

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA



**Universidad de Valladolid**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN  
EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*La iniciación deportiva: Propuesta de  
intervención para Educación Primaria*



**Autor/a: Fco.Javier Fernández Redondo**

**Tutor/a académico/a: Alberto Gonzalo Arranz**

**Curso: 2023-2024**

## **RESUMEN**

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) realizaremos un repaso teórico sobre el juego, para continuar con una propuesta de intervención en el ámbito de la Educación Física (EF) sobre los juegos de iniciación deportiva, que se llevará a cabo con alumnos de 6º de Educación Primaria.

En esta propuesta de intervención se utilizará una metodología por descubrimiento guiado, durante 6 sesiones en la que desarrollemos habilidades como la fuerza, la flexibilidad, la velocidad, la coordinación, el equilibrio y la precisión.

## **Palabras claves**

Juego, Iniciación deportiva, Educación Física.

## **ABSTRACT**

Throughout this work we Will carryout a theoretical review on games, then we will continue with an intervention proposal in the Physical Education area about games of sports initiation aimed at sixth Primary school grade students.

In this intervention proposal we will use a guided dyscovery methodology, For 6 sessions we will develop skills such as forcé, flexibility, speed, coordination, balance and precision

## **Keywords:**

Games, initiation sport, Physical Education.

*“Nunca consideres el estudio como una obligación, sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravilloso mundo del saber”*

**(Albert Einstein)**

*“Siempre que enseñes, enseña a la vez a dudar de lo que enseñas”*

**(José Ortega y Gasset)**

*“Nunca andes por el camino trazado, pues te conducirá únicamente hacia donde los otros fueron”*

**(Graham Bell)**

*“Educar a un niño no es hacerle aprender algo que no sabía, sino hacer de él alguien que no existía.”*

**(John Ruskin)**

*“Los niños tienen que ser enseñados sobre cómo pensar, no qué pensar”*

**(Margaret Mead)**

*“El trabajo del maestro no consiste tanto en enseñar todo lo aprendible, como en producir en el alumno amor y estima por el conocimiento”*

**(John Locke)**

## Contenido

1.Introducción. -----	6
2.Justificación.-----	6
3. Objetivos. -----	7
4.Marco teórico.-----	7
4.1 El juego: definición del concepto.-----	7
4.2 Características del juego. -----	9
4.2.1 Tipos de juego. -----	10
4.3 Métodos educativos. -----	14
5. Propuesta de intervención con alumnos de Educación primaria. -----	16
5.1 Diseño de la propuesta. -----	16
5.1.1 Justificación de la propuesta. -----	16
5.1.2 Relación con las Competencias Clave. -----	16
5.1.3 Competencias específicas de la Educación Física.-----	21
5.1.4 Criterios de evaluación para el tercer ciclo de Educación Física.-----	22
5.1.5 Contenidos de la Educación Física.....	26
5.1.6 Conexión entre los elementos del currículum para la propuesta de intervención. ....	29
5.1.7 Metodología-----	38
5.1.8 Evaluación.....	39
5.1.9 Sesiones.-----	40
5.1.10 Instrumentos de evaluación-----	46
5.2 Resultados de la propuesta.....	52
5.3 Propuestas futuras.....	55
5.4 Conclusión: análisis de la propuesta. -----	55
6. Anexos.....	58
7.Bibliografía.....	68

## Índice de tablas

Tabla 1.Comparativa juegos competitivos – Cooperativos.....	14
Tabla 2.Relación Competencia clave-competencias específicas -criterios de evaluación.....	36
Tabla 3.Relación saberes básicos-Contenidos .....	38
Tabla 4.Evaluación.....	39
Tabla 5.Sesión Thouckball.....	40
Tabla 6. Sesión Dacthball.....	41
Tabla 7.Sesión Emparéjate.....	42
Tabla 8. Sesión Microbio .....	43
Tabla 9. Sesión Airball.....	44
Tabla 10. Sesión Globolandia.....	45
Tabla 11. Ficha de Seguimiento grupal.....	46
Tabla 12. Registro anecdótico .....	46
Tabla 13. Rubrica de aprendizaje.....	47
Tabla 14..Diana de evaluación.....	48
Tabla 15. Cuestionario de autoevaluación del alumno .....	49
Tabla 16. Cuestionario sobre el proceso didáctico del profesor (Anónimo).....	50
Tabla 17. Ficha de seguimiento individual.....	51

## Índice Anexos

Ilustración 1.Anexo 1-----	58
Ilustración 2.Anexo 2-----	60
Ilustración 3.Anexo 3-----	62
Ilustración 4.Anexo 4-----	64
Ilustración 5.Anexo 5-----	66

## **1.Introducción**

En TFG planteamos el objetivo: “Tratar la iniciación deportiva en el ámbito educativo” ya que es considerado como un punto fuerte de la educación en valores que ellos conservan. Desarrollaremos este trabajo para concluir el Grado en Educación Primaria con mención en Educación Física, como resultado estos contenidos se manifiestan en la formación adquirida.

En el transcurso de este trabajo tendrá lugar un repaso sobre distintos aspectos teóricos conectados con el juego y haciendo hincapié en los juegos de iniciación deportiva en la Educación física, tomando datos de distintos autores expertos en este tipo de campos, entre los que nos podemos encontrar *Inmaculada Delgado, Roberto Velázquez, Ricardo Contreras* entre otros. De igual modo realizaremos una propuesta de intervención didáctica destinada para el curso de sexto de Educación primaria, apoyada en los juegos de iniciación deportiva.

## **2.Justificación**

La razón principal por la que se ha realizado este Trabajo de fin de grado, titulado “**La iniciación deportiva: Propuesta de intervención para educación primaria**” es porque creo que los juegos en Educación Primaria deben trabajarse como un soporte principal para la formación de los escolares, la educación no debe verse como una obligación sino como un entretenimiento que nos enseñe en el caso de la educación física, las capacidades físicas básicas y que contribuyen a la formación integral de los alumnos. Para ello podemos utilizar gran variedad de juegos.

Una segunda razón, estos días en los que la sociedad pasa mucho tiempo sentada, al lado de las pantallas, es necesario tanto para niños como para adultos jugar, ya que en el caso de los niños les favorece en todos los sentidos, en muchos casos se utiliza como medida de evasión de la realidad. Estos juegos nos ayudan tanto a conocernos a nosotros mismos como a conocer a los demás, como a competir, esto nos enseña una serie de valores, resolución de problemas que en un futuro nos van a servir de gran ayuda.

A mi parecer realizar un trabajo de este estilo me va a servir de gran ayuda para profundizar mis conocimientos y podré utilizarlo como guía para futuras programaciones durante mi futuro como docente. Bajo mi punto de vista una propuesta de intervención es una de las tareas más importante como docente y es la causa principal por lo que este tema es relevante para realizar este Trabajo de Fin de Grado (TFG).

Diseñar una propuesta de intervención va a poner a prueba el desarrollo de las capacidades que he ido ganando poco a poco en la realización del grado de Educación primaria. Con este fin veo necesario conocer a fondo el currículo.

Para el desarrollo de esta propuesta se ha tenido en cuenta la normativa vigente que regula la Educación Primaria.

LOMLOE Ley orgánica 2/ 2020 de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 2 de mayo, de Educación.

REAL DECRETO 157/ 2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

### **3. Objetivos**

El objetivo principal de este TFG es realizar una **propuesta de intervención centrada en el ámbito de los juegos de iniciación deportiva en la asignatura de Educación Física.**

Estableceremos unos objetivos específicos que tomaremos como referencia en las conclusiones.

- Desarrollar juegos sobre iniciación deportiva.
- Promover el juego/ deportes saludables desde edades tempranas.
- Promover la participación de todo el alumnado, teniendo en cuenta la iniciación deportiva.

### **4. Marco teórico**

#### **4.1 El juego: definición del concepto**

El juego es una herramienta indispensable en la vida de cualquier persona, teniendo una relevancia importante en la etapa educativa. El juego es una habilidad propia, esta surge de manera innata. Mediante los juegos los escolares se familiarizan con su entorno, con el interaccionan con los adultos en otras muchas situaciones. Con el juego los niños exploran, aprenden, desarrollan su personalidad, resuelven conflictos reciben una formación integral.

Según Rosera et al. (2007) 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)

Los alumnos juegan para divertirse y son ellos quienes establecen las reglas y las metas para conseguirlos. Es importante recalcar que el juego ha estado presente en el transcurso del tiempo, es una función esencial para el progreso psicomotor, afectivo y social de los niños.

Nos encontramos con muchos elementos que son frecuentes para la mayor parte de los autores, como dice Montañés y otros (2000) “La naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego.”

El juego ha estado relacionado con el ser humano desde su comienzo, pero se ha ido transformando a lo largo del tiempo, tal y como ha pasado con el concepto de infancia.

No me puedo encasillar en una única manera de definir el juego, por lo tanto, seguidamente veremos algunas definiciones más importantes que bajo mi punto de vista se dan sobre el juego.

Para comenzar veremos el origen de la palabra “juego”, esta viene del latín “iocus” mencionando algo lúdico.

Según la RAE (2023). Se define juego como ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Pero estas dos descripciones son muy extensas, de ahí que, veremos algunos autores de manera más específica.

Delgado (2011) menciona a autores como:

Piaget (1956). “El juego es la forma en que encuentra el niño para ser participe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad” (p. 5).

Froebel (1805–1852) (p. 5). “El juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior” (p. 5).



Claparède D. (1932). “El juego tiene como función permitir al individuo realizar su yo y desenvolver su personalidad” (p. 5).

Bajo mi punto de vista el juego se utiliza como una manera de evadir la realidad en la que nos encontramos día a día, este nos hace ver la realidad con otros ojos, el juego es felicidad, es expresar con hechos lo que una persona lleva en su interior. Tanto para los adultos como para los niños, es una actividad totalmente necesaria para las relaciones sociales que se crean a través de él como los aprendizajes que se logran.

#### **4.2 Características del juego**

Los juegos comparten unas características determinadas, a través de ellos podemos diferenciar distintas actividades lúdicas. Por este motivo he escogido las características que ha seleccionado Delgado (2011):

1. El juego es una actividad voluntaria y libre.
2. Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales.
3. El juego es un ejercicio placentero, es decir que genera placer por llevarse a cabo.
4. Es una fuente de placer y siempre se valora positivamente.
5. Es universal e innato.
6. Es necesario tanto para los adultos como para los niños.
7. Es activo e implica cierto esfuerzo.
8. Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño.
9. El juego es algo muy serio.
10. El juego es una vía de descubrimiento
11. El juego es el motor primordial del desarrollo de durante la infancia.
12. El juego favorece la interacción social y la comunicación.
13. El juguete es un recurso útil pero no necesario. (p. 6-7)

A mi parecer el juego es una actividad por la que accedemos a una realidad paralela que comenzamos a realizarla desde edades tempranas, que no necesita la adquisición de conocimientos y hace su valer con el paso del tiempo.

En el área de la Educación física, el juego tiene una serie de beneficios, así como menciona Moro (2021) y como dicen López & García (2011):

- A. Ayuda que el alumno descubra el mundo y sus capacidades.
- B. Promueve el valor y práctica del movimiento humano.
- C. Fomenta el bienestar holístico y el disfrute de la vida.
- D. Prepara al alumno para el trabajo y el descanso.
- E. Convierte las actividades cotidianas en actividades creadoras y de control.
- F. Adquiere y refina las destrezas motoras.
- G. Desarrollo y mantenimiento de la aptitud física para el logro de un bienestar y salud óptima.
- H. Conocimiento sobre actividades físicas y ejercicios.
- I. Promoción de actitudes positivas que conduzcan al aprendizaje y participación para toda la vida.
- J. Desarrolla la coordinación, la lateralidad, el ritmo, la imagen corporal y la orientación de espacio.
- K. Se desarrolla y mejora el bienestar general y la aptitud de sus participantes.

El juego necesita que se emplee con un propósito educativo bien definido, en la medida de lo posible trataremos de realizar los objetivos y evitar solamente la diversión de los escolares, sin que estos adquieran un aprendizaje alguno. Por ello utilizaremos estas herramientas de la educación como una estrategia para la diversión.

#### **4.2.1 Tipos de juego**

He podido observar cómo hay varias clasificaciones de los juegos por movimiento, estructura de meta y muchos más.

Podemos distinguir dos tipos de juegos básicos:

- Juegos libres: potencian el ingenio y la invención, no tienen normas.
- Juegos dirigidos: se realizan de acuerdo con una serie de reglas, en las que la imitación es uno de los aspectos más relevantes.

Continuaremos con clasificaciones más específicas y mejor relacionadas con el tema que queremos tratar según López & García (2011), los juegos educativos se pueden clasificar en:

- Juegos de Velocidad: En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

- Juegos de Fuerza: Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- Juegos de Destreza: Estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.
- Juegos Visuales: Son los juegos que ayudan a la función visual.
- Juegos Auditivos: Son los juegos que ayudan a la función auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- Juegos Táctiles: Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto.
- Juego de Agilidad: Son todos los juegos que permiten cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variedad de posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos, etc.).
- Juegos de Puntería: Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- Juegos de Equilibrio: Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- Juegos Inhibición: Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera que en los juegos sociales.
- Juegos Activos: Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- Juegos Colectivos: Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- Juegos Vigilados: Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- Juegos Organizados: Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y valora los resultados.

Dentro de esta clasificación nos centraremos en juegos activos, juegos de agilidad, juegos organizados, juegos colectivos y juegos de puntería, con el propósito de realizar una formación integral durante el transcurso de las sesiones programadas, esta serie de juegos

citada anteriormente comprende una variedad de juegos a realizar durante la educación primaria y que para los docentes resultan de gran utilidad.

Otro tipo de juegos que podemos distinguir son los juegos cooperativos y los juegos competitivos.

### Los juegos cooperativos.

Este apartado le comenzaremos definiendo la cooperación como dice Omeñaca & Ruiz (2001). “Los procesos a través de los cuales diferentes personas interactúan con el fin de alcanzar objetivos que les son comunes” (p.17).

Moro (2021) menciona a Torrente et al. (2007) que presentan una lista de actitudes que los estudiantes adquieren durante estos juegos:

- Autoestima: los participantes tendrán una imagen más positiva sobre ellos mismo ya que se sentirán útiles al realizar una tarea que llevará al éxito.
- Aceptación de los demás: se desarrollarán sentimientos positivos hacia los demás concienciándose de las limitaciones y posibilidades que poseen.
- Actitud positiva hacia la práctica de estas actividades: al requerir una implicación en los juegos, disfrutarán de ellos y estarán dispuestos a participar de nuevo.
- Compañerismo: al existir una colaboración grupal para lograr el éxito, los integrantes formarán relaciones más fuertes.
- Cohesión grupal: al compartir sentimientos y situaciones similares, es probable que estas relaciones creadas perduren en el tiempo.
- Cooperación: el alumnado cooperará para conseguir el objetivo final.
- Tolerancia y respeto hacia los compañeros, material y entorno: para llegar a la meta propuesta se actuará con respeto a todos y a todo lo que les rodea ya que, de esta manera, facilitarán que el objetivo se consiga. (p.16)

Por lo tanto, podemos decir que los juegos cooperativos enseñan a los alumnos a colaborar entre ellos para conseguir unos objetivos comunes en los que todos los participantes salen beneficiados.

### Los juegos competitivos

Pérez Tupín (2002) cita a Morton Deutsch, (cfr. por R. Weinberg 1996) este define a la competición como una situación en donde las recompensas se distribuyen de forma desigual

entre los participantes. Así los objetivos de estos son interdependientes negativamente: si una persona logra el objetivo, la otra no lo consigue.

La competición consiste en una búsqueda de la excelencia personal, una mejora de la afiliación y una mejora en el tratamiento del estrés, lo que produce una participación positiva en las actividades competitivas, pero que desgraciadamente vienen acompañadas normalmente por la búsqueda de la victoria por encima de todo, o la especialización temprana, produciendo graves problemas de salud. (Pérez Tupín, 2003)

Estos juegos competitivos tienen como base de juego ganar o perder, los conocimientos que generan no son los adecuados para la formación que buscamos, fomentan que algunos alumnos queden excluidos.

Las diferencias que encontramos en estos dos tipos de juegos las cita Torrente et al. (2009) basándose en Otuzi (1999) (p .4).

<b>Juegos competitivos</b>	<b>Juegos cooperativos</b>
Resultan entretenidos para algunos.	Resultan entretenidos para todos
Muchos sienten una sensación de fracaso.	Todos los alumnos experimentan una sensación de triunfo
Algunas personas son apartadas debido a su falta de destrezas.	Se presenta una diversidad de grupos, generando un elevado grado de aceptación
Se adquiere desconfianza y egoísmo.	Se adquiere la habilidad de colaborar y tener confianza en los demás compañeros
Los participantes carecen de empatía y encuentran placer en los problemas que se presentan a los rivales.	Los participantes adquieren un sentimiento de compañerismo y comparten los logros
Tienen una separación por niveles, justificando las desigualdades entre personas como medio de separación.	Presenta una integración de individuos en varios equipos, generando un alto grado de aceptación
Los alumnos eliminados se convierten en espectadores.	Todos los participantes comienzan y finalizan el juego

La confianza en sí mismos se ve afectada cuando son derrotados.	La confianza mejora notablemente
Algunos jugadores presentan poca capacidad de aceptación a la derrota.	Con los problemas mejora el ambiente entre las personas que forman el equipo

Tabla 1. Comparativa juegos competitivos – Cooperativos

Fuente: elaboración propia

Los juegos que voy a desarrollar en este TFG se encuentran en la clasificación de juegos psicomotores, este tipo de juegos son los más completos para el desarrollo del alumnado. Ya que a través de ellos perciben estímulos espacio-temporales, mejoran la coordinación, la condición física entre muchas otras ventajas que tienen estos juegos. Dentro de ello voy a realizar un especial hincapié en los juegos de iniciación deportiva.

#### 4.3 Métodos educativos

Según Monjas (2006). “El modelo que utilice el educador será la clave para conseguir que la iniciación deportiva responda a nuestras intencionalidades educativas”.

A ello quiero incluir que en la metodología que utiliza el docente, es necesario aplicar cambios según el contenido que vayamos a enseñar.

Para Sánchez y Ramírez (1999b). “En la enseñanza deportiva se utilizan dos grandes métodos hoy en día: los métodos tradicionales y los métodos activos”.

Según Monjas (2006). “Los métodos tradicionales son los que siguen una progresión de la técnica a la táctica y los métodos activos parten del juego global, siguiendo una orientación diferente que va más de la táctica a la técnica”.

Estos dos autores comparten que la mejor metodología en el ámbito del deporte infantil son las metodologías activas, estas se centran en el que el niño adquiera los conocimientos apropiados y no se centran en la actividad.

#### Métodos tradicionales.

Jordán et al. (2001) explican los métodos tradicionales como. “Aquel que parte de la necesidad de dotar previamente a los aprendices de los medios técnicos indispensables (habilidades específicas) para que, posteriormente, puedan afrontar los problemas tácticos que presentan la consecución de los objetivos del juego” (p.145).

Sánchez y Ramírez (1999b) en su libro relata que estos métodos. “Generalmente son utilizados por entrenadores que no han recibido una formación específica y que se rigen sobre todo por su intuición o imitando y reproduciendo la manera como les enseñaron a ellos” (p.256).

Como dicen estos tres autores, los métodos tradicionales no se interesan en que el alumnado aprenda, ni que este tenga una formación integral, ya que no tiene en cuenta sus capacidades o la motivación, únicamente es importante el resultado final.

### Métodos de aprendizaje activo

Jordán et al. (2001) observan que estos métodos son. “Intentos de superar las limitaciones, carencias y problemas que se dan en la aplicación del modelo tradicional en el contexto escolar” (p.158).

Sánchez y Ramírez (1999b) entienden que estos métodos. “Conciben las prácticas deportivas, no como una suma de técnicas, sino como un sistema de relaciones” (p.258).

Para estos autores este método tiene similitudes a la enseñanza individualizada y secuencial, además podemos observar contenidos comunes en distintos deportes y/o juegos ya que poseen similitudes tácticas y técnicas.

## **5. Propuesta de intervención con alumnos de Educación primaria**

### **5.1 Diseño de la propuesta**

#### **5.1.1 Justificación de la propuesta**

Este trabajo está enfocado a la iniciación deportiva, por lo que creo que es una oportunidad de crear y desarrollar una serie de sesiones en las que esto sea la principal fuente de ideas.

- I. La experiencia personal que he ido atesorando en estos años con el deporte, me ha ayudado a realizar este trabajo con estas características.
- II. Concienciar a los alumnos y padres, a los beneficios de juego y la iniciación deportiva.
- III. La necesidad mediante las sesiones de transmitir una mentalidad de una sociedad igualitaria entre todos sus componentes, dando igual el lugar de donde vienen y con ello ayudarles a una correcta integración.

#### **5.1.2 Relación con las Competencias Clave**

Según el artículo 9.2 del Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, deben de adquirirse las siguientes 8 Competencias Clave, se encuentran interrelacionadas con las sesiones propuestas: Competencia en comunicación lingüística, Competencia plurilingüe, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender, Competencia ciudadana, Competencia emprendedora, Competencia en conciencia y expresión culturales.

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

CCL1. Tiene capacidad para comunicar hechos, conceptos, opiniones de forma oral, escrita o multimodal adaptándose a contextos cotidianos dentro del ámbito de la educación física. Ello implica participar de una manera activa durante las actividades físicas, clases teóricas o prácticas, demostrando una actitud cooperativa y respetuosa.

CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los



objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

### **Competencia matemática y Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Participa activamente en acciones relacionadas con la ciencia para favorecer la salud y el bienestar, preservar la biodiversidad dentro del ámbito de la educación física. Aplicar unos principios éticos y seguros en todas las actividades físicas y deportivas.

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

CPSAA1. Desarrolla la conciencia emocional, cognitiva y conductual dentro del contexto de la educación física, reconociendo y gestionando de manera adecuada las emociones, pensamientos y acciones. Ayudar al desarrollo integral del alumnado, buscando su bienestar emocional y las capacidades para enfrentar desafíos tanto dentro como fuera del entorno escolar.

CPSAA2. Adquiere conocimiento sobre los riesgos más significativos que contribuyen a la salud física y mental, asociados con la práctica de actividades físicas. Además, se encuentra preparado para identificar y buscar apoyo en situaciones de violencia o discriminación promoviendo un ambiente seguro y respetuoso en el entorno escolar.

CPSAA3. Identifica y acepta los sentimientos y las vivencias de los demás compañeros, colabora de manera activa con el grupo, adopta un el compromiso personal propuesto por el docente con el fin de conseguir los objetivos propuestos.

CPSAA4. Muestras valores de esfuerzo con el fin de mejorar su formación.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

### **Competencia emprendedora (CE)**

CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.

CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

### **Competencia plurilingüe (CP)**

CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.

CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

### **Competencia digital (CD)**

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el

medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

### **Competencia ciudadana (CC)**

CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

### **5.1.3 Competencias específicas de la Educación Física**

Según el DECRETO 38/2022 de 29 de septiembre, nos encontramos con las siguientes competencias específicas del área de la Educación Física que debe conseguir el alumnado:

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.

6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa.

#### **5.1.4 Criterios de evaluación para el tercer ciclo de Educación Física**

Según el DECRETO 38/2022 de 29 de septiembre, nos encontramos con los siguientes criterios de evaluación designados para el sexto curso de Educación Primaria que el alumnado debe conseguir:

##### **Competencia específica 1**

1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales.

1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.

1.3 Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.

1.4 Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.

1.5 Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que resultan perjudiciales para la salud propia o colectiva, adoptando posturas de rechazo hacia las mismas y evitando activamente su reproducción.

### **Competencia específica 2**

2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.

2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.

### **Competencia específica 3**

3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales.

3.3 Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las

actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fenómeno de la igualdad de género.

#### **Competencia específica 4**

4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.

4.2 Valorar el deporte como fenómeno cultural, analizando los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.

4.3 Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.

4.4 Valorar, respetar y construir la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

#### **Competencia específica 5**

5.1 Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una perspectiva ecosostenible del entorno y comunitaria.

5.2 Desarrollar capacidades de respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y experimentando acciones concretas para su preservación.

5.3 Crear soluciones para situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.



## **Competencia específica 6**

6.1 Buscar, seleccionar y, contrastar información relacionada con la motricidad, a partir de distintas fuentes fiables y seguras, utilizándola mediante adaptaciones creativas propias del área, citando las fuentes consultadas, adquiriendo el léxico básico y reflexionando sobre la transmisión de bulos.

6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible, eficiente y saludable.

6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales y grupales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios.

### **5.1.5 Contenidos de la Educación Física**

Según el DECRETO 38/2022 de 29 de septiembre, nos encontramos una serie de contenidos.

#### **A. Vida activa y saludable.**

- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo.
- Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas, debilidades, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos (social, físico y mental).
- Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.

#### **B. Organización y gestión de la actividad física**

- Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos, lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto de las elecciones de los demás.
- Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.
- Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física.
- Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.

#### **C. Resolución de problemas en situaciones motrices**

- Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de

interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.

- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria.
- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas.
- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.
- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos.

#### **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices**

- Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.
- Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.
- Concepto de deportividad.
- Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación.

## **E. Manifestaciones de la cultura motriz**

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.
- Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas.
- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo.
- Deporte y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.
- Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos.

## **F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno**

- Normas de uso: la educación vial desde la actividad física y deportiva. Movilidad segura, saludable y sostenible.
- Transporte activo, seguro y sostenible: bicicletas, patines, patinetes.
- Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.
- Consumo responsable: construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz. – Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano.
- Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural y urbano.

En la siguiente tabla se relacionan, las Competencias Específicas, los Criterios de Evaluación y los Contenidos que se pretenden conseguir con la realización de esta propuesta de intervención.

### 5.1.6 Conexión entre los elementos del currículum para la propuesta de intervención

En la siguiente tabla se muestra la relación entre los elementos del currículum para esta propuesta de intervención educativa.

COMP. CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS EVALUACION	CONTENIDOS
STEM2, STEM5, CPSAA2,	1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales.	<p><b>Bloque A:</b></p> <p><b>Salud física:</b> efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Identificación de los efectos perjudiciales relacionados con un estilo de vida con ausencia de práctica de actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas.</p> <p><b>Bloque B</b></p> <p><b>Valoración del esfuerzo personal</b> en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.</p>
		1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	<p><b>Bloque A</b></p> <p><b>Salud social:</b> Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p><b>Bloque B</b></p> <p><b>Valoración del esfuerzo personal</b> en la actividad física y confianza en sus</p>

			<p>propias posibilidades</p> <p><b>Bloque C</b></p> <p><b>Capacidades condicionales:</b></p> <p>Identificación de las capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad) que intervienen en una actividad físico-deportiva.</p> <p>Calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación.</p>
<p>STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1 CE3.</p>	<p>2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p>	<p><b>Bloque A</b></p> <p><b>Salud física:</b></p> <p>efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo.</p> <p>Identificación de los efectos perjudiciales relacionados con un estilo de vida con ausencia de práctica de actividad física.</p> <p>Educación postural en acciones motrices específicas.</p> <p><b>Bloque B</b></p> <p><b>Usos y finalidades:</b></p> <p>catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</p> <p><b>Valoración del esfuerzo personal</b></p> <p>en la actividad física y confianza en sus</p>

			<p>propias posibilidades</p>
		<p>2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p>	<p><b>Bloque B</b>  <b>Usos y finalidades:</b>  catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</p> <p><b>Valoración del trabajo bien ejecutado</b> desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p><b>Bloque C</b>  <b>Toma de decisiones:</b>  Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p><b>Bloque D</b>  <b>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</b></p>

<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CE1, CC3.</p>	<p>3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.</p>	<p><b>Bloque B</b> <b>Valoración del esfuerzo personal</b> en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades</p> <p><b>Valoración del trabajo bien ejecutado</b> desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p><b>Bloque C</b> <b>Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica:</b> organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles; direccionalidad del espacio.</p> <p><b>Bloque D</b> <b>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</b></p>



		<p>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales.</p>	<p><b>Bloque B</b>  <b>Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices:</b>  calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación.  Importancia de respetar las normas de seguridad.  Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p> <p><b>Bloque D</b>  <b>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</b></p> <p><b>Aceptación y respeto hacia las normas,</b> reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</p>
<p>CC3,  CCEC1,  CCEC2,  CCEC3,  CP3,  CCEC4.</p>	<p>4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan</p>	<p>4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como</p>	<p><b>Bloque B</b>  <b>Usos y finalidades:</b>  catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</p> <p><b>Toma de decisiones:</b>  Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de</p>

	regularmente en la vida cotidiana.	espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.	interacción con un móvil. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. <b>Bloque C</b> <b>Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición):</b> Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión). <b>Bloque D</b> <b>Habilidades sociales:</b> estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. <b>Bloque E</b> <b>Juegos emergentes</b>
CC2, CE1, CE3.	5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de	5.3 Crear soluciones para situaciones motrices con diversidad de estímulos y	<b>Bloque B</b> <b>Usos y finalidades:</b> catárticos, lúdico-recreativos,

	<p>práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p>	<p>competitivos y agonísticos.</p> <p><b>Valoración del trabajo bien ejecutado</b> desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p><b>Bloque C Toma de decisiones:</b>  Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p><b>Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica:</b>  organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de</p>
--	---	--	--

			<p>trayectorias de móviles;          direccionalidad del espacio. <b>Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición):</b>          Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).</p> <p><b>Bloque D</b>  <b>Habilidades sociales:</b> estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p>
--	--	--	--

Tabla 2. Relación Competencia clave-competencias específicas -criterios de evaluación

Fuente: Elaboración propia

En la siguiente tabla se muestran los contenidos que contribuyen en la consecución las competencias específicas del área, a través de mi propuesta de intervención: “la iniciación deportiva”. Según el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre.

Bloque de contenidos	Conocimientos, destrezas y actitudes.
BLOQUE A Vida activa y saludable.	<p><b>Salud física:</b> efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Identificación de los efectos perjudiciales relacionados con un estilo de vida con ausencia de práctica de actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas.</p> <p><b>Salud social:</b> Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p>
BLOQUE B Organización y gestión de la actividad física	<p><b>Usos y finalidades:</b> catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</p> <p><b>Valoración del esfuerzo personal</b> en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades</p> <p><b>Valoración del trabajo bien ejecutado</b> desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p><b>Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices:</b> calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p>
BLOQUE C Resolución de problemas en situaciones motrices	<p><b>Toma de decisiones:</b> Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p><b>Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica:</b> organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles; direccionalidad del espacio.</p> <p><b>Capacidades condicionales:</b> Identificación de las capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad) que intervienen en una actividad físico-deportiva. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación.</p>

	<b>Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición):</b> Actividades de cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).
BLOQUE D Autorregulación emocional e interacción social en situaciones	<b>Habilidades sociales:</b> estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. <b>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</b> <b>Aceptación y respeto hacia las normas,</b> reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.
BLOQUE E Manifestaciones de la cultura motriz	<b>Juegos emergentes</b>

Tabla 3. Relación de Contenidos

Fuente: Elaboración propia

### 5.1.7 Metodología

Las técnicas que vamos a aplicar en nuestro plan de estudio son tal y como dice Omeñaca (2023). “Por descubrimiento guiado, buscaremos que los alumnos realicen un aprendizaje activo, de igual manera que se produzca un aprendizaje significativo”.

Basaremos esta metodología en el que el docente no aporte únicamente los contenidos a los alumnos, sino que sean ellos los verdaderos protagonistas buscando, experimentado, con el fin de que creen sus propias ideas. El docente intervendrá a modo de guía, orientará a los alumnos y en momentos puntuales realizará intervenciones a modo de aclarar las ideas de los escolares. Nuestra colaboración será verdaderamente importante, ya que les daremos un problema inicial, que ellos deben de resolver, les ayudaremos, pero nunca les daremos la solución al problema, serán ellos los que por sus medios lleguen, a través de la colaboración el trabajo en equipo conseguirá el objetivo marcado. Otro de los apartados que utilizaremos serán paradas, a modo de reflexión, y una reflexión final a modo de afianzar los objetivos y los contenidos de la sesión.

La estrategia que utilizaremos será principalmente la cooperación, recalcando la colaboración entre el alumnado, considerando las características, aportando y recibiendo distintas ideas de los compañeros, con el fin de lograr los objetivos propuestos.

Se fomentará la participación de todo el alumnado, favoreciendo la inclusión, esto es importante a la hora de formar los equipos, estos deberán ser heterogéneos. Se tendrán en cuenta los tiempos respetando el ritmo de aprendizaje de cada alumno.

Se creará un ambiente lúdico y agradable que ofrezca situaciones de comunicación y fomente las relaciones.

Las sesiones darán comienzo en gran grupo donde se explicarán las actividades, se darán las instrucciones necesarias para garantizar la seguridad y el desarrollo de la sesión, se formarán los equipos, estos grupos serán mixtos. Por último, se finalizará con una asamblea o reunión final para reflexionar sobre la actividad y extraer conclusiones.

### 5.1.8 Evaluación

La evaluación de esta propuesta, la realizaremos a través del sistema de evaluación formativa, no siendo reducida a un momento puntual, se tendrá en cuenta el progreso del alumno y se respetaran los ritmos de aprendizaje, teniendo en cuenta la valoración inicial, el docente aplicará los instrumentos de evaluación necesarios con el fin de valorar la actuación de los alumnos.

Para los escolares, las herramientas que utilizarán serán de autoevaluación, por lo tanto, ellos mismos son los que valoraran sus actuaciones. Por otro lado, los alumnos valoraran al docente para una continua mejora de sus sesiones y de su formación, con el fin de que el alumnado adquiriera una mejor experiencia.

Evaluación	
Técnicas	Instrumentos
Evaluación del docente	Ficha de seguimiento grupal
	Registro anecdótico
	Rubrica de aprendizaje
	Ficha de seguimiento individual
Evaluación alumno	Diana de evaluación
	Cuestionario de autoevaluación del alumno
	Cuestionario sobre el proceso didáctico del profesor

Tabla 4. Evaluación

Fuente: elaboración propia

### 5.1.9 Sesiones

SESIÓN 1. Tchoukball	
<p><b>EMPEZANDO...</b></p> <p><i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Explicaremos la sesión a realizar, formaremos los equipos.</p> <p>Para más tarde daremos comienzo a la explicación a los juegos.</p>
<p><b>EN MARCHA</b></p> <p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p><b><u>Fireball</u></b></p> <p>Colocaremos a los alumnos en dos equipos formando un círculo y alternándolos su posición en los mismos. Cada equipo tendrá un peto de color distinto. Este juego consiste en pasar la pelota al compañero que tenemos en la derecha, teniendo en cuenta de que el alumno/a es del equipo contrario. El pase se ha de dar en las mejores condiciones posibles.</p> <p>Se trata de una competición para observar que equipo es capaz de adelantar al otro pasando la pelota, Cada vez que un equipo adelante al otro se contará como un punto, este lo haremos al mejor de 3.</p> <p><b><u>Tchoukball</u></b></p> <p>El objetivo principal del juego es de anotar puntos impactando el balón en los reboteadores que se encuentran en los extremos de la pista. No iremos pasando el balón hasta llegar a una posición clara para puntuar.</p> <p>Se prohíbe el contacto y la dinámica general del juego es el trabajo en equipo, otra de las características es que no se permite la obstrucción en el rebote de la pelota y cualquier tipo de acción agresiva está prohibida.</p>
<p><b>Finalizamos ...</b></p> <p><i>Reunión final</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Los escolares se autoevalúan, evaluarán la sesión impartida por el docente y este último los evaluará.</p>
<p><b>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</b></p>	

Tabla 5. Sesión Tchoukball



<b>SESIÓN 2. Dacthball</b>	
<p><b>EMPEZANDO...</b></p> <p><i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Explicaremos la sesión a realizar, formaremos los equipos.</p> <p>Para más tarde daremos comienzo a la explicación a los juegos.</p>
<p><b>EN MARCHA</b></p> <p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p><b><u>El desalojo</u></b>  Dividiremos el campo en 4 partes iguales, y 4 equipos cada equipo se colocará en una parte del campo, cada uno de los alumnos tendrá una pelota, sin importar el tamaño, al silbato del profesor los alumnos tratarán de pasar las pelotas a los otros equipos, una vez que el profesor vuelva tocar el silbato el lanzamiento de balones se parará y se contarán los balones que hay en cada campo, se llevará el punto el equipo que menos balones tenga. Lo realizaremos al mejor de 3.</p> <p><b><u>Dacthball</u></b>  Dividiremos el campo en 4 partes iguales, pero únicamente realizaremos 2 equipos, todos los participantes comenzaran la partida tocando la pared, los balones nos los encontraremos en la división entre los dos campos, el juego consiste en lanzar el balón e impactar a los rivales, una vez que estén impactados, tener dos opciones que se sienten en un banco a esperar que se acabe la partida o que se siente en el suelo y cuando les llegue un balón puedan continuar con el juego.</p> <p>Gana el equipo que más eliminaciones consiga.</p>
<p><b>Finalizamos ...</b>  <i>Reunión final</i>  <i>Despedida</i></p>	<p>Los escolares se autoevalúan, evaluarán la sesión impartida por el docente y este último los evaluará.</p>

Tabla 6. Sesión Dacthball

### SESIÓN 3. Emparéjate

#### **EMPEZANDO...**

*Primeros diálogos y explicación de la sesión.*

Explicaremos la sesión a realizar, formaremos los equipos y parejas.  
Para más tarde daremos comienzo a la explicación a los juegos.

#### **EN MARCHA**

*Paradas de Reflexión.*

#### **Polos opuestos**

Los alumnos se colocarán por parejas, espalda con espalda sobre la línea de mitad de campo, este juego consistirá en que el docente dará color y números, pares o impares, este sacará un cono azul o rojo de su espalda, los alumnos deberán correr hacia el cono seleccionado, mientras que su compañero tratará de pillarle. Se realizará lo mismo con números pares o impares.

#### **Emparéjate**

Nos encontramos distribuidos por todo el espacio, excepto uno que será el perseguidor, a este le identificaremos con un peto que le llevará en la mano. Cuando el perseguidor contacta con alguno de los alumnos le entregará el peto y pasará a ser el perseguidor. Para evitar que te puedan tocar y convertirte en perseguidor deberemos darle la mano a alguno compañero formando una pareja. Pero si un tercer alumno se agarra a la mano libre de alguno de ellos, el que está en el otro extremo obligatoriamente se tiene que ir pues podrá ser pillado.

#### **Finalizamos ...**

*Reunión final*

*Despedida*

Los escolares se autoevalúan, evaluarán la sesión impartida por el docente y este último los evaluará.

#### **OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:**

Tabla 7. Sesión Emparéjate

**SESIÓN 4. Microbio****EMPEZANDO...**

*Primeros diálogos y explicación de la sesión.*

Explicaremos la sesión a realizar, formaremos los equipos y parejas.  
Para más tarde daremos comienzo a la explicación a los juegos.

**EN MARCHA**

*Paradas de Reflexión.*

**El azar**

Colocaremos cartas de la baraja española al final del campo, mientras que los alumnos formarán una fila en el centro de la pista, dividiremos las cartas en pares e impares, quitaremos las figuras, cada alumno saldrá y escogerá una carta, si es par se colocará a la derecha y si es impar se colocará a la izquierda, una vez que estén todos los alumnos daremos comienzo al siguiente juego.

**Microbio**

Los 2 equipos realizados, se encontrarán en los dos extremos de la pista en diagonal, un equipo serán los microbios (peto verde -amarillo) y otro los enfermeros (peto blanco- azul) llevarán el peto colocado en el lateral del pantalón. Tienen dos vidas la primera en caso de los microbios será el peto verde y en el caso de los enfermeros el peto blanco, si les pillan una vez se tendrán que cambiar el peto. Mientras que si se le quitan el segundo peto deberán ir a la base enemiga y agarrarse de la pica, para salvarse, un aliado deberá chocarle la mano. Este cogerá automáticamente el peto con la segunda vida. El juego terminara cuando unos de los equipos este completamente eliminado o por tiempo y mayoría de eliminados.

**Finalizamos ...**

*Reunión final*

*Despedida*

Los escolares se autoevalúan, evaluarán la sesión impartida por el docente y este ultimo los evaluara.

**OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:**

Tabla 8. Sesión Microbio

<b>SESIÓN 5. Airball</b>	
<p><b>EMPEZANDO...</b></p> <p><i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Explicaremos la sesión a realizar.</p> <p>Para más tarde daremos comienzo a la explicación a los juegos.</p>
<p><b>EN MARCHA</b></p> <p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p><b><u>Por números</u></b></p> <p>Para realizar los equipos, los alumnos se moverán por el espacio disponible, diremos una serie de números al azar, para que estos formen grupos y en el último número que digamos estableceremos los dos equipos.</p> <p><b><u>Airball</u></b></p> <p>Colocaremos 4 aros en diferentes puntos de la pista, realizaremos 2 equipos, deberemos de ir realizando pases hasta que unos de nuestros compañeros se metan en el aro y le podamos realizar un pase.</p> <p>Gana el equipo que más puntos tenga.</p>
<p><b>Finalizamos ...</b></p> <p><i>Reunión final</i></p> <p><i>Despedida</i></p>	<p>Los escolares se autoevalúan, evaluarán la sesión impartida por el docente y este último los evaluará.</p>
<p><b>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</b></p>	

Tabla 9. Sesión Airball

<b>SESIÓN 6. Globolandia</b>	
<b>EMPEZANDO...</b>  <i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i>	Explicaremos la sesión a realizar.  Para más tarde daremos comienzo a la explicación a los juegos.
<b>EN MARCHA</b>  <i>Paradas de Reflexión.</i>	<u><b>Al contrario</b></u>  Para realizar grupos formaremos una fila y seleccionaremos un alumno del principio y otro del final para realizar los equipos.  <u><b>Globolandia</b></u>  El juego consiste en colocarse un globo en cada tobillo, todos se van desplazándose por el espacio y tienen que intentar explotar el globo de sus compañeros, gana el último que quede con globo.  <u><b>Octopus</b></u>  En este juego empezará a medida que se vayan eliminando del juego anterior, consiste en pillar al último jugador, esto se realizará a medida que el último jugador al que le pillen le darán la mano e irán formando una cadena hasta que el no queda nadie más.
<b>Finalizamos ...</b> <i>Reunión final</i> <i>Despedida</i>	Los escolares se autoevalúan, evaluarán la sesión impartida por el docente y este último los evaluará.
<b>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</b>	

Tabla 10. Sesión Globolandia

### 5.1.10 Instrumentos de evaluación

A continuación, mostrare una serie de instrumentos de evaluación que utilizaren las sesiones de juegos.

Ficha de seguimiento grupal (Anexo 1)

Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.							
Respetan las normas del juego.							
Utiliza los materiales adecuadamente.							
Llegan a acuerdos y los respetan.							

Tabla 11. Ficha de Seguimiento grupal

Registro anecdótico

En este registro quedaran reflejados incidentes tanto positivos como negativos que observe el docente.

Etapa educativa:		Letra:
Día	Observaciones	Valoración

Tabla 12. Registro anecdótico

Rúbrica individual del alumno (Anexo 2)

<b>Calificaciones</b>	<b>1-Nunca o casi nunca</b>	<b>2-Algunas veces</b>	<b>3. A menudo, frecuentemente.</b>	<b>4. Casi siempre o siempre</b>
A-Avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel bajo en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel básico en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel bueno en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel excelente en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.
B- Colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo.	No colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo.	Colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo	Colabora frecuentemente en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo	Colabora siempre en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo
C- Participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos	No participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	A veces participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	Frecuentemente participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	Siempre Participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.

Tabla 13. Rúbrica de aprendizaje

Diana de autoevaluación (Anexo 3)

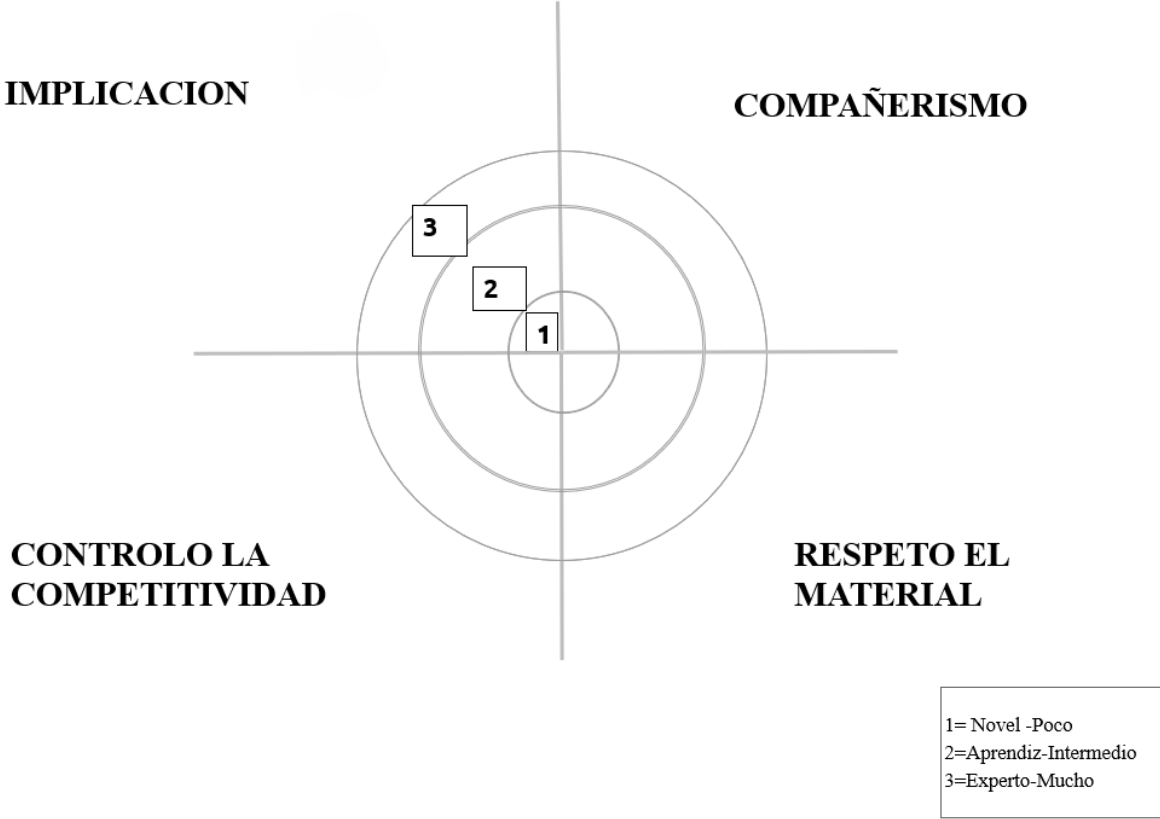


Tabla 14..Diana de evaluación



Autoevaluación del Alumno. (Anexo 4)

AUTOEVALUACIÓN ALUMNO:					
GRUPO:		CENTRO:			
	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco	Algo que comentar
He desarrollado habilidades y destrezas a través de retos cooperativos					
Lo que más me ha costado es:					
He resuelto desafíos con mis compañeros.					
Me he involucrado de manera activa en las distintas propuestas realizadas.					
He utilizado de manera correcta el material.					
He mostrado respeto hacia mis compañeros.					
He sido respetuoso con el profesor.					
He levantado la mano para hablar.					
Observaciones de la actividad					
Lo que más me gusto es:					
No me gustó...					
Cambiaría....					
Calificación:					

Tabla 15. Cuestionario de autoevaluación del alumno

Cuestionario sobre el Proceso didáctico (Anexo 5).

CURSO ACADÉMICO	CENTRO:					GRUPO:
ASPECTOS A EVALUAR						OBSERVACIONES
1. Las tareas, juegos y actividades propuestas han sido divertidas						
2. Las clases se han explicado con claridad.						
3. Anima durante las clases, ayudando si es necesario.						
4. En caso de castigar a alguien, lo hace justamente.						
5. Escucha todas las opiniones de los alumnos.						

Tabla 16. Cuestionario sobre el proceso didáctico del profesor (Anónimo)

**ESCALA NUMERAL:** 0= nada · 1= muy poco · 2= poco · 3= bastante · 4 = mucho

Ficha de seguimiento individual (Anexo 6).

ETAPA ESCOLAR:							
LETRA:				ALUMNO:			
OBJETIVOS	Días de clase						COMENTARIOS
1-Reconocer y practicar los juegos planteados durante la sesión.							
2.Intervenir de manera activa mostrando ganas de esfuerzo, trabajo y mejora durante las sesiones.							
3. Desarrollar estrategias de cooperación, oposición según las necesidades del juego.							
4.Utilizar el material de manera correcta, respetar las normas.							
OTRAS CONSIDERACIONES							

Tabla 17. Ficha de seguimiento individual.

**ESCALA NUMERAL: 0= nada · 1= muy poco · 2 = poco · 3 = bastante · 4 = mucho**

## **5.2 Resultados de la propuesta**

Después de poner en práctica esta intervención con los escolares, he podido observar como por regla general el comportamiento y la activación de los alumnos ha sido correcta durante las sesiones. A pesar de ello había que recordarles que la cooperación era muy importante si querían ganar, las victorias eran grupales, es por ello por lo que, tras parar el juego, realizamos pequeñas aportaciones para mejorar el transcurso de la sesión:

“Realizando pases y moviéndoos los que no tenéis pelota llegáis a puntuar de manera más sencilla”.

“Si palmeáis la pelota el pase es más impreciso, tenéis que pararla y realizar el pase al compañero libre”.

“Ocupar espacios libres, estáis todos pegados”.

Al finalizar los alumnos comentaban sobre la importancia de colaborar para llegar a puntuar, con ello en la asamblea final realizamos comentarios, sobre la importancia de participación de todos los alumnos y que pase el balón por todos.

Estos resultados los analizaremos de manera más específica según los objetivos de la ficha de seguimiento individual del alumno. Estos objetivos los plasmaremos como resultados grupales.

### Reconocer y practicar los juegos planteados durante la sesión.

Con la emoción de que un profesor nuevo realice sesiones, estas fueron complicadas, los alumnos hablaban a la vez que intentaba explicar, todo cambia con un profesor nuevo y más joven, la manera de explicar, realizar los juegos y demás. A través de la motivación y de las paradas tanto de la profesora como mías para mejorar la sesión. Con el paso de las sesiones este suceso fue aminorando hasta que los alumnos entendieron que era un profesor más.

Al iniciar la sesión, la profesora les realizó comentarios como:

“Es un profesor igual que yo, les tenéis que atender de la misma manera”

“Ya está, venga atentos que empezamos el juego”

Al terminar también tuve comentarios de algunos alumnos como:

“El próximo día podemos hacer este juego” (Sesión 1, comentario alumno).

“Me ha gustado el juego” (Sesión 3, comentario alumna).

Intervenir de manera activa mostrando ganas de esfuerzo, trabajo y mejora durante las sesiones

A partir de la segunda sesión el interés de los escolares fue aumentando, note que estaban más atentos y preparados para realizar cualquier juego, realizaban los juegos de calentamiento con mucho ímpetu y queriendo llegar al final lo más rápido posible para poder llegar al juego principal lo antes posible.

“Venga que nos queda un punto” (Sesión 2, comentario alumna).

Con el transcurso de las sesiones, las ganas, el esfuerzo y la mejora de las capacidades de los alumnos ha sufrido una evolución, esto es un proyecto a largo plazo, para que los alumnos mejoren y si alguno se quedaba atrás intentaban los demás que entrara en el juego.

“Pásale el balón a x que casi no la tocado” (Sesión 5, comentario de alumna a alumno).

Tuvimos una situación en la que un escolar nos comentó que no quería participar en la sesión pues tenía un mal día, acudieron dos compañeros de clase y la acabaron convenciendo, y haciendo que fuese participe de la sesión.

“Me duele la cabeza” (Sesión 4, comentario alumno).

Desarrollar estrategias de cooperación, oposición según las necesidades del juego.

Tras la parada de la primera sesión, los alumnos se empezaron a comunicar.

“Solo, pasa” (Sesión 1, comentario alumno).

“Vamos a la derecha que pillamos a x” (Sesión 6, comentario alumno a la cadena).

Desde un primer momento nos encontramos con la competitividad, con estos juegos es necesario canalizarla de una manera correcta desde el inicio, ya que se pueden llegar a crear conflictos. Tratamos de que la competitividad beneficie al grupo, ya que no es necesario ganar, sino los conocimientos que aporta.

“¡Os hemos ganado!” (Sesión 4, comentario alumno).

Pese a esto la cooperación fue casi total en todas las sesiones, mejorando con el transcurso de ellas, incluso colaborando en sesiones que son individuales buscaron la manera de colaborar, con el fin de conseguir los objetivos.

#### Utilizar el material de manera correcta, respetar las normas.

Durante las sesiones no nos encontramos con ninguna situación de faltas de respeto hacia sus compañeros, en cambio nos encontramos con situaciones en las que ante cualquier suceso extraño paraban el juego.

“Profe para, que x se ha hecho daño” (Sesión 6, comentario alumna).

Han cuidado el material durante las clases, haciendo un uso adecuado de ellos, en momento de recoger lo tenían estructurado de tal manera que tres alumnos de la clase recogían y al día siguiente otros tres, por lo que el recoger los materiales era una tarea sencilla, en la que todos participaban.

#### Proceso de evaluación

Después de observar las sesiones de la docente, y observar el nivel medio de los alumnos, nos dimos cuenta de que sabían que era colaborar, cooperar, pero no lo practicaban de una manera correcta, ya que era individualistas, cada vez que ganaban la victoria era suya y no del equipo.

Poco a poco fueron entendiendo que ese punto de colaboración era necesario para el éxito en muchos juegos. Por lo que en la asamblea final de la última sesión al realizar la pregunta ¿Cuándo ha sido mejor la experiencia, al cooperar o al trabajar de manera individual?

La respuesta la misma en todos los alumnos “Cuando hemos cooperado, todo ha sido más fácil”.

#### El docente en el transcurso de las sesiones

En el transcurso de las sesiones, el docente paso de realizar un mayor número de intervenciones, el modo de guiar al alumno y corregir errores fue cada vez menor, nos encontramos con algunos alumnos más parados, en los que la participación no era destacable,

por lo que a ellos la motivación y unas palabras del profesor les hacían que se activasen. Después de un par de sesiones realizábamos una parada en mitad del juego para corregir algún error y que el desarrollo del juego y la experiencia fuera de lo más enriquecedora posible.

Aunque también nos encontramos sesiones en las que las tuvimos que hacer más paradas, como las sesiones de Tchoukball y Airball.

### **5.3 Propuestas futuras**

Finalizaremos este TFG, realizando una serie de ideas, que a mi parecer resultan interesantes para llevarlas a cabo en un futuro en el ámbito de la educación deportiva que me han surgido con la realización de este trabajo:

**1. Realizaremos cooperaciones con los cursos de primero y segundo de primaria, junto con alumnos de quinto y sexto.**

A modo de que los alumnos mayores actúen de padrinos y madrinas, realicen actividades mensuales, entre los docentes, podemos observar que pese a los diferentes contenidos podemos ver como cooperan entre ellos.

**2. Realizar y analizar una propuesta educativa sobre el acondicionamiento escolar.**

Creo que es un tema muy interesante para trabajar con alumnos de último ciclo, ya que hoy en día con el auge del deporte y los temas de salud es adecuado que los alumnos tengan unos mínimos de conocimiento sobre este tema.

**3. Hacer una unidad didáctica sobre las medidas de atención en accidentes.**

Realizar actividades de estas características en alumnos del último ciclo adquieren importancia en términos de seguridad, tanto para ello como para lo que están a su alrededor.

### **5.4 Conclusión: análisis de la propuesta**

En el transcurso de nuestra vida cumplimos ciertos objetivos, planteados de manera indirecta, pero todo tiene un principio y un final, con la finalidad de seguir sumando experiencias debemos de mejorar diariamente tanto a nivel personal como a nivel profesional, esto nos llevará a que se nos abran distintas puertas.

Realizar este Trabajo de Fin de Grado ha resultado una de las etapas con más tensión que me he encontrado, pero después de estos cuatro años en los que he ido trabajando a la vez con

escolares y estudiando me he dado cuenta de que muchos de los conocimientos que adquiriría a diario sobre papel los podía llevar a cabo de una manera exitosa en la realidad.

El día que me senté y de verdad decidí realizar este trabajo, aparecieron una serie de dudas, sobre la estructura del mismo. Aunque reconozco que no es fácil, es necesario tener mil ojos. Es necesario tener un control exhaustivo sobre la legislación vigente en el ámbito en que nos encontramos.

Para dar por finalizado el trabajo, hago un repaso a los objetivos señalados al comienzo de este TFG. A continuación, analizaremos todos ellos.

En primer lugar, tenemos el objetivo “Desarrollar juegos sobre la iniciación deportiva”

Bajo mi punto de vista estos juegos son el primer punto que hay que trabajar, para que los alumnos se familiaricen con las dinámicas deportivas, el respeto de las normas de los juegos, el respeto a los compañeros, aprender a perder, etc. Para que más adelante cuando practiquen otros deportes como el fútbol, balonmano, baloncesto, vóleybol entre muchos otros, tengan una actitud tolerante. Poco a poco los alumnos a través de la iniciación deportiva, irán conociéndolos y adquirirán unos aprendizajes mínimos que les permita practicarlos.

Por ello considero que este tipo de juegos son beneficiosos para los escolares, y deberíamos darles las herramientas necesarias para practicar cualquier tipo de deporte, estas herramientas son la resistencia, fuerza, flexibilidad, velocidad, coordinación, equilibrio y la precisión.

En segundo lugar, nos encontramos con el objetivo, “Promover los juegos/deportes saludables desde edades tempranas”.

El deporte saludable debe de ser una de las principales líneas de intervención en el ámbito de la actividad física, ya que con ello conseguimos que el alumnado tenga conocimientos y formación, realicen practicas saludables, lucharemos contra el sobrepeso y la obesidad infantil, con el fin de evitar posibles enfermedades.

Ya que actualmente contamos con multitud de alimentos elaborados que resultan poco saludables y una sociedad sedentaria, para ello debemos de tener una alimentación saludable y que la actividad física este presente en el entorno educativo y familiar. Dentro de él tenemos



distintos niveles de intensidad y con tan solo salir a dar un paseo por la montaña o salir a jugar al parque los niños mejoraran su nivel de vida.

Y en tercer lugar estará **“Promover la participación de todo el alumnado, teniendo en cuenta la iniciación deportiva”**.

Considero que la participación en el ámbito de la actividad física es un porcentaje alto del éxito de la sesión, por ello la metodología y la motivación debe de ser uno de los puntos fuertes para que la participación sea total.

Otro de los puntos fuertes son los juegos que vemos en las diferentes sesiones, a mi parecer, se hace especial incidencia en que se produzcan situaciones de acción a lo largo de la sesión y con ello que estas múltiples situaciones produzcan y consoliden los diferentes aprendizajes.

Como conclusión final, quiero mencionar que la elaboración de este trabajo ha contribuido a mi formación como futuro docente, a relacionar la teoría y la práctica.

Me ha ayudado a comprender la importancia de programar, de saber lo que haces y porque lo haces, lo necesario de la preparación previa de las actividades, la selección de los materiales, del conocimiento del grupo de alumnos, de sus necesidades, etc.

Por otro lado, considero que el área de Educación física contribuye en gran medida a la socialización y la inclusión del alumnado, ya que desde esta área y a través de metodologías cooperativas se favorece la colaboración, la ayuda, la empatía, especialmente con los alumnos de atención a la diversidad.

Pero no es perfecto, tenemos posibilidad de mejorar, considero necesario que una propuesta de intervención sea flexible y se adapte a los cambios necesarios con el fin de mejorar la experiencia, los conocimientos y la formación de los alumnos, adaptarse a las necesidades de cada uno de ellos siempre y cuando el contexto y las características lo permitan.

Para finalizar, quiero mencionar que la realización de este Trabajo de fin de grado ha sido una experiencia positiva para mejorar mi formación, las cualidades como docente y me ha hecho reflexionar sobre importancia de la Educación Física en el desarrollo y formación integral del alumnado.

## 6. Anexos

Ilustración 1. Anexo 1

Sesión Tchoukball							
Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.						X	
Respetan las normas del juego.					X		
Utilizan los materiales adecuadamente.					X		
Llegan a acuerdos y los respetan					X		

Sesión Dacthball							
Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.						X	
Respetan las normas del juego.				X			
Utilizan los materiales adecuadamente.						X	
Llegan a acuerdos y los respetan					X		

Sesión Emparejate							
Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.					X		
Respetan las normas del juego.					X		
Utilizan los materiales adecuadamente.						X	
Llegan a acuerdos y los respetan					X		

Sesión Microbio							
Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.						X	
Respetan las normas del juego.				X			
Utilizan los materiales adecuadamente.						X	
Llegan a acuerdos y los respetan				X			

Sesión Airball							
Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.						X	
Respetan las normas del juego.						X	
Utilizan los materiales adecuadamente.						X	
Llegan a acuerdos y los respetan						X	

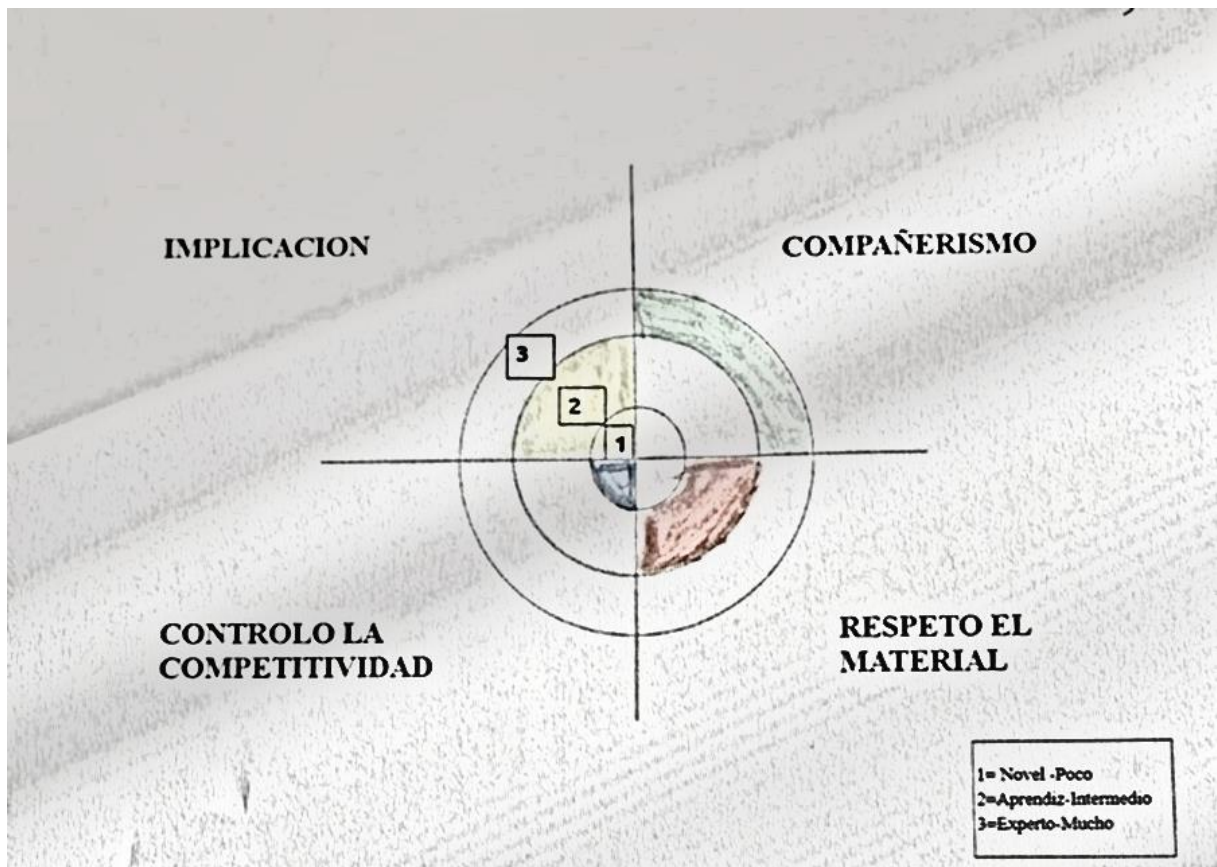
Sesión Globalandia							
Nombre/ Objetivos	1	2	3	4	5	6	Valoración
Participan todos los miembros del equipo.						X	
Respetan las normas del juego.					X		
Utilizan los materiales adecuadamente.					X		
Llegan a acuerdos y los respetan					X		

Ilustración 2. Anexo 2

Calificaciones	1-Nunca o casi nunca	2-Algunas veces	3. A menudo, frecuentemente.	4. Casi siempre o siempre
A-Avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel bajo en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel básico en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel bueno en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel excelente en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.
B- Colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo.	No colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo.	Colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo	Colabora frecuentemente en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo	Colabora siempre en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo
C- Participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos	No participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	A veces participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	Frecuentemente participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	Siempre Participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.

Calificaciones	1-Nunca o casi nunca	2-Algunas veces	3. A menudo, frecuentemente.	4. Casi siempre o siempre
A-Avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel bajo en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel básico en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel bueno en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.	Muestra un nivel excelente en el avance en los aspectos físicos, mentales emocionales y sociales del alumno.
B- Colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo.	No colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo.	Colabora en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo	Colabora frecuentemente en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo	Colabora siempre en la creación de un ambiente propicio para la convivencia en el aula y pone dedicación en incluir a todos sus compañeros en el grupo
C- Participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos	No participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	A veces participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	Frecuentemente participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.	Siempre Participa activamente en la clase y coopera con sus compañeros para solucionar juegos o desafíos.

Ilustración 3.Anexo 3



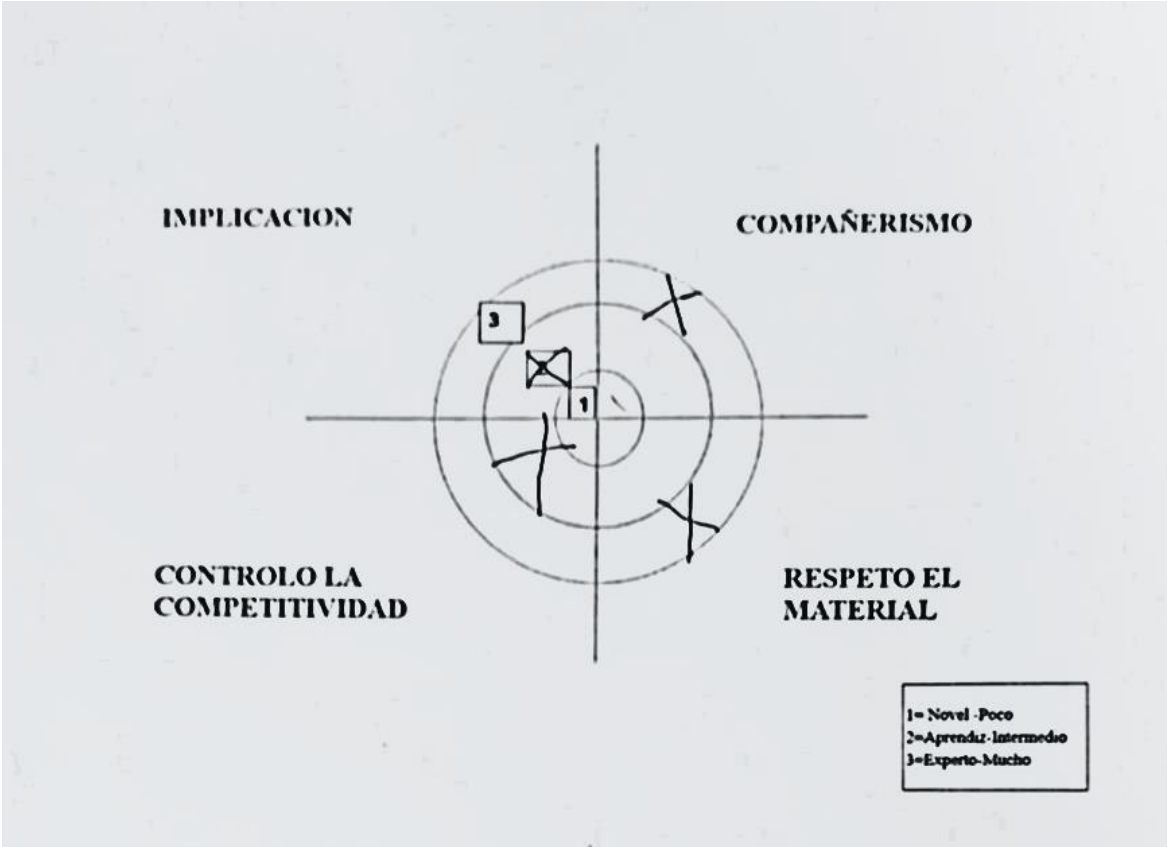


Ilustración 4. Anexo 4

	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco	Algo que comentar
He desarrollado habilidades y destrezas a través de roles cooperativos		X			
Lo que más me ha costado es: El balón prisionero, Acertar a los compañeros					
He resuelto desafíos con mis compañeros.		X			
Me he involucrado de manera activa en las distintas propuestas realizadas.	X	X			
He utilizado de manera correcta el material.		X			
He mostrado respeto hacia mis compañeros.		X			
He sido respetuoso con el profesor.	X		X		
He levantado la mano para hablar.			X		
Observaciones de la actividad					
Lo que más me gusto es: Es muy divertido					
No me gustó...					
Cambiaría.... Nada					
Calificación:					



	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco	Algo que comentar
He desarrollado habilidades y destrezas a través de retos cooperativos		X			
Lo que más me ha costado es: entender algunas cosas.					
He resuelto desafíos con mis compañeros.	X				
Me he involucrado de manera activa en las distintas propuestas realizadas.			X		
He utilizado de manera correcta el material.		X			
He mostrado respeto hacia mis compañeros.	X				
He sido respetuoso con el profesor.	X				
He levantado la mano para hablar.		X			
Observaciones de la actividad buena					
Lo que más me gusta es: jugar					
No me gustó... entrenar					
Cambiaría.... nada					
Calificación: buena					

Ilustración 5. Anexo 5

ASPECTOS A EVALUAR	0	1	2	3	4	OBSERVACIONES
1. Las tareas, juegos y actividades propuestas han sido divertidas				X		
2. Las clases se han explicado con claridad.			X	X		
3. Anima durante las clases, ayudando si es necesario.			X		X	
4. En caso de castigar a alguien, lo hace justamente.				X		
5. Escucha todas las opiniones de los alumnos.					X	

**ESCALA NUMERAL:** 0= nada · 1= muy poco · 2 = poco · 3 = bastante · 4 = mucho

ASPECTOS A EVALUAR						OBSERVACIONES
	0	1	2	3	4	
1. Las tareas, juegos y actividades propuestas han sido divertidas				<del>X</del>		
2. Las clases se han explicado con claridad.				<del>X</del>		
3. Anima durante las clases, ayudando si es necesario.					<del>X</del>	
4. En caso de castigar a alguien, lo hace justamente.				<del>X</del>		
5. Escucha todas las opiniones de los alumnos.				<del>X</del>		

ESCALA NUMERAL: 0 = nada · 1 = muy poco · 2 = poco · 3 = bastante · 4 = mucho

## 7. Bibliografía.

- Sánchez, D. B., & Ramírez, F. A. (1999b). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE. Recuperado de:  
<https://books.google.com.uy/books?id=nAMS1by01ksC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Montañas, J., y otros (2000). *El juego en el medio escolar*. Revista ensayos, 15, 241- 270.
- Jordán, O. R. C., De la Torre Navarro, E., & Buendía, R. V. (2001). *Iniciación deportiva*.
- Pérez Turpin, J. A. (2003). *La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social*.
- Rosera, M. A. I., Piferrer, F. M. I., Sánchez, M. O., Aquilué, S. F., Vicens, S. P., Sunyer, P. L., De Pol, C. T., & Casalderrey, L. M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Grao. Recuperado de  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sB\\_kqRnPxwC&oi=fnd&pg=PA127&dq=Jugando+para+vivir,+viviendo+para+jugar:+el+juego+como+motor+del+aprendizaje&ots=9lxS\\_k2Z3-&sig=GbOomyvuP2TL42u\\_01sZTzQpUj0#v=onepage&q=Jugando%20para%20vivir%2C%20viviendo%20para%20jugar%20e%20juego%20como%20motor%20del%20aprendizaje&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sB_kqRnPxwC&oi=fnd&pg=PA127&dq=Jugando+para+vivir,+viviendo+para+jugar:+el+juego+como+motor+del+aprendizaje&ots=9lxS_k2Z3-&sig=GbOomyvuP2TL42u_01sZTzQpUj0#v=onepage&q=Jugando%20para%20vivir%2C%20viviendo%20para%20jugar%20e%20juego%20como%20motor%20del%20aprendizaje&f=false)
- Monjas, R. (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Torrente, D., Pastor, A. B., Hinojo, C., Luna, N., Román, C., Úbeda, M. A. & Aranda, G. M. (junio, 2007). *Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención*. Revista Digital EFDeportes. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>
- Salguero, R. C. (2010). *La programación a medio plazo dentro del tercer nivel de concreción: las unidades didácticas*. EmásF: revista digital de educación física, 2, 41-53. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3175435.pdf>

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.  
Recuperado de  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Delgado+Linares,+I.+\(2011\).+El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa.+Ediciones+Paraninfo,+SA.&ots=xHyA4AMKe6&sig=2spO5xdaAhbZwyVrET5KPuCxpj8#v=onepage&q=Delgado%20Linares%2C%20I.%20\(2011\).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Ediciones%20Paraninfo%2C%20SA.&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Delgado+Linares,+I.+(2011).+El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa.+Ediciones+Paraninfo,+SA.&ots=xHyA4AMKe6&sig=2spO5xdaAhbZwyVrET5KPuCxpj8#v=onepage&q=Delgado%20Linares%2C%20I.%20(2011).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Ediciones%20Paraninfo%2C%20SA.&f=false)

López, A. B., & García, A. (enero, 2011). *Juegos educativos en Educación Física*. Revista Digital EFDeportes. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

Moro Calderón, R. (2021). *Los juegos cooperativos en educación física: propuesta de intervención*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/47423>

Currículo LOMLOE. *Educación Física - | Ministerio de Educación, Formación Profesional*.  
Recuperado de: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/educacion-fisica.html>.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por lo que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

Durán, J. G., Omeñaca, J. V. R., Callado, C. V., & Valenzuela, A. V. (2023). *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*. En Qartuppi eBooks. Recuperado de: <https://doi.org/10.29410/qtp23.02>