontrar en la escuela rural. Disponemos de espacios, medios y materiales que nos permiten hacer todo tipo de actividades. En cuanto al alumnado, no nos encontramos con la situación que aparece en numerosas escuelas rurales, donde la insuficiencia de alumnas y alumnos, hace que en la etapa primaria se mezcle alumnado de diferentes edades dentro de la misma etapa educativa para poder formar grupos de trabajo. Todo esto, no debe ser tomado como un inconveniente, ya que si vemos solo el lado negativo no podremos beneficiarnos de muchas ventajas que nos van aportar estas condiciones.

Por ello se ha decidido realizar este TFG sobre un tema tan importante y delicado en la actualidad, como es esa atención educativa a la escuela rural, esa escuela perteneciente a una España vaciada. Para aportar un grano de arena al progreso e innovación de la actividad educativa y más concretamente de la EF en el medio rural.

Además, con el desarrollo de este TFG relacionaremos la materia de EF en el medio rural para adquirir las competencias generales y específicas requeridas en el título de grado, entre las que destacamos:

1.- Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

a. Aspectos principales de terminología educativa. En relación a los conceptos de escuela rural, España vacía, juegos populares, deportes tradicionales,

b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo, a través de la concreción de las características psicoevolutivas del alumnado al que va dirigido nuestra propuesta de trabajo.

c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Primaria concretados con nuestra comunidad autónoma y desarrollados de manera concreta en el desarrollo de la unidad didáctica y contextualizados con el currículo oficial.

d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa, como las técnicas de observación y análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje.

e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje, entre las que concretaremos los principios de intervención educativa en relación a la metodología, así como la organización de grupos y tareas en nuestra propuesta.

f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Primaria. Principalmente lo desarrollaremos en el área de EF, pero presentaremos relación de interdisciplinariedad con otras áreas curriculares.



g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos, mediante al análisis del estado de la escuela rural en nuestro país.

2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje a lo largo de toda nuestra propuesta de juegos populares y tradicionales de nuestra comunidad.

b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos, adaptados al medio rural y a las características socio económicas y organizativas en las que nos encontramos.

c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos, a través de la utilización de aprendizaje cooperativo en nuestra propuesta como enfoque enriquecedor dentro de nuestra experiencia educativa.

3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa, orientado hacia el conocimiento de los distintos juegos populares y tradicionales de la comunidad de Castilla y León.

4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

a. La capacidad para iniciarse en actividades de investigación, a través de la indagación de la escuela rural en nuestro sistema educativo, con sus características y peculiaridades.

b. El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión, a través de la innovación y utilización de las TIC dentro de nuestra practica educativa, para la búsqueda de información y fomento del espíritu emprendedor.

5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad. Los juegos populares y tradicionales son un instrumento fundamental para trabajar la igualdad efectiva entre todos los miembros de la comunidad educativa, ya que integran contenidos

adaptables a todo el alumnado independientemente de sus características personales, sociales y culturales.

## **2. OBJETIVOS**

A partir de todo lo mencionado anteriormente podemos proponernos unos objetivos claros y concretos, los cuales he desarrollado a lo largo de este trabajo. Estos objetivos son planteados a través de los distintos ámbitos mencionados (curriculares, sociales, culturales y relacionados con las diferentes administraciones)

El principal objetivo es: Analizar las posibilidades y limitaciones de la EF en pueblos vaciados de la España rural para potenciar su máximo desarrollo en los alumnos de un CRA.

Teniendo como meta este objetivo general, para lograrlo se plantean unos objetivos específicos:

- Analizar la escuela rural en Castilla y León.
- Reflexionar sobre el concepto de España Vacía y sus causas.
- Analizar las posibilidades y limitaciones que presenta el desarrollo de la EF en un medio rural y natural.
- Programar una unidad didáctica a desarrollar en el medio rural contextualizado en un centro educativo y un grupo clase concreto y su puesta en práctica.

### 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado desarrollaremos los diferentes aspectos de la escuela rural en base a dos apartados diferenciados: características (aprendizajes contextualizados, flexibilización de la enseñanza, falta de material...) y oportunidades (favorecer interacción social y convivencia, aprovechamiento y conocimiento del entorno geográfico...)

Antes de analizar estos apartados, es importante concretar el concepto de EF y de Escuela Rural.

#### **Concepto de EF:**

Un acercamiento al término "EF", desde un punto de vista etimológico, puede contribuir a aclarar cuál es el significado del mismo. El origen del término educar (Educación y Educar, 2022), educación cuyo origen se encuentra en la palabra latina educare, hace referencia a un proceso complejo que se da a lo largo de toda la vida. Lo físico proviene del latín physicus, que procede del griego phisós y que a su vez se deriva de physis (naturaleza).

Se le han atribuido una gran diversidad de connotaciones y sentidos a lo largo de la historia.

#### **El concepto de EF ha evolucionado a lo largo de la historia.**

En cuanto a la perspectiva terminológica "EF" ya existía a finales del siglo XIX en todas las disposiciones legales y debates, se empleaba el referente de Gimnástica en lugar de EF.

En relación a la perspectiva conceptual, Cagigal (1968) define EF como “ciencia aplicada a la Kinantropología, es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión”.

Para Vizuite (1992), las razones para estudiar la EF como ciencia son de tipo médico e higiénico por su vinculación a las ciencias de la salud; como elemento de organización y preparación militar; como fenómeno deportivo de carácter social y económico; como aplicación de la biomédica para mejorar el rendimiento deportivo y por la aparición de literatura la respecto de la materia.

Por lo tanto, la E.F. no es una educación de “lo físico”, “es el hombre el que se forma por los ejercicios físicos, no los ejercicios físicos en sí mismos” (Bennett, citado por Cecchini, 1996), ni tampoco “es simplemente educar el organismo o aparato locomotor” ya que estos no pueden ser objeto de educación, sino sólo de adiestramiento.

González, citado por Buñuel, (1997:21), define la E.F. como *la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento, y con ellas el del resto de sus facultades personales.*

De forma más simple, Parlebás (1997) consideraba que todos aceptamos “*la Educación Física como el área de la escolaridad preocupada por las conductas motrices de los alumnos*”.

Si nos aproximamos a las concepciones de la EF a lo largo de la historia, tenemos varias corrientes:

- Pragmática: a mayor número de experiencias, mayor posibilidad de resolver los problemas que se presenten.
- Idealista: para Platón, el maestro era el modelo a seguir para adquirir los valores necesarios para la vida.
- Realista: Al alumno ha de darse la formación necesaria para que se enfrente a la vida.

Si la aproximación la hacemos en cuanto a la línea temporal a lo largo de la historia, nos encontraremos que en la Prehistoria se veía la actividad física como medio de supervivencia, es decir, para la caza principalmente; estaba enfocada a la fuerza y a la resistencia. En Extremo Oriente, sin embargo, se veía la actividad física como magia y medio de curación. Si avanzamos hasta la Edad Antigua, en Mesopotamia y Egipto observaban el movimiento como un elemento clave para su supervivencia y se escribe el Manual de entrenamiento hípico (1360 a.c.), con las normas de un entrenamiento.

En Grecia, sin embargo, en palabras de Chinchilla y Zagalaz (1997:12) el objeto de la Gimnástica era la Euexia o buen estado corporal... y que la...Gimnástica era la ciencia de todos los ejercicios. Fueron precisamente los griegos los que crearon los primeros gimnasios, aunque además de formación física se impartía también una parte intelectual y con ellos también comenzaron los Juegos Olímpicos. Para los romanos, la actividad física era una forma de pasar el tiempo o de embellecer el cuerpo, y con ellos proliferó la gimnasia profesional, dedicada a los espectáculos de lucha practicados en el circo.

En la edad medieval desapareció la actividad física como actividad lúdica para centrarse, como antiguamente, en el entrenamiento para la guerra y la caza. En el caso de la nobleza se hacían torneos caballerescos.

Ya en el siglo XIX, se valoraba la importancia de la educación del cuerpo y del papel de la EF en esa labor. Se crean escuelas de diferentes deportes, como el Rugby, de Thomas Arnold.

### **Concepto de Escuela Rural:**

Pérez Porto y Gardey (2017) definen escuela rural como “un establecimiento educativo que está alejado de las ciudades. Sus alumnos son niños que suelen vivir en pequeños parajes o pueblos donde se desarrollan actividades agropecuarias”.

La escuela rural permite el acceso a la escolaridad a los hijos de familias que residen en pequeñas localidades ubicadas en entornos rurales, que viven en su mayoría del sector primario. De este modo la institución favorece la integración social y brinda oportunidades de progreso a quienes residen en regiones alejadas. De no existir estas escuelas, las familias deberían mudarse a ciudades o los pequeños no podrían asistir a la escuela.

Es importante mencionar que muchas veces las escuelas rurales tienen dificultades para cumplir con su objetivo de formación, como las que presentamos a continuación:

#### **Relativas a las circunstancias personales, sociales y culturales de los alumnos:**

Déficit en las condiciones sociales y culturales del medio familiar.

Desmotivación y bajas expectativas en el alumnado.

Altos índices de fracaso escolar, estimado como bajo rendimiento académico.

Carencia de oportunidades para la formación posobligatoria.

Inasistencia del alumnado por cuestiones climáticas o trabajos estacionales.

#### **Relativas a las condiciones infraestructurales y materiales de los centros escolares:**

Escasa dotación presupuestaria de los centros para hacer frente a sus necesidades.

Insuficiencias en los recursos (equipamiento y mobiliario), así como en los materiales didácticos disponibles, especialmente en los espacios y recursos de EF.

Disfuncionalidades en la arquitectura escolar y la disponibilidad de espacios.

Desatención en el mantenimiento y conservación de los edificios.

#### **Relativas al marco político y administrativo:**

Escasa atención por parte de las administraciones educativas

Dificultades en la adecuación de los centros al marco legislativo de la reforma

Configuración de la red de centros: infantil, primaria y secundaria

Carencias vinculadas a la falta de equipos de apoyo a la escuela o a la tarea de la inspección.

#### **Relativas a las relaciones escuela-comunidad:**

Ubicación del centro y necesidades ligadas al transporte y comedores escolares.  
Realización de actividades extraescolares y/o curriculares fuera de la escuela.  
Descenso demográfico (perdida de alumnado) y despoblamiento del medio rural.  
Escasa participación de los padres en la dinámica de los centros educativos.

Relativas al profesorado y a sus condiciones de trabajo docente:

Déficit en los procesos de formación inicial y en servicio, relacionados con el desempeño de la profesión en el medio rural.

Falta de reconocimiento a la labor docente, unida al aislamiento y soledad de muchos profesores.

Alta movilidad del profesorado, incidente en la dificultad para constituir equipos docentes estables.

Problemas coyunturales en las relaciones del profesorado con padres y madres.

A continuación, pasamos a desarrollar las características y oportunidades que aparecen y nos brinda la escuela rural.

**CARACTERÍSTICAS:**

Aprendizajes globalizados.

Flexibilización de la enseñanza.

Aprendizaje en otros entornos con niños de diferentes edades.

Fomento de la creatividad ante la falta de material y recursos didácticos, creando el suyo propio

**OPORTUNIDADES:**

Favorecer la interacción social y la convivencia.

Aprovechamiento y conocimiento del entorno geográfico.

Aprendizaje de juegos de nuestros antecesores y de nuestra región.

Mantenimiento de la cultura.

Una vez analizada la escuela rural y sus características propias, es necesario mencionar el contenido propio de la propuesta de desarrollo que concretaremos posteriormente, ya que destacamos dentro del área de EF el tratamiento del deporte y la actividad física como elemento sociocultural.

El deporte, tiene un valor social derivado de ser la forma más común de entender la actividad física en nuestra sociedad. La práctica deportiva, sin embargo, tal como es socialmente

apreciada, corresponde a planteamientos competitivos, selectivos y restringidos a una sola especialidad, que no siempre son compatibles con las intenciones educativas del currículo. Para constituir un hecho educativo, el deporte ha de tener un carácter abierto, sin que la participación se supedita a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación; y debe, asimismo, realizarse con fines educativos, centrados en la mejora de las capacidades motrices y de otra naturaleza, que son objetivo de la educación, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva.

La enseñanza de la EF ha de promover, y facilitar que cada alumno y alumna llegue a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades y a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas de modo que, en el futuro, pueda escoger las más convenientes para su desarrollo personal, ayudándole a adquirir los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que le permitan mejorar las condiciones de vida y salud, así como disfrutar y valorar las posibilidades del movimiento como medio de enriquecimiento y disfrute personal, y de relación con los demás.

Por otro lado, para llevar a cabo la enseñanza del deporte con un sentido educativo es necesario determinar sus componentes de mayor potencial formativo y aplicar un planteamiento didáctico que permita desarrollarlos adecuadamente. Según Sánchez Bañuelos (1996), estos componentes son los siguientes:

1. Componente lúdico.
2. Componente agonístico. La competitividad bien orientada durante la iniciación deportiva..
3. Componente normativo. El deporte es un medio muy adecuado para el aprendizaje de las normas.
4. Componente simbólico. A través del deporte el individuo se tiene que enfrentar de manera simbólica a determinados aspectos de la realidad que no son agradables.

En el caso de los juegos populares y deportes tradicionales cabe primeramente realizar una aclaración conceptual de los términos popular y tradicional, entre otros conceptos, ya que en algunos casos se utilizan indistintamente y, pueden inducir a error.

Hill (1976), dice: " el **juego** es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Según el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (1992:482), el *deporte* significa “*recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre*” y “*actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas*”.

Para Coubertin (1960), citado por Hernández Moreno (1994:14), el deporte es “*culto voluntario y habitual del intenso ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progresar y que puede llegar hasta el riesgo*”.

Romero Granados (2001: 17), dice que el deporte es “*cualquier actividad, organizada o no, que implique movimiento mediante el juego con objeto de superación o de victoria a título individual o de grupo*”.

El termino Autóctono significa que “es propio de la tierra o generado por sí mismo de la tierra”

Para Pérez Porto y Gardey (2017) “Popular” es un adjetivo que señala aquello que pertenece o que es relativo al pueblo. El término tiene distintas aplicaciones dentro de este mismo universo de significados: puede hacer referencia a cualquier cosa que provenga del pueblo, que sea propio de las clases sociales más bajas, que se encuentre al alcance de la mayoría o bien que sea conocido por la sociedad en general.

Lo tradicional, en este sentido, alude el conjunto de costumbres, prácticas, valores, saberes y creencias que son transmitidos de generación en generación y que hacen parte de la cultura de una comunidad humana.

La expresión juego o deporte tradicional supone aludir a una práctica que ha tenido una continuidad en el tiempo, que se ha transmitido, que se ha dado a conocer de generación en generación. Dicha expresión es correcta, siempre que no se dirija a una práctica novedosa. Sin embargo, puede ser que una actividad sea tradicional, pero no popular. Del mismo modo que un juego puede ser popular pero no tradicional. De todos modos, la expresión más utilizada es la de juego y deporte popular y/o tradicional, cuando se refiere a los juegos y deportes de un determinado lugar.



Al tratar el juego y deporte popular y/o tradicional como comportamiento inherente al ser humano, nos vemos obligados a introducirlos en la perspectiva cultural, puesto que la actividad lúdica es una de las muchas manifestaciones culturales constitutivas del patrimonio cultural de un pueblo. Así, el juego y deporte tradicional, resultado de un pacto social, se origina gracias a la relación que establecen un grupo de personas que quieren divertirse, de ahí que sea una auténtica manifestación cultural.

Parlebas (1981) establece una clasificación con tres diferentes tipos de juegos, como son los juegos deportivos institucionales, cuasi-juegos deportivos y finalmente los juegos tradicionales. Respecto a estos últimos, Trigo (1994) señala que el juego ha ido transmitiéndose de padres a hijos, de hijos a nietos y de niños mayores a niños pequeños, generalmente de forma oral.

A continuación, se muestra la clasificación de Moreno (1993) en cuanto a los juegos y deportes tradicionales:

Tabla 1. Clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales (Moreno, 1993)

TIPO DE JUEGO	SUBTIPOS
Juegos y deportes de locomoción	Carreras y marchas, saltos, equilibrios, otros juegos y deportes de locomoción
Juegos y deportes de lanzamientos a distancia	Lanzamientos a mano, lanzamientos con elementos propulsivos
Juegos y deportes de pelota y balón	Pelota a mano, pelota con herramientas, juegos y deportes de balón, otros juegos y deportes de pelota
Juegos y deportes de lucha	Lucha, esgrima, otros juegos y deportes de lucha
Juegos y deportes de fuerza	Levantamientos y transportes de pesos, de tracción y empuje, otros juegos y deportes de fuerza
Juegos y deportes náuticos y acuáticos	Pruebas a nado, regatas a vela y a remo, otros juegos y deportes acuáticos
Juegos y deportes con animales	Competiciones, pruebas de valía y adiestramiento, luchas de animales, caza y persecuciones, otros juegos y deportes con animales
Juegos y deportes de habilidad en el trabajo	Actividades agrícolas, otras actividades laborales

Cabe destacar, el valor educativo del juego y el deporte tradicional dentro del proceso educativo. Algunas de las ventajas que supone el introducir los juegos y deportes populares son:

- 1.- Una mayor motivación e integración en la clase.
- 2.- Diversificación de las actividades dando opción para que los niños y niñas puedan elegir.
- 3.- Mantenimiento y conservación de las tradiciones.
- 4.- Una mayor y más igualitaria participación por parte de los alumnos.

5.- Una mayor colaboración de los alumnos

6.- Posibilidad de que algunas de las actividades puedan seguir practicándolas fuera del horario lectivo.

7.- Posibilidad de adecuar o construir el escaso material que se necesita por parte de los niños y niñas.

Para su utilización en el currículo de EF es necesario conocer los juegos y sus posibilidades. Esto supone:

a.- Hacer un análisis de las situaciones y estructuras que se dan en cada juego tradicional.

b. – Conocer el uso de los instrumentos.

c.– Conocer y estudiar la complejidad de las normas para adecuarlas.

d.- Prever las instalaciones necesarias para su práctica.

## 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Una vez analizada la necesidad de abrir campos en la EF en los centros rurales de carácter educativo, se implementa una unidad didáctica con un grupo clase concreto y combinado de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, contextualizado en el CRA el Jalón situado en la localidad de Arcos de Jalón en Soria. Este centro es parte de los diez CRAs con los que cuenta la provincia de Soria. Ubicado en la Calle Sintex Obrador S/N. Es un centro público y bilingüe, que cuenta con Educación Infantil y Educación Primaria. Actualmente disfruta de la jornada continua en horario de 9:00 a 14:00. Acuden estudiantes de diferentes pueblos de alrededor de Arcos de Jalón, para ello tienen la facilidad de una ruta que les lleva al centro educativo.

Características de los niños de 10-12 años:

Psicológicamente se estos alumnos, dada su edad, están en el estadio del pensamiento lógico-concreto, cuyas características son: evolución de la capacidad de análisis y síntesis, dominio de las habilidades básicas de la lectura y de la escritura que facilitan el acceso a otros nuevos sistemas de símbolos, el léxico se multiplica al tiempo que lo hacen los conocimientos y su uso se hace cada vez más correcto, se acomodan a la práctica social. Socialmente, los grupos comienzan a hacerse mixtos porque aparecen los intereses sexuales y progresa hacia una moral autónoma; su desarrollo motor se caracteriza por un periodo de consolidación de los procesos adquiridos y para algunos de transición a la adolescencia, que les supone un desequilibrio en cuanto a crearse una nueva imagen corporal.

Características concretas de los alumnos de 4º, 5º y 6º de primaria del CRA:

- A nivel socioafectivo, están pasando a la preadolescencia. Suelen rechazar la autoridad de sus progenitores y profesores como forma de autoafirmación. Obedecen más al grupo de referencia y amigos e interactúan todos juntos independientemente del sexo.
- A nivel moral, tienen los valores que tenga el grupo o los que ejerzan de líderes del mismo.
- A nivel motriz, aumenta desarrollo físico y las habilidades motrices como la flexibilidad o la resistencia.

- En cuanto al desarrollo del lenguaje, hay mayor abstracción y un vocabulario más amplio. Se perfecciona la parte léxica.
- A nivel cognitivo, son capaces de organizar y planificar de la información.

Características del centro educativo:

Este centro comprende las localidades de Arcos de Jalón, Medinaceli y Monteagudo de las Vicarías.

Sus órganos colegiados son el consejo escolar, el claustro de profesores y la comisión de convivencia; en cuanto a los órganos de coordinación docente tiene: equipos internivel (EI, 1º-2º y 3ºEP y 4º-5º y 6º de EP). Además, cuenta con la comisión de coordinación pedagógica, los tutores y el coordinador de convivencia. El equipo de orientación está formado por una orientadora y una trabajadora social.

El centro tiene transporte escolar y servicio de comedor.

En la plantilla podemos encontrar: 5 maestros de EI, 8 de Primaria, 2 de inglés, 3 de bilingüismo, 1 de música, 1 de AL, 2 de PT, 2 de religión y 1 de MARE.

Como recursos espaciales, además de las aulas, cuenta con 2 patios, aula de música y aula de informática. Todas las aulas tienen PDI.

Se expone a continuación la unidad desarrollada, con todos sus elementos prescriptivos.

#### **4.1. Título de la unidad: “Juegos de antes, juegos de siempre”**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Los objetivos didácticos que nos proponemos con el desarrollo de nuestra unidad son los siguientes:

- Conocer diversos juegos y deportes tradicionales y populares practicados en la comunidad de Castilla y León.
- Participar en los juegos y deportes tradicionales de forma desinhibida.
- Mejorar las habilidades motrices a través de los juegos y deportes tradicionales.
- Respetar y continuar con la tradición lúdica, popular y cultural.
- Desarrollar actitudes favorables hacia la actividad física y los juegos populares.
- Valorar la diferencia cultural como vehículo para el aprendizaje y el enriquecimiento.

- Respetar a todos los compañeros independientemente de sus características individuales, así como de su nivel de competencia motriz.

Dentro del marco del aprendizaje cooperativo nos proponemos los siguientes objetivos:

- Fomentar el aprendizaje en grupos pequeños.
- Trabajar la auto-organización del aprendizaje dentro de este grupo.
- Desarrollar la responsabilidad individual y colectiva de todos los integrantes del grupo.

#### **4.2. Objetivos de desarrollo sostenible**

En la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible hay unos Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM). El deporte ha demostrado ser una herramienta eficaz en función de los costos y flexible para promover la paz y los objetivos de desarrollo. En la resolución 70/1, titulada “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible” y aprobada en 2015, también se reconoce el papel del deporte en el fomento del progreso social:

“El deporte es otro importante facilitador del desarrollo sostenible. Reconocemos que el deporte contribuye cada vez más a hacer realidad el desarrollo y la paz promoviendo la tolerancia y el respeto, y que respalda también el empoderamiento de las mujeres y los jóvenes, las personas y las comunidades, así como los objetivos en materia de salud, educación e inclusión social”.

Aprovechando esta concepción vital del deporte, la Oficina de las Naciones Unidas sobre el Deporte para el Desarrollo y la Paz (ONUDDP) promueve iniciativas de paz con acontecimientos deportivos que unen a las personas.

La participación en actividades deportivas proporciona beneficios sociales y para la salud. El deporte contribuye al bienestar independientemente de la edad, el género o la etnia. Los objetivos que se han seleccionad en relación a la importancia que suponen para nuestra materia son:

Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos a todas las edades.

Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Objetivo 5: Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y las niñas

Objetivo 11: Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles

Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

Objetivo 17: Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible).

### **4.3. Contenidos**

Los contenidos que vamos a desarrollar en esta unidad son:

- Los juegos y deportes populares, tradicionales, autóctonos y sus reglas
- Las habilidades motrices.
- Los lanzamientos de precisión y distancia.
- Respeto a las normas de los juegos.
- El juego como medio de disfrute y ocupación del tiempo libre.
- Las tradiciones lúdicas y culturales de Castilla y León.
- Contenidos relacionados con la educación en valores:
  - La integración.
  - La igualdad.
  - El cuidado del medioambiente.
  - La solidaridad.

### **4.4. Temporalización**

Nuestra propuesta de intervención se llevará a cabo durante el último trimestre, más concretamente en el mes de mayo, a lo largo de 8 sesiones.

### **4.5. Propuesta didáctica. Metodología y puesta en práctica.**

La metodología que utilizaremos en nuestra unidad tiene que partir de la premisa de poder integrar a todos en el proceso, así como permitirnos flexibilidad de actuación con nuestros alumnos.

Algunos de los principios metodológicos seguir son en la unidad son:

- Partir del nivel de desarrollo intelectual de los alumnos, según su edad cronológica.
- Partir de los conocimientos previos del alumnado.

- Que el aprendizaje significativo y funcional.
- Seguir la teoría constructivista del aprendizaje.
- Que la metodología sea activa y participativa.
- Usar TIC y gamificación como motivación para aprender.
- Generar un ambiente positivo en el aula.
- Combinar teoría y práctica.

En nuestro caso optamos por una metodología de aprendizaje en la cual destacaremos la utilización de aprendizaje cooperativo, (aunque no será el único), el cual se sigue en nuestro centro y que trasladaremos a nuestras sesiones de EF. Este aprendizaje cooperativo implica un conjunto de estrategias de enseñanza que se caracterizan por el hecho de que los estudiantes aprenden con, de y para sus compañeros. El contenido que trabajaremos en nuestra propuesta es un marco inmejorable para desarrollar y fomentar este tipo de aprendizaje.

Los grupos estarán formados por cuatro alumnos, cada uno de ellos tendrá un rol, existiendo: Portavoz, Coordinador, Encargado de material, Encargado de ruido y Encargado de higiene.

Dentro de este tipo de aprendizaje cobra especial relevancia el llamado “cuaderno de equipo” el cual se entrega a cada equipo y nos servirá para ver la evaluación y el seguimiento de los distintos roles, así como posibles cosas a mejorar. Al final de la Unidad serán recogidos por el profesor para su evaluación.

En cuanto a los estilos de enseñanza, dado el carácter eminentemente práctico e inclusivo de los juegos y deportes tradicionales, utilizaremos estilos metodológicos orientados hacia el descubrimiento y la cooperación como la enseñanza recíproca, la micro enseñanza o el descubrimiento guiado.

El modelo de sesión que a continuación se presenta será el más utilizado, aunque no el único, dependiendo su utilización de las diversas circunstancias educativas. En este caso dividiremos la sesión en tres momentos principales que son el inicio de la unidad, donde repasaremos en primer lugar lo realizado en la sesión anterior en relación al contenido general de la unidad, así como presentar lo que vamos a realizar durante la sesión con las explicaciones verbales o a través de medios digitales. El segundo momento será el desarrollo

de la parte motriz de la actividad donde desarrollaremos la parte principal de la sesión con los juegos y tareas propuestos, para acabar con el momento de vuelta a la calma donde reflexionaremos sobre lo trabajado en la sesión para una posterior puesta en común sobre los aspectos más relevantes de los juegos que hemos aprendido y practicado e iremos al aseo.

#### 4.6. Recursos:

Tabla 2. Recursos unidad didáctica

JUEGOS TRADICIONALES	MATERIALES A EMPLEAR
Soga Tira	Cuerdas y cintas.
Herradura	Herraduras, picas, cinta métrica, aros de plástico.
Barra castellana	Cinta métrica, picas de diferentes tamaños y pesos.
Bolos	Bolos de madera, pelotas de tenis, bolas de madera.
Rana	Juego de la rana y fichas.
Calva	Marro de madera y calva.

Además de estos recursos materiales, contaremos como recursos personales con el maestro de EF y el personal del departamento de orientación.

Como recursos espaciales contaremos con los patios del centro y las zonas verdes del entorno próximo.

#### 4.7. Evaluación

La evaluación de los aprendizajes de conocimientos, habilidades, destrezas y valores de la materia se centrarán en verificar que el alumno sea capaz de tomar decisiones para la resolución de las diversas tareas y situaciones planteadas.



#### 4.7.1. Características y procedimientos de evaluación

La evaluación ha de ser criterial, global, objetiva, cuantitativa y cualitativa y diferenciada por materias.

Para llevar a cabo la evaluación de nuestra propuesta de intervención utilizaremos diversos elementos:

Un registro de control donde evaluaremos aspectos como la deportividad, respeto a las normas, trabajo diario, esfuerzo, etc. Se evaluará en cada una de las sesiones en base a un tick o un aspa. Ejemplo:

Tabla 3. Registro de control alumnos

Alumnos	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Alumno 1										
Alumno 2										
Alumno 3										

El cuaderno de equipo, que será entregado a cada grupo al finalizar cada unidad, dónde el alumnado evaluará el trabajo realizado por su propio equipo, además de los roles llevado a cabo y la opinión personal del grupo sobre la unidad realizada. (Ver anexo 1)

Rúbrica de estándares de aprendizaje evaluables, donde se evaluará el grado de consecución de los mismos, en una escala Likert de 1 a 4, siendo 1: no adquirido, 2: insuficientemente adquirido, 3: suficientemente adquirido y 4: totalmente adquirido. Los estándares de los tres cursos pueden verse en el anexo 8. Se muestra un breve ejemplo:

Tabla 4. Rúbrica de estándares de aprendizaje evaluables

EAE	1	2	3	4
1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.				
1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.				

2.1. Expone las diferencias, características y /o relaciones entre juegos populares, deportes individuales y actividades en la naturaleza.				
2.2. Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.				

#### **4.7.2. Indicadores de logro de la Unidad Didáctica**

En base a los criterios de evaluación dictados por las leyes autonómicas y nacionales y de la concreción de los estándares de aprendizaje evaluables, hemos establecido los siguientes indicadores de logro, que se valorarán como adquiridos, en proceso o no adquiridos.

- Respetar y cumplir de manera correcta con el reglamento de cada juego.
- Descubrir diferentes juegos tradicionales relacionándolos con su ámbito.
- Respetar y llevar a cabo los diferentes roles en cada juego.
- Ejecuta los patrones de movimiento requeridos en cada juego.
- Participa activamente en los deportes y juegos a base de diversión.
- Conoce diversos juegos tradicionales de la cultura española.
- Respetar al resto de compañeras y compañeros durante el juego.

#### **4.8. Atención a la diversidad**

En este apartado se realizará una descripción de las necesidades específicas de algunos de los alumnos y las medidas a llevar a cabo. Nos vamos a basar en los principios de El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

- Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos (el qué del aprendizaje), ya que los alumnos son distintos en la forma en que perciben y comprenden la información.
- Principio II. Proporcionar múltiples formas acción y de expresión del aprendizaje (el cómo del aprendizaje), puesto que cada persona tiene sus propias habilidades estratégicas y organizativas para expresar lo que sabe.

- Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje), de forma que todos los alumnos puedan sentirse comprometidos y motivados en el proceso de aprendizaje.

En este grupo, tenemos 3 alumnos con dificultades en el aprendizaje. Tenemos a Carlos con una discapacidad sensorial auditiva, de nacimiento, por lo que puede usar su capacidad visual, pero no le afecta en las clases, no necesita de un acompañante porque siempre le voy a proporcionar las actividades y lo necesario mediante un escrito y gráficas, así podrá participar activamente; Alberto con déficit de atención, por lo que se distrae con facilidad y es muy desorganizado, y Pablo quien tiene trastorno del espectro autista nivel 1, y en ocasiones demuestra cierta agresividad, en tal caso necesita una ayuda por parte del profesor o de un compañera para volver a su situación de calma, pero el resto de las veces es tranquilo. Es un alumno muy inteligente y obsesivo con la perfección. A todos los demás les gusta su carácter por lo que casi siempre intento hacer en su grupo juegos y actividades cooperativas para que se integre un poco más y ya, como el resto de sus compañeros lo conocen, lo entienden y le muestran solidaridad.

Nuestra unidad didáctica parte del principio de inclusión y trata de dar la respuesta educativa más adecuada a todo el alumnado, entendiendo, que únicamente de este modo se garantiza el pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de todos, se favorece la equidad educativa y se contribuye a una mayor cohesión social. En este caso no contamos con ningún alumno con necesidades específicas de apoyo educativo en nuestra clase mixta de quinto y sexto de primaria, pero nuestra propuesta es adaptar a los ritmos de trabajo del alumnado y se pondrá especial énfasis en la atención individualizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades, para lograr así, una plena inclusión e integración.

Además, los juegos tradicionales suponen un vehículo inmejorable ya que se adaptan a todos los alumnos y al amplio repertorio de ejecuciones motrices que hay en nuestra aula, ya que no requieren condiciones físicas exigentes ni esfuerzos prolongados para su realización. Además, el carácter lúdico del área y de nuestra propuesta va a permitir la perfecta integración de todos los alumnos en el desarrollo de las distintas sesiones.

#### 4.9. Competencias clave

Nuestra unidad didáctica incidirá especialmente en el desarrollo de las siguientes competencias:

Tabla 5: contribución de la UD a las competencias clave

<b>COMPETENCIA CLAVE</b>	<b>¿CÓMO LA TRABAJAMOS?</b>
Competencias sociales y cívicas	Participación y cooperación en los juegos. Respeto a los compañeros, maestro y materiales. Respeto a las normas de los juegos
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Interactuación por el espacio mediante los juegos practicados. Uso de mediciones en las distancias de los diferentes juegos.
Competencia digital	Uso de la Pizarra digital.
Conciencia y expresiones culturales	Concienciación de la diversidad cultural de juegos populares y tradicionales.
Competencia en aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Por los mecanismos de organización y selección de la información y por la puesta en práctica de la teoría.
Competencia en comunicación lingüística	Aprendizaje de nuevos vocablos en los juegos y deportes tradicionales, en las interacciones entre los miembros del grupo y por las explicaciones del maestro

#### 4.10. Interdisciplinariedad

A partir de las áreas que forman el currículo, se busca de la forma más totalizadora posible, conseguir la adaptación a la realidad. Para ello, se fija una relación entre contenidos de la programación con las áreas del currículo.

Tabla 6. Interdisciplinariedad de la materia

ÁREAS	CONTENIDO INTERDISCIPLINAR
Lengua Castellana y Literatura	Adquirir nuevos términos, así como vocabulario específico de los diferentes juegos tradicionales como marro, caliche, chito...
Matemáticas	Medición de distancias, pesos, velocidades... Cuantía de anotaciones o puntos de los distintos juegos. Trabajo con mapas, así como escalas.
Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural	Actividades al aire libre. Conocimiento del entorno natural, su fauna y su flora. Respeto y conservación del medio natural. Recuperación de juegos tradicionales, que mantenga costumbres tradicionales de la región.
Educación Artística	Fabricar material didáctico para EF

#### **4.11. Integración de las nuevas tecnologías**

El uso de las TIC desde la EF es importantísimo dentro del contexto sociocultural tecnológico en el que nos situamos. En este caso utilizaremos estos recursos para la búsqueda de información sobre los juegos y deportes autóctonos, así como soporte para la reproducción de medios audiovisuales en la pizarra digital de clase para que nuestros alumnos se hagan una idea global del juego que posteriormente van a trabajar.

#### **4.12. Animación a la lectura**

Fomentar la lectura, para que el alumnado la entienda como una actividad de ocio y una sana costumbre, es un objetivo fundamental que debe promoverse en la etapa educativa. En nuestra propuesta de intervención, trabajaremos la animación a la lectura durante la primera sesión a través de la lectura de diferentes tipos de juegos tradicionales que han traído escritas nuestras alumnas y alumnos. Dichos escritos han sido realizados junto a sus familias, las cuales les han informado por el juego tradicional que han desarrollado. Todos ellos son expuestos al resto de compañeras y compañeros, para que posteriormente voten su juego favorito y lo pongamos en práctica en la siguiente sesión.

### 4.13. Sesiones de la unidad

Tabla 7. Secuenciación de las sesiones de la unidad

SESIÓN 1	LOS JUEGOS DE SIEMPRE
SESIÓN 2	JUEGO DEL SOGA TIRA
SESIÓN 3	JUEGO DE LA HERRADURA
SESIÓN 4	JUEGO DE LA BARRA CASTELLANA
SESIÓN 5	JUEGO DE LOS BOLOS
SESIÓN 6	JUEGO DE LA RANA
SESIÓN 7	JUEGO DE LA CALVA
SESIÓN 8	¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?

Tabla 8. Tablas resumen de las unidades didácticas

<b>SESIÓN N°1: LOS JUEGOS DE SIEMPRE</b>			
<b>OBJETIVOS DE LA SESIÓN</b>			
Investigar sobre el significado de los juegos populares.			
Practicar algunos de los juegos de nuestra cultura tradicional.			
Fomentar la cooperación y la toma de decisiones.			
Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos			
Adquirir hábitos de vida saludables			
<b>TIEMPO</b>	60 MINUTOS	<b>CURSO</b>	MIXTO 4º, 5º y 6º
<b>DESARROLLO DE LA UNIDAD</b>			
<b>INICIO DE LA UNIDAD</b>			8'
Introducción y presentación del tema a desarrollar.			
Exposición de las fichas que rellenaron junto con sus familias sobre juegos y deportes que jugaban estas cuando eran pequeñas (ver anexo 2). Trabajando en cooperativo, cada grupo elegirá un juego o deporte de los expuestos, y el portavoz de dicho grupo lo explicará al resto de la clase para su posterior práctica.			
<b>DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN</b>			45'

Práctica de los juegos seleccionados por los grupos, serán cinco juegos, y podremos dedicar a cada uno de ellos unos ocho minutos: Chinas o Alentruño, Judías o Gallaras, El moscón, Zapatilla por detrás y En busca del tesoro.	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	7'
En grupos, de forma cooperativa, se exponen los juegos aprendidos, así como los valores adquiridos y trabajados durante la sesión.	
Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.	

<b>SESIÓN N°2: <u>JUEGO DEL SOGA-TIRA</u></b>			
<b>OBJETIVOS DE LA SESIÓN</b>			
Aprender el juego del sogá-tira			
Poner en práctica el juego del sogá-tira de forma autónoma.			
Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos			
Adquirir hábitos de vida saludables			
<b>TIEMPO</b>	60 MINUTOS	<b>CURSO</b>	MIXTO 4º, 5º y 6º
<b>DESARROLLO DE LA UNIDAD</b>			
<b>INICIO DE LA UNIDAD</b>			8'
Repasamos lo aprendido en la sesión anterior, eligiendo un alumno al azar.			
Exponemos el juego del sogá-tira, explicamos la historia del sogá-tira, así como sus normas y reglas.			
<b>DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN</b>			45'
Juego de cadena humana: una pareja de alumnos compone una cadena unidos por la mano, sin poder soltarse, deben ir a pillar al resto de alumnado. Cada vez que una persona es pillada, se une a dicha cadena. La cadena solo se puede dividir cuando se alcanza el número de cuatro miembros, entonces se podrán dividir de dos en dos. El juego termina cuando todas las personas son pilladas.			
Dividimos la clase por parejas, las cuáles cambiaremos a lo largo del juego. Cada miembro de la pareja se inclinará levemente sobre los hombros del otro, el cual se ubicará enfrente. Empujando el uno contra el otro, habrá que conseguir echar al oponente de un campo delimitado con setas antes de que lo consiga la otra persona.			

Dividimos la clase en grupos de cinco, trabajando en cooperativo. A cada grupo se le reparte una cuerda, competirán dos contra dos, tratando cada pareja de tirar para su lado, el alumno sobrante actuará de juez. Así practicaremos el sogatira para su posterior competición. El rol del juez y las parejas van cambiando. Realizamos competición entre los grupos formados anteriormente y formamos un torneo. Terminamos jugando toda la clase, la mitad del alumnado contra la otra mitad.

VUELTA A LA CALMA	7'
-------------------	----

Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado, así como posibles mejoras o modificaciones del juego.  
Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.

### SESIÓN N°3: JUEGO DE LA HERRADURA

**OBJETIVOS DE LA SESIÓN**  
 Dominar y practicar de manera autónoma el juego de la herradura  
 Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos  
 Adquirir hábitos de vida saludables  
 Controlar las capacidades motrices implicadas

TIEMPO	60 MINUTOS	CURSO	MIXTO 4º, 5º y 6º
--------	------------	-------	-------------------

### DESARROLLO DE LA UNIDAD

INICIO DE LA UNIDAD	8'
---------------------	----

Repasamos lo aprendido en la sesión anterior, eligiendo un alumno al azar.  
 Exponemos el juego de la herradura, explicamos la historia de la herradura, así como sus normas y reglas.

DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN	45'
--	-----

Juego de la carrocería: repartimos la clase en equipos cooperativos formados por cinco personas, siendo una de ellas la conductora o conductor de la carrocería, y el resto son caballos. La carrocería debe estar unida por una cuerda que les daremos. El juego consiste en escapar de la carrocería que la liga. Cuando la carrocería pilla a otra carrocería, esta última pasa a ligársela.  
 Marcamos las zonas de juego y distribuimos a los grupos en ellas. Primero, explicaremos los diferentes mecanismos que hay a la hora de lanzar la herradura, haciendo hincapié en que todos los tipos de



lanzamientos son válidos, y que deben probar todos ellos hasta encontrar el que mejor les convenga. Marcaremos una distancia de 6 metros, donde estará la zona de lanzamiento. Dejamos a los grupos practicar, realizando 3 o 4 lanzamientos cada miembro del grupo.

Comenzaremos la competición. Cada alumno tiene tres turnos y en cada turno lanzará dos herraduras. Al finalizar los turnos, sumaremos el total de los puntos conseguidos en los tres turnos.

Competiremos de nuevo, pero esta vez por grupos y a una distancia de 8 metros. Cada equipo lanzará un total de 10 herraduras, es decir, 2 herraduras por persona. Una vez lanzadas las herraduras, se sumarán las puntuaciones de los cinco miembros del grupo. Para organizar los turnos de tirada, un componente de cada grupo realizará un lanzamiento, el que logre situar la herradura más cerca de la barra, elegirá si quiere ser el primero o el último y se seguirá el orden según la distancia a la barra.

Los coordinadores de cada grupo, serán los encargados de anotar los puntos para su consiguiente suma. El sistema de puntuación tanto en la competición individual como por grupos será la siguiente:

Herradura lanzada dentro del círculo grande, 1 punto.  
Herradura lanzada directamente sobre la barra, 1 punto  
Herradura lanzada dentro del círculo pequeño, 2 puntos.  
Herradura lanzada e introducida en la barra, 5 puntos

VUELTA A LA CALMA	7'
-------------------	----

Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado, así como posibles mejoras o modificaciones del juego.

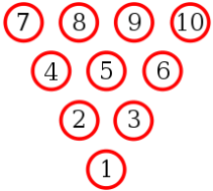
Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.

**SESIÓN Nº4: JUEGO DE LA BARRA CASTELLANA**

- OBJETIVOS DE LA SESIÓN**
- Conocer el juego de la barra castellana
  - Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos
  - Adquirir hábitos de vida saludables
  - Poner en práctica el juego de la barra castellana de forma autónoma.
  - Controlar las acciones motrices implicadas en este juego

TIEMPO	60 MINUTOS	CURSO	MIXTO 4º, 5º y 6º
<b>DESARROLLO DE LA UNIDAD</b>			
INICIO DE LA UNIDAD			8'
<p>Repasamos lo aprendido en la sesión anterior, eligiendo un alumno al azar.</p> <p>Exponemos el juego de la barra castellana y explicamos sus normas y reglas.</p>			
DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN (EN EL GIMNASIO)			45'
<p>Juego de los cazadores: 3 alumnas o alumnos elegidos al azar se la ligan, desempeñando el rol de cazadores, el resto son los lobos. Los cazadores deben pillar a los lobos, cada vez que atrapen a un lobo, deben llevarlo a las espaldas.</p> <p>Repartiremos los grupos en cooperativo por las diferentes zonas de competición marcadas, dando a cada grupo una barra castellana. Cada miembro del grupo tendrá tres lanzamientos de practica de cara a la competición.</p> <p>Realizamos una competición por grupos. Cada integrante del grupo tendrá dos lanzamientos, escogiendo el mejor de ellos (el que más lejos llegue dentro de los límites del campo marcado), para sumarlo a los mejores lanzamientos del resto de compañeros. Siendo el equipo ganador el que más distancia sume. El encargado del recuento de distancias, será el coordinador de cada grupo.</p>			
VUELTA A LA CALMA			7'
<p>Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado, así como posibles mejoras o modificaciones del juego.</p> <p>Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.</p>			

<b>SESIÓN N°5: <u>JUEGO DE LOS BOLOS</u></b>			
<b>OBJETIVOS DE LA SESIÓN</b>			
<p>Profundizar el juego de los bolos</p> <p>Practicar el juego de los bolos de forma autónoma.</p> <p>Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos</p> <p>Adquirir hábitos de vida saludables</p>			
TIEMPO	60 MINUTOS	CURSO	MIXTO 4º, 5º y 6º

<b>DESARROLLO DE LA UNIDAD</b>	
<b>INICIO DE LA UNIDAD</b>	8'
<p>Repasamos lo aprendido en la sesión anterior, eligiendo un alumno al azar.</p> <p>Exponemos el juego del sogá-tira, explicamos la historia de los bolos así como sus normas y reglas.</p>	
<b>DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN (EN EL GIMNASIO)</b>	45'
<p>Juego de bola de fuego: se delimita un espacio del cual ningún alumno podrá salir. Se lanza una pelota de plástico al aire, el alumnado tratará de hacerse con la pelota y dar con ella a una compañera o compañero, de ser así, esa compañera o compañero estará eliminado y deberá sentarse. Si a la persona que le da la pelota, había eliminado anteriormente a alguna compañera o compañero, estos vuelven a participar en el juego.</p> <p>Dividimos la clase en grupos de cinco, y a cada grupo se le da un juego de bolos y dos bolas de lanzamiento. Cada miembro del grupo dispone de dos lanzamientos para practicar de cara a la competición que realizaremos después. El propio grupo, debe colocar los bolos como se ha mostrado en el inicio de la unidad.</p> <p>Realizaremos una competición por grupos, donde cada miembro del grupo tendrá dos tiradas y se sumarán los puntos obtenidos en ambas tiradas. El coordinador de cada grupo tendrá que tomar nota de los puntos obtenidos por cada miembro para su posterior suma. Gana el grupo que más puntos obtenga. El sistema de puntuación será el siguiente:</p>	
	
<p>Figura 1: sistema de puntuación</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	
<p>Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado, así como posibles mejoras o modificaciones del juego.</p> <p>Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.</p>	

SESIÓN N°6: <u>JUEGO DE LA RANA</u>			
<b>OBJETIVOS DE LA SESIÓN</b> Conocer el juego de la rana Jugar al juego de la rana de forma autónoma. Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos Adquirir hábitos de vida saludables, viendo el juego como forma positiva de ocio			
<b>TIEMPO</b>	60 MINUTOS	<b>CURSO</b>	MIXTO 4º, 5º y 6º
<b>DESARROLLO DE LA UNIDAD</b>			
<b>INICIO DE LA UNIDAD</b>			8'
Repasamos lo aprendido en la sesión anterior, eligiendo un alumno al azar. Exponemos el juego de la rana, explicamos la historia de la rana, así como sus normas y reglas.			
<b>DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN</b>			45'
<p>Balón prisionero: dividimos la clase en dos equipos, ubicado un equipo en cada campo. Un miembro de cada equipo pasa a estar en la zona de eliminados, la cual se encuentra en el campo del equipo contrario. El juego consiste en lanzar la pelota desde tu campo al campo del oponente, tratando de dar a un rival. Si un jugador es dado, por el contrario, éste es eliminado y debe irse a la zona de eliminados, desde esa zona tendrá un lanzamiento, si diese a un oponente volvería a participar, sino se quedaría en la zona de eliminados.</p> <p>Disponemos de dos juegos de rana, por lo tanto, dividimos el grupo en cuatro equipos, dos equipos en cada zona de juego.</p> <p>Primero se realizará una partida individual para practicar de cara a la competición por grupos que desarrollaremos. Durante esta partida individual, cada participante lanzará 10 fichas. Una vez finalizada la partida individual, cada miembro del grupo volverá a lanzar diez fichas, el coordinador de cada grupo apuntará la puntuación individual para su posterior suma. Gana el equipo con mayor puntuación, siguiendo los siguientes requisitos:</p> <p>Si la ficha entra en cualquiera de los agujeros sin obstáculo → 5 puntos.</p> <p>Si la ficha entra en la boca de la rana → 50 puntos.</p> <p>Si la ficha entra en uno de los dos agujeros que hay debajo de un puente → 10 puntos.</p> <p>Si la ficha entra en el agujero donde se encuentra el molino → 25 puntos</p>			

VUELTA A LA CALMA	7'
<p>Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado, así como posibles mejoras o modificaciones del juego.</p> <p>Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.</p>	

<b>SESIÓN N°7: <u>JUEGO DE LA CALVA</u></b>			
<b>OBJETIVOS DE LA SESIÓN</b>			
Conocer el juego de la calva			
Practicar el juego de la calva de forma autónoma.			
Valorar críticamente las posibilidades y limitaciones del cuerpo en estos juegos			
Adquirir hábitos de vida saludables			
Controlar las acciones motrices implicadas			
<b>TIEMPO</b>	60 MINUTOS	<b>CURSO</b>	MIXTO 4°, 5° y 6°
<b>DESARROLLO DE LA UNIDAD</b>			
<b>INICIO DE LA UNIDAD</b>			
Repasamos lo aprendido en la sesión anterior, eligiendo un alumno al azar.			
Exponemos el juego de la calva, explicamos la historia de la calva, así como sus normas y reglas.			
<b>DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN (EN UN PARQUE PRÓXIMO AL CENTRO)</b>			
Desarrollaremos la sesión en un parque próximo al centro, ya que necesitaremos una zona de arena.			
Bulldog: en este juego dividimos el campo en dos zonas, una alumna o alumno elegida al azar será el encargado de ligar, el cual se ubica en el centro del campo. El juego consiste en pasar de una zona a otra del campo sin que la persona del medio nos pille. La persona que pilla, solo puede moverse horizontalmente por el medio del campo. Cuando la persona que pilla, pilla a una compañera o compañero, éste se une a ella para seguir pillando.			
Para llevar a cabo el juego de la calva, marcaremos dos zonas de juego. Marcando una distancia de lanzamiento de 7 metros y otra de 14 metros.			
Normalmente se usa un marro para ser lanzado, pero nosotros lo sustituiremos por un trozo de madera adaptado.			

Dividiremos a la clase en dos grupos, cada uno de ellos colocado en una zona de juego. De cara a una posterior competición, cada alumna y alumno, lanzará dos veces el marro desde los 7 metros, en la competición se hará desde 14 metros.

En la competición haremos distintas fases clasificatorias, clasificándose para pasar de fase aquellos alumnos que en uno de sus dos intentos consiga golpear la calva con el marro por la parte elevada. Habrá un ganador cuando en una de las fases, solo una persona haya conseguido el objetivo.

Jugaremos tantas veces como tiempo tengamos.

#### VUELTA A LA CALMA

Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado, así como posibles mejoras o modificaciones del juego.

Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.

### SESIÓN N°8: ¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?

#### OBJETIVOS DE LA SESIÓN

Consolidar los juegos y normas aprendidas.

Poner en práctica los juegos aprendidos libremente.

Participar, valorar y disfrutar con todos los compañeros a través del juego

TIEMPO	60 MINUTOS	CURSO	MIXTO 4°, 5° y 6°
--------	------------	-------	-------------------

#### DESARROLLO DE LA UNIDAD

INICIO DE LA UNIDAD	8'
---------------------	----

Repasamos los juegos y normas aprendidas. Recordamos el objetivo que nos fijamos en la primera sesión.

DESARROLLO DE LA PARTE MOTRIZ DE LA SESIÓN	45'
--	-----

Organizamos diferentes zonas de juegos: Soga- tira, Herradura, Barra Castellana, Bolos, Rana, Calva. Permitimos que el alumnado se mueva libremente por los diferentes juegos participando y cooperando con el resto de compañeros y compañeras.

Podremos incluir alguna de las variaciones de juego que se han propuesto en los grupos.

VUELTA A LA CALMA	7'
-------------------	----

Realizamos en cooperativa una puesta en común, exponiendo el portavoz de cada grupo, lo que más y menos ha gustado durante toda la unidad didáctica, así como posibles mejoras o modificaciones de la misma. Remarcamos los valores adquiridos y desarrollados a lo largo de la unidad.

Higiene. La persona encargada de higiene cumplirá su rol manteniendo el orden en los servicios.

#### **4.14. Reflexiones didácticas y resultado de la intervención educativa**

Tras llevar a cabo esta intervención, puedo decir que ha sido una gran experiencia para todos. Los alumnos han sentido la curiosidad y a la vez la motivación de tener un nuevo maestro, un aire fresco con el que no suelen contar en su vida académica.

Para mí también ha sido una inolvidable experiencia no exenta de algunas dificultades. Por una parte, enfrentarme a trabajar con un grupo que engloba tres cursos diferentes, con la riqueza, pero diferencias que esto genera; en segundo lugar, el hecho de que sea un entorno rural, algo muy diferente a lo que estoy acostumbrado en mi vida académica y laboral; el tercer punto a mencionar es la limitación de recursos por un lado y la riqueza de los mismos por otro.

Llevar a cabo la intervención educativa a través de juegos populares, muy arraigados en el ámbito rural ha permitido que los alumnos disfruten y prosigan con los juegos de antaño, no olvidando sus raíces, pero también, y a lo que le damos muchísima importancia, es a la implicación de las familias (en muchos casos familias extensas) en estos juegos. Ha sido un trabajo de lo más cooperativo, donde varias generaciones se han implicado, ayudando a crear buen ambiente de aprendizaje y cohesionando los lazos entre familia-escuela.

Como reflexión final, aportar que no podía haber llegado a pensar antes de esta experiencia cómo los niños de diferentes edades, al juntarse en un único grupo, adquieren gran responsabilidad por sí mismos, ayudando a los que presentan alguna dificultad en cada tarea y resaltando la educación en valores que en este entorno se da.

## 5. CONCLUSIONES

### 5.1. -Grado de consecución de los objetivos planteados

Para ver el grado de consecución de los objetivos planteados, se analizan cada uno de los que propusimos

El objetivo general que se proponía en un principio era: analizar las posibilidades y limitaciones de la EF en pueblos vaciados de la España rural para potenciar su máximo desarrollo en los alumnos de un CRA.

En este sentido, se ha cumplido el objetivo al poner en práctica 8 sesiones de juegos y deportes tradicionales, donde se han podido observar los recursos con los que contar en este tipo de centros y las limitaciones frente a un centro de un entorno urbano.

Respecto a los objetivos específicos, se comenzó este TFG analizando la España vaciada y la EF en el medio rural, con sus recursos y limitaciones, ventajas y características especiales. Para ello se ha implementado una unidad didáctica de 8 sesiones con diferentes deportes y juegos tradicionales, haciendo acopio del material necesario para poder llevarlos a cabo y relacionándolo con el currículo de Castilla y León en cuanto a contenidos se refiere.

Al tratarse de un CRA, las relaciones humanas son más fluidas por la escasez de alumnos que hace que sea necesario juntar tres cursos en uno; hay ayuda recíproca de todos los componentes y se crean lazos afectivos más allá de las necesidades de los niños.

Como el entorno es su zona próxima de referencia, cuidan todos los recursos como si fueran suyos, lo que hace que educar en valores sea muy fácil; todos cuidan el entorno ya que muchas de las actividades propuestas se desarrollan allí y tienen un sentimiento de pertenencia al mismo.

A través de las sesiones desarrolladas de manera práctica han aprendido a valorar los juegos tradicionales de la zona, con los que las generaciones previas han jugado por la falta de recursos y lejanía de zonas más pobladas y con mayores recursos. Además de esto, nombrar que han podido compartir estas experiencias con sus familias y enriquecido así las relaciones familia-escuela.



## **5.2. Alcance de nuestra propuesta.**

Para evaluar el alcance de la propuesta de este TFG hemos definido unos objetivos precisos, tanto general, como específicos que han sido justificados en el apartado anterior.

Asimismo, se ha analizado el entorno en el que se desarrolla este TFG: un entorno rural, justificando la relación de ese entorno y la materia desde diferentes perspectivas y varios autores.

Tras la documentación buscada para este TFG, puedo decir que, en mi opinión, concibo la EF como la actividad relativa a conocer las posibilidades de acción y las limitaciones del cuerpo, a las interacciones lúdicas y de carácter deportivo entre los alumnos y como medio de fomentar hábitos saludables.

Por escuela rural entiendo la institución educativa que se desarrolla en un entorno rural, aprovechando los recursos medioambientales que la rodean y posibilitando el desarrollo de habilidades sociales al interactuar grupos de edades dispersas.

Al igual que Cagigal (1968) concibo la EF como forma de desarrollo e interacción y, al igual que Vizúete (1992) como medio de promoción de la salud.

La escuela rural no está dotada de tantos recursos como pueden estarlo las escuelas de la ciudad, ni siquiera en la estructuración de las enseñanzas, donde han de juntarse varios grupos para hacer una clase, aunque convivan diferentes edades. No obstante, lejos de ser una desventaja, esto permite trabajar las relaciones interpersonales y poder disfrutar de la actividad física en un ambiente privilegiado como es el natural.

Una vez analizada la necesidad de abrir campos en la EF en los centros rurales de carácter educativo, se implementó una unidad didáctica con un grupo clase concreto y combinado de 4º, 5º y 6º de Educación Primaria, contextualizado en el CRA el Jalón situado en la localidad de Arcos de Jalón en Soria.

### **5.3. Alcance de oportunidades, líneas de futuro y limitaciones**

Las principales desventajas o hándicaps encontrados han sido los relativos al medio en el que se ha trabajado. No hay tanta información como de los entornos urbanos, ni tantos trabajos previos o investigaciones en las que poder fundamentarse.

Otro de los problemas encontrados se refiere a que, a pesar de considerar que ese entorno rural es un lugar privilegiado para el desarrollo de diferentes actividades, se evidencia la carencia de algunos recursos y materiales dado que este tipo de centros acogen a muy pocos alumnos y no están tan bien dotados como puede ser uno ordinario.

La última dificultad que cabe mencionar es la agrupación de 4º 5º y 6º como un único grupo dado el número de alumnos. Si bien es cierto que es enriquecedor a nivel afectivo social, requiere una mayor adaptación del currículo por parte del profesorado al tener que conciliar tres edades diferentes, pero evaluar por separado en función de los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables marcados en el decreto autonómico para cada curso concreto.

Como línea de futuro se puede proponer estandarizar la EF en la escuela rural, de manera que no sea el maestro el que al llegar allí tenga que ver con qué cuenta y qué puede hacer, facilitando así su trabajo.

Tras la revisión bibliográfica realizada, queda evidenciada la escasez de estudios e investigaciones sobre la EF en el ámbito rural, al tratarse de escasas escuelas de este tipo en la geografía española. Lo mismo sucede a nivel práctico: hay muy pocas implementaciones que sirvan de experiencia previa. Por ello, he tenido que usar mi creatividad para poder crear una unidad didáctica con los recursos disponibles.

## 6. REFERENCIAS

- Alonso, G., Alonso, M., y Echarri, C. (2017). La evaluación en la cooperación como camino de mejora. En Alonso, G., Alonso, M., Bueno, D., Bueno, I., Echarri, C. y Ruíz-Omeñaca, J.V. (Coord.), *Aprendizaje cooperativo en educación Física. De la teoría a la práctica en situaciones motrices* (pp. 224-246). Madrid: CCS.
- Balius, R. (2004). Culturas, arte y deporte. *Apuntes. Educación Física y Deportes*.
- Bañuel, P. S. L. (1997). *La educación física y su didáctica. Manual para el profesor: Manual para el profesor*. Wanceulen Editorial.
- Chinchilla Y Zagalaz. (1997): Educación Física y su Didáctica en Primaria. Jabalruz. Torredonjimeno. En *Tercer Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la recreación*. Lleida: INEFC.
- Cagigal, J.M.; (1968): “La Educación Física, ¿ciencia?”. *Rev. Citius, Altius, Fortius, n° X* (1,2), pp.5-26.
- Cecchini, J.A.; (1996): “Epistemología de la E.F.”. En GARCÍA HOX, V. “*Personalización en la E.F.*”. Ed. Rialp. Madrid.
- 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. *Boletín Oficial de Castilla y León, 142*.
- Definición de escuela rural — Definicion.de.* (s/f). Definición.de. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <https://definicion.de/escuela-rural/>
- De la Villa, C. (2017, enero 19). *BARRA CASTELLANA*. La Tanguilla. <https://www.latanguilla.com/barra-castellana/>
- Depaulis, T. (2003). *Enciclopedia de los juegos. Las reglas de 500 juegos*. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- Educación Física.* (s/f). Gob.do. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <https://inefi.gob.do/educacion-fisica>

- Educación física en el medio rural.* - Publicacions Editorial Graó. (s/f). Publicacions Editorial Graó. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <https://www.grao.com/es/producto/educacion-fisica-en-el-medio-rural>
- Educación y Educar.* (2022). Origen de la Palabra. Recuperado de <https://etimologia.com/educacion/>
- Guterman, T. (s/f-b). *Unidad didáctica: Juegos de toda la vida.* Efdeportes.com. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <https://www.efdeportes.com/efd125/unidad-didactica-juegos-de-toda-la-vida.htm>
- Guterman, T. (s/f). *El juego del soga-tira y sus implicaciones didácticas.* Efdeportes.com. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <https://www.efdeportes.com/efd141/el-juego-del-soga-tira.htm>
- Herrador Sánchez, J. (2007). *Juegos y Deportes tradicionales en la pintura de Brueghel y Goya.* Lulú. Madrid.
- Hernández Moreno, J., Castro, U., Gil, G., Cruz, H., Guerra, G., Quiroga, M. y Cols. (2001). La iniciación a los deportes de equipo de cooperación/oposición desde la estructura y dinámica de la acción de juego: un nuevo enfoque [Versión electrónica]. *Lecturas: Educación física y Deportes, Revista digital*, 33. <http://www.efdeportes.com/efd33/inicdep.htm>
- Hill. (1976). En Huizinga, *Homo Ludens* (pág. 217). Habana: Alianza.
- Juegos populares sorianos.* (s/f). Soria-goig.com. Recuperado el 3 de junio de 2022, de [http://soria-goig.com/Etnologia/pag\\_0827.htm](http://soria-goig.com/Etnologia/pag_0827.htm)
- Lavega Burgués, P. Y Olaso Climent, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales.* Editorial Paidotribo. Barcelona
- Lavega, P. Y Rovira, G. (1997). *Directrices metodológicas para el estudio de los juegos populares/tradicionales. Estudio de caso.* Los juegos en el Pallars Sobirá.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207. [consultado el 31 de mayo 2014]. Disponible en: <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>

Moreno, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Ed. Gymnos

Moreno Palos, J. (1992) *Juegos y Deportes tradicionales en España*. Alianza Editorial, S.A.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 25.

Parlebas, P. (1981). Contribution á un lexique commente en sciencie de l'action motrice. París: INSEP.

Parlebás, P.; (1997): "Problemas teóricos y crisis actual en la E.F.". Rev. Digital Educación Física y Deportes, Año 2, nº 7. Buenos Aires.

Pérez Porto, J y Gardey, A (2017) RE: Definición de escuela rural. Recuperado de: <https://definicion.de/escuela-rural/>

Perperjuief, P. P. (s/f). *Cuerpo y movimiento*. Blogspot.com. Recuperado el 3 de junio de 2022, de <http://cuerpoymovimientoief.blogspot.com/2017/04/juegos-tradicionales-sorianos.html>

Real Academia Española (Ed.). (1992). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Espasa Calpe.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52

Redacción. ( Última edición:17 de febrero del 2021). Definición de Autóctono. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/autoctono/>. Consultado el 18 de mayo del 2022

Soler, J. (1967). *Sellos olímpicos*. Madrid: Publicaciones del Comité Olímpico Español.

Teba, E (2022): Educación en la España vaciada.

- Thió De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. Y Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. *Planificar la etapa 0-6*. (p. 127-163). Barcelona: Graó.
- Trigo, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Volumen I. Bases Teóricas. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- UNESCO, U. (1981). Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte. *Educación Física y Deporte*, 3(1), 3-6.
- Velázquez, C. (2014). Los peligros en el proceso de introducción de actividades cooperativas en Educación Física. *La Peonza, Revista de Educación para la paz*, 4, 22-29.
- Vizuite, M.; (1992): “Epistemología de la E.F., in interrogante sobre la posibilidad de una gnoseología a propósito, o de la evolución al infinito. EN CONTRERAS, O Y SÁNCHEZ, L. “Actas del VIII Congreso Nacional de E.F. de escuelas universitarias del profesorado de E.G.B.”. Ed. Universidad de Castilla- la Mancha.

## 7. ANEXOS

### Anexo 1: Cuaderno de equipo

DATOS DEL EQUIPO			
NOMBRE DEL EQUIPO:	ESCUDO DEL EQUIPO		
MIEMBROS DEL EQUIPO			
NOMBRES	ROL		
EVALUACIÓN			
OBJETIVOS	NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
SE HAN CUMPLIDO LOS ROLES Y SUS FUNCIONES			
SE HAN REALIZADO LAS TAREAS DENTRO DEL TIEMPO PREVISTO			
SE HAN CONSENSUADO LAS DECISIONES TOMADAS			
HA HABIDO COLABORACIÓN Y COOPERACIÓN			
TODOS LOS MIEMBROS HEMOS PROGRESADO Y APRENDIDO			
<b>¿QUÉ DESTACARÍAMOS DE NUESTRO GRUPO?</b>			
<b>¿QUÉ PODEMOS MEJORAR?</b>			
<b>¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?</b>			
<b>VALORACIÓN GENERAL DE LA UNIDAD</b>			

## **Anexo 2: Ficha trabajo juegos de antes, juegos de siempre**

Queridas familias:

La próxima semana daremos comienzo a la nueva unidad didáctica sobre los juegos de antes y juegos de siempre. Os pediríamos algo de colaboración junto a sus hijas e hijos rellenando la ficha que anexamos a continuación sobre algún juego tradicional que jugasen en su infancia.

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>	
<b>HISTORIA Y ORIGEN DEL JUEGO:</b>	
<b>¿CÓMO SE JUEGA?</b>	
<b>NORMAS Y REGLAS DEL JUEGO:</b>	



### **Anexo 3: Juego del sogá tira**

Esta actividad tiene sus orígenes en Egipto, alrededor del año 2500 a.C. Siendo practicado en numerosos países de la cuenca mediterránea, así como, Hawái, Escocia, India...

En el caso de España, este juego tiene sus inicios en Navarra, Castilla y León, País Vasco, Castilla – La Mancha y Aragón. Se practicaba en el siglo XIX, en plazas o campos de fútbol, y los equipos lo formaban vecinos y trabajadores.

Actualmente es un espectáculo deportivo, y su práctica es habitual en fiestas patronales y tradicionales. Considerando la simbología, dependiendo de la cultura, este juego tenía deferentes consideraciones, en la India se practicaba en ceremonias funerarias, como símbolo de conflicto entre el bien y el mal; en Hawái, Corea o Nueva Guinea, constituye un importante papel en las predicciones meteorológicas y prosperidad de cosechas.

Respecto al desarrollo del juego, participan dos equipos con 8 miembros cada uno, pudiendo ser modificado el número de jugadores, pero siempre habiendo los mismos a un lado y a otro, tratando de arrastrarse recíprocamente tirando de una cuerda. El miembro del equipo que se encuentra en la primera posición suele ser el más fuerte y el último es el hombre-ancla.

Los participantes deben coger la cuerda con ambas manos, sin atarlas a la cuerda y sin poder cambiar la posición de las mismas durante la partida. A continuación, se hace un nudo en la cuerda dejándola en el suelo, una línea a la misma altura del nudo y otras dos a cada lado de la cuerda, marcando así la zona de arrastre. El ganador de la partida es el que tira más fuerte y hace sobrepasar el nudo de la cuerda sobre una de las marcas del suelo.

#### Materiales:

- Cuerda
- Cinta para atar



*Cuerdas y cintas de atar*

#### **Anexo 4: juego de la herradura**

Es un juego que tiene su origen en el lanzamiento de disco. Está muy extendido en todo el mundo. Tuvo su mayor éxito en tiempos pasados, cuando las caballerías abundaban. Actualmente su práctica ha menguado, siendo solo practicado en pequeñas poblaciones durante los festejos popular.

Para jugar a la herradura, se lanzará desde un cuadrado de 75 cm de lado, ubicado a 12 metros del lugar donde hemos colocado la barra.

Se puede jugar individualmente o por equipos, independientemente de la modalidad, el número de herraduras a lanzar serán diez. Dichos lanzamientos se deben realizar con una sola mano y sin pisar la zona de lanzamiento, si no se cumpliesen alguno de estos requisitos, el lanzamiento sería considerado como nulo.

Para decidir el orden de lanzamiento, un miembro de cada equipo lanza una herradura, el que consiga dejar dicha herradura más cerca de la barra, será el que efectúe el primer lanzamiento de la partida. La puntuación será la siguiente:

- Herradura dentro de la barra, 5 puntos.
- Herradura que ha impactado directamente en la barra, 1 punto.
- Herraduras a 25 cm o menos de la barra, 2 puntos.
- Herraduras entre los 25 y 50 cm de la barra, 1 punto.

#### Materiales:

- Herraduras entre los 350 y los 550 gramos
- Barra de 75 cm de longitud y 2,5 de anchura



*Práctica de la herradura*

## **Anexo 5: juego de la barra castellana**

Este juego, junto a otro tradicional como es el corta tronchos con hacha, son dos de los juegos que más entrenamiento y esfuerzo requiere para su práctica.

La barra castellana era una modalidad ya practicada en el mundo clásico, como juego atlético, claramente diferenciado del lanzamiento de jabalina que también era practicado en la Antigüedad. El instrumento utilizado para el lanzamiento de barra era denominado como *vectis*, fabricado con hierro, y también se utilizaba la *lingulata*, fabricado con madera dura.

A diferencia de otros deportes o juegos populares, de la barra castellana existen suficientes biografías que nos permiten establecer sus orígenes y evolución.

Existen numerosas referencias clásicas a este deporte. Gaspar Melchor de Jovellanos, primer escritor español que consideró el deporte como una actividad de interés general, nos habla de la barra castellana como una actividad frecuente y prestigiada en el siglo XII.

En el siglo XVI, Cristóbal Méndez recomienda la practica de la barra, junto con el de los bolos, por ser consideradas como actividades que desarrollan todo el cuerpo.

Quizá la mención más importante a este deporte viene dada por nuestro autor más universal, Miguel de Cervantes, no por el contenido del mismo sino por la grandeza del escritor, el cuál hace referencia a este deporte en una de sus obras.

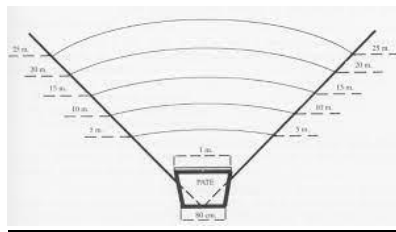
Actualmente en España existen tres escuelas de lanzamiento de barra: Castilla y León, Aragón y País Vasco.

La modalidad practicada en Castilla y León es la Barra Castellana, que se diferencia en la modalidad aragonesa en el peso, y de la vasca en el sistema de lanzamiento. En Castilla y León el lanzamiento se realiza con el pie quieto, en el País Vasco se hace tomando impulso. En Castilla y León este juego ha sido practicado y conservado por la gente del campo. Hasta hace muy pocos años, el tiro o lanzamiento de barra, estaba prácticamente desaparecido. En Aranda de Duero surgió un grupo de aficionados a este deporte, que a través de exhibiciones y campeonatos logró rescatar del olvido a la barra, llegando incluso a participar en la Olimpiada Cultural Barcelona'92 como deporte de exhibición junto a lanzadores vascos y aragoneses.

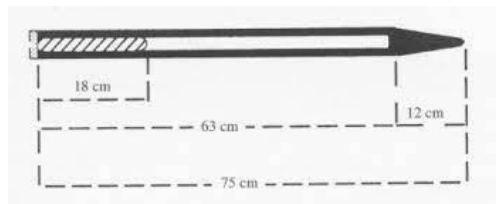
El juego consiste en lanzar la barra lo más lejos posible dentro de los límites establecidos sin que sea considerado nulo el lanzamiento. El lanzamiento es considerado nulo si la barra gira en el aire, si el lanzador pisa o sobrepasa la línea de la base cuadrada. También se considera nulo si la barra cae fuera del campo marcado o si alguno de los pies del lanzador se desplaza antes de que la barra salga de sus manos.

Materiales:

- Barra de metal de aproximadamente 75 centímetros de longitud. Diferenciamos dos categorías según el peso que se vaya a utilizar, 5kg o 7,250kg.
- Base cuadrada desde la que se realizan los lanzamientos, cuyo lado mide 1,25m, denominado “pate”, desde donde se trazan dos líneas en un ángulo de 45° para delimitar el terreno dentro del cual los lanzamientos son válidos.



*Campo de lanzamiento*



*Barra*



*Práctica de la barra castellana*

### **Anexo 6: juego de la rana**

El origen del actual juego de la rana se remonta al siglo XVIII en Francia, donde existió un juego denominado “*Tonneau*”, el tonel, muy parecido a la rana. La práctica de este deporte en España tuvo comienzo en el siglo XIX en el Principado de Asturias donde es muy popular.

Por ello, no podemos considerar el juego de la rana como autóctono de Castilla y León, pero el juego tuvo tanta aceptación que se ha convertido en una practica habitual en distintas provincias de la comunidad. Siendo bastante tradicional los concursos de dicho en juego en las festividades de los pueblos de Castilla y León.

Podemos practicar este juego de manera individual o por equipos. Cada jugador lanzará diez fichas de hierro por turno y suele haber un total de 10 turnos. Los lanzamientos se realizan a 3,5 metros de la mesa de la rana. La mesa de la rana suele ser de hierro o madera y consta de un total de 9 agujeros repartidos de la siguiente manera y con una puntuación también explicada a continuación:

- Una rana en el centro de la mesa con un agujero en su boca, puntúa 50 puntos.
- Un molino sobre un agujero en la parte frontal de la mesa, puntúa 25 puntos.
- Dos puentes sobre dos agujeros, uno a cada lado de la mesa en la parte delantera, puntúan 10 puntos
- Cinco agujeros restantes, repartidos por mitad y parte posterior de la mesa, puntúan 5 puntos.

#### Materiales:



*Fichas juego de la rana*



*Tablero juego de la rana*

### **Anexo 7: juego de la calva**

La calva es un juego tradicional, también reconocida por los nombres de Borrillo o Morrillo. El origen de este juego se encuentra en las provincias de Soria, Ávila, Zamora y Salamanca. Era practicado por los pastores del lugar, los cuales pasaban el rato tirando piedras a los cuernos de las vacas. A lo largo del tiempo, el juego fue tomando forma a base de ciertas modificaciones. Se cambió el cuerno del animal por una pieza de madera denominada calva, y la piedra por un cilindro de hierro denominado marro.

El origen de la nomenclatura del juego proviene del lugar donde se practicaba el mismo, el calvero, zona sin hierbas ni rastrojos que permitía un mejor lanzamiento y recogida de los utensilios sin posibilidad de perderlos. A día de hoy, este juego se sigue practicando en Castilla y León, Extremadura y algunos pequeños pueblos de Toledo.

El juego consiste en lanzar el marro desde una distancia aproximada de 14,5 metros, con el objetivo de golpear el madero por la zona elevada del mismo. Se realizan un total de 25 lanzamientos, pudiendo realizar dos lanzamientos previos de entrenamiento.

#### Materiales:

- El marro, un tubo de hierro relleno y que es de forma cilíndrica
- La calva, pieza de madera con un ángulo obtuso de entre cien y ciento veinte grados. La parte inferior se denomina base y la parte superior debe rondar una altura de 30 cm, la cual debe ser golpeada.



*Marro y calva*

## **Anexo 8: estándares de aprendizaje evaluables de 4º, 5º y 6º de Primaria**

### **CUARTO EP: ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

#### **BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES (comunes a los 3 cursos)**

- 1.1 Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- 1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
- 1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- 1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
- 2.1. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- 2.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
- 2.3 Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás

#### **BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL**

- 1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- 1.2. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- 1.3. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
- 2.1. Salta una serie de aros/obstáculos en fila/hilera alternando 1-2 apoyos.
- 2.2. Salta individualmente a la comba de forma seguida y sin interrupción.

- 2.3. Se desplaza sobre diferentes superficies de forma lateral, botando un balón, en diferentes posiciones y manteniendo el equilibrio.
- 2.4. Salta desde una altura establecida cayendo en equilibrio (pies juntos, brazos en cruz...).
- 2.5. Realiza saltos en longitud o altura con un pie, cae sobre el mismo pie y con pies juntos.
- 3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- 3.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
- 3.3. Analiza críticamente acciones ocurridas en la clase y expone su opinión con claridad y reflexivamente.
- 4.1. Analiza la intervención de los diferentes segmentos corporales en la realización de movimientos.
- 4.2. Aplica las posibilidades motrices de los segmentos corporales a la mejora de las diferentes ejecuciones motrices.

### BLOQUE 3: HABILIDADES MOTRICES

- 1.1. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- 1.2. Identifica su frecuencia cardiaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
- 1.3. Calcula sus pulsaciones diferenciando los diversos ritmos cardíacos asociados a cada tipo esfuerzo.
- 1.4. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- 1.5. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.
- 2.1. Realiza correctamente desplazamientos de ataque/defensa/persecución en juegos y actividades deportivas.
- 3.1. Salta una serie de aros con balón entre rodillas tobillos.
- 3.2. Lanza en apoyo a una diana, adelantando pie contrario, tras carrera con precisión.
- 3.3. Realiza giros sobre el eje longitudinal hacia adelante, intentando salir de pie y hacia atrás.
- 3.4. Salta desde una altura determinada con 3/4 de giro en el aire.
- 3.5. Se desplaza manteniendo en equilibrio la pica en dos dedos



- 3.6. Salta desde una altura cayendo en equilibrio (pies juntos, brazos en cruz).
- 3.7. Bota un balón en zig-zag entre conos, con diferentes ritmos.
- 3.8. Lanza en salto, a una diana, un balón tras carrera, con precisión.
- 3.9. Recepciona en desplazamiento un balón lanzado por un compañero.
- 3.10. Efectúa un salto de longitud realizando las cuatro fases, busca información y presenta las modalidades de saltos.
- 3.11. Participa en situaciones de juegos básicos, pasando y recibiendo de forma correcta y sin que se caiga el balón.

#### BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS

- 1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 2.1. Expone las diferencias, características y /o relaciones entre juegos populares, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- 2.2. Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- 2.3. Conoce y practica juegos y deportes alternativos.
- 2.4. Practica juegos predeportivos y deportes adaptados.
- 2.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- 3.1. Practica actividades en el medio natural.
- 3.2. Realiza juegos y actividades de pistas y rastreo.
- 3.3. Demuestra un comportamiento responsable hacia la conservación del medio ambiente.
- 3.4. Conoce las principales señales de tráfico y su simbología.
- 3.5. Conoce y aplica las normas de circulación como peatón y ocupante de vehículos en vías urbanas y carreteras.
- 4.1. Participa en la recogida y organización del material utilizado durante las clases.
- 4.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.
- 4.3. Respeta durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales.

4.4. Mantiene una actitud de colaboración y resolución pacífica de conflictos (habla y escucha, no agrede...).

4.5. Cumple las normas de juego

## BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVA

1.1. Representa personajes, situaciones, ideas y sentimientos, utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

1.2. Participa en representaciones o escenificaciones de historias sencillas, utilizando el movimiento y la música.

1.3. Comprende mensajes corporales expresados por sus compañeros.

1.4. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

2.1. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

2.2. Reproduce composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

## BLOQUE 6. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

1.1. Relaciona la actitud postural correcta con sus efectos sobre el organismo.

1.2. Realiza ejercicios de flexibilidad en los que intervienen las principales articulaciones corporales.

1.3. Comprueba la frecuencia cardíaca y la relaciona con el tipo de ejercicio.

1.4. Relaciona las capacidades físicas básicas con los ejercicios realizados.

1.5. Relaciona los hábitos de alimentación con la actividad física.

1.6. Respeta las normas higiénicas con respecto a las actividades físicas.

2.1. Practica el calentamiento como medida preventiva para evitar lesiones.

2.2. Adopta medidas de prevención en las clases, evitando las acciones peligrosas durante las actividades.

2.3. Identifica comportamientos irresponsables en la práctica de las diferentes actividades físico-deportivas.

## QUINTO EP: ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

### BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL

1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

1.2. Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.

1.3. Controla la respiración y la relajación. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria.

1.4. Contabiliza sus pulsaciones.

1.5. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico- expresivas, teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

2.1. Describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en la asignatura de ciencias de la naturaleza.

2.2. Conoce y describe la respuesta de los sistemas del cuerpo humano (respiratorio, circulatorio y locomotor) en las actividades físicas.

3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

### BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES

1.1. Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

1.2. Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

1.3. Mejora los giros realizando correctamente gestos técnicos básicos como volteretas adelante y atrás.

1.4. Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

1.5. Controla el equilibrio corporal en situaciones de complejidad creciente.

2.1. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

2.2. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

- 2.3. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- 3.1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 3.2. Conoce las capacidades físicas básicas, las relaciona con un ejercicio y es capaz de explicar sus características.
- 3.3. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
- 3.4. Realiza las pruebas de condición física, intentando mejorar los resultados de tomas anteriores.
- 3.5. Conoce y practica ejercicios de desarrollo de las diferentes capacidades físicas.

#### BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS

- 1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
- 2.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1 de diferentes deportes).
- 2.3. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica colectiva (acciones de 2X2, 3X3 de diferentes deportes).
- 3.1. Clasifica la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- 3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- 3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.
- 3.4. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- 3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- 4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.
- 4.2. Realiza cálculos con las dimensiones de los diferentes campos de juego.

4.3. Identifica y presenta en grupo las características de las diferentes modalidades deportivas y atléticas.

6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

6.2. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

6.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

6.4. Acepta y cumple las normas de juego.

## BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS

1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

1.3. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

1.4. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

2.1. Muestra interés por todo tipo de actividades, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.

2.2. Respeta las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.

2.3. Habla y escucha cuando aparece un conflicto en el desarrollo de las actividades.

## BLOQUE 6. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

1.1. Demuestra interés por el cuidado e higiene del cuerpo (utiliza ropa deportiva y bolsa de aseo; adopta posturas correctas).

1.2. Toma conciencia de la relación entre alimentación y actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.) y las repercusiones en el organismo de una dieta equilibrada.

1.3. Conoce y presenta, con ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación, los efectos negativos del alcohol, tabaco y otras sustancias en nuestro organismo.

1.4. Explica la influencia de su condición física en su vida diaria y en su salud.

1.5. Regula y dosifica el esfuerzo acorde a sus posibilidades.

2.1. Reconoce y explica de forma oral o escrita la importancia del calentamiento antes de realizar cualquier actividad deportiva.

2.2. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

2.3. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios

## SEXTO EP: ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

### BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL

1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

1.2. Adapta las habilidades motrices básicas de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

1.4. Aplicar las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporal y manteniendo el equilibrio postural.

1.5. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

2.1. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

### BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES

1.1. Adapta las habilidades motrices básicas a los distintos espacios en función de las actividades y los objetivos a conseguir.

1.2. Realiza movimientos de cierta dificultad con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.

1.3. Aplica correctamente los gestos técnicos en los lanzamientos, recepciones, golpes, conducciones, etc.

1.4. Se orienta en las acciones motrices en relación con los demás, a otros objetos y a los fines de la actividad.

1.5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

3.1. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

3.2. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

4.1. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

4.2. Identifica su frecuencia cardiaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

4.3. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

4.4. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

## BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS

1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

1.2. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

1.4. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

1.5. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

2.3. Distingue y maneja en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición.

3.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

3.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

4.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en las actividades en el medio natural.

4.2. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.



4.3. Se adapta a las normas de circulación y adopta medidas de seguridad como ciclista o patinador.

5.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

5.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

5.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

## BLOQUE 5. ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO-EXPRESIVAS

1.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

1.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

1.3. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

1.4. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

2.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

2.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades

## BLOQUE 6. ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD

1.1. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

1.2. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).

1.3. Planifica una dieta sana y equilibrada.

1.4. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

- 1.5. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.
- 1.6. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- 1.7. Reconoce y explica de forma oral o escrita la importancia del calentamiento antes de realizar cualquier actividad deportiva.
- 2.1. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.