



# INCLUSIOPOLY



# ROLES

- **Andrea Blanco:**  
ANALISTA.....Introducción del tema.
- **Laura Boillos:**  
CREATIVA.....Descripción del juego.
- **Aitana Estefanía:**  
GESTORA.....Objetivos.
- **Saioa Goñi:**  
COLABORADORA.....Normas.
- **Hugo Merino:**  
ANALISTA.....Normas.
- **Paula Vallejo:**  
COLABORADORA.....Referencias de los artículos.



## INDICE

1. INTRODUCCION DEL TEMA
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO
3. OBJETIVOS
4. NORMAS
5. REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS





# 1. INTRODUCCION DEL TEMA

---







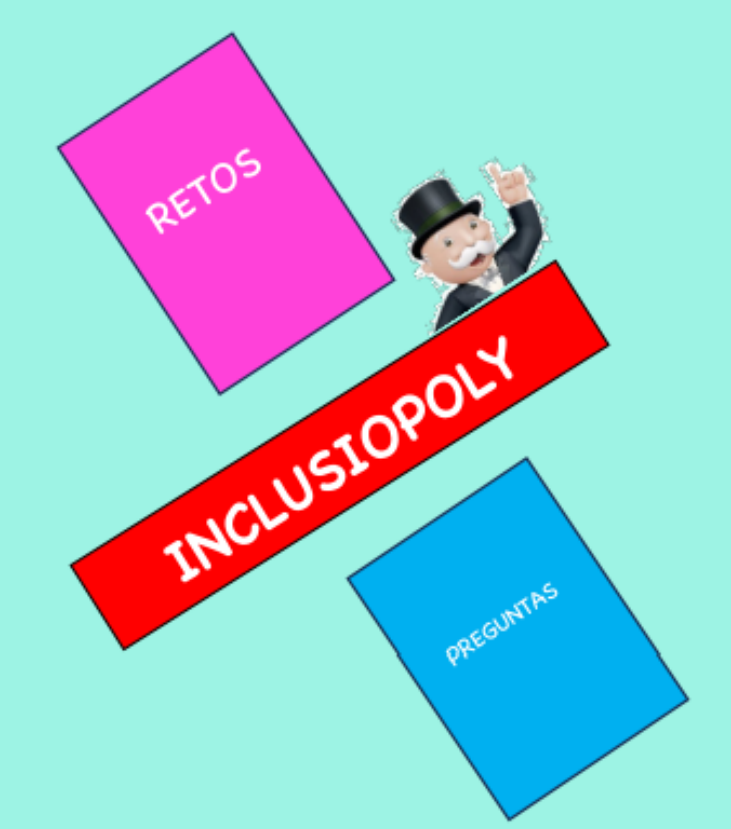









- La importancia de la diversidad funcional
- Empatía con las dificultades que su dichas personas
- Juegos paralímpicos



29 Aug ~ 9 Sept 2012 London

**The Paralympics is also olympics.**



<b>INICIO</b> 	<b>1 JUGADOR</b> 	<b>2 BALONES</b> 	<b>2 SILLAS DE RUEDAS</b> 	<b>ENFERMERIA (1)</b> 
<b>COMODIN</b> 				<b>2 JUGADORES</b> 
<b>4 SILLAS DE RUEDAS</b> 				<b>4 BALONES</b> 
<b>8 BALONES</b> 				<b>2 SILLAS DE RUEDAS</b> 
<b>5 JUGADORES</b> 				<b>COMODIN</b> 
<b>EXPULSION DEL PARTIDO (inicio)</b> 				<b>4 SILLAS DE RUEDAS</b> 

## 2.DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

- Tirar un dado y avanzar
- Dependiendo de la casilla reto o pregunta
- Si respondes bien/ lo ejecutas bien obtendrás lo indicado en la casilla
- Se pasará al siguiente jugador que realizará lo mismo



### 3. OBJETIVOS

- La importancia de la diversidad funcional
- Empatía con las dificultades que sufren dichas personas
- Juegos paralímpicos



# 4. NORMAS

PREGUNTA

RETO  
NO LEER EN  
ALTO!!



## 4. NORMAS

EXPULSION DEL  
PARTIDO (inicio)



ENFERMERIA  
(1)



REHABILITACION  
(2)



INICIO





# 5. REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

---

1. Hernández, R., Vera-García, C., & López, A. (2008). Evaluación de la resistencia aeróbica en deportes de equipo. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 8(30), 367-381. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1630/163024688008.pdf>
2. Delgado, M., & Hernández, J. (2019). Análisis de la relación entre la participación en actividades físicas y el bienestar psicológico en adolescentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 428, 25-35. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360193>
3. López, A., & Gómez, P. (2017). Importancia de la actividad física en la prevención de enfermedades cardiovasculares. *Revista de Ciencias del Deporte*, 14(2), 45-53. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6946586.pdf>
4. Pérez, M., & Rodríguez, J. (2020). El impacto del deporte adaptado en la calidad de vida de personas con discapacidad. *Revista de Investigación en Actividades Acuáticas y Deportivas*, 5(1), 78-92. Recuperado de <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/4960>
5. Silva, L. E. T., Salinas, M. V. S., & Mosquera, J. E. G. (2023). El deporte adaptado, inclusivo y paralímpico: una ruptura de estereotipos discriminatorios contra la diversidad funcional. *Revista Innova Educación*, 5(1), 120-130.
6. González, R., & Martínez, F. (2021). La importancia del deporte inclusivo en la sociedad actual. *Revista de Ciencias del Deporte Adaptado*, 10(2), 45-58. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8632829>



# ATRAPA UN MILLÓN



# ROLES

GESTOR → Julen Cía

COLABORADOR → Adrián Penín

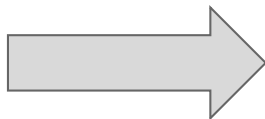
CREATIVO → Igor Iparraguirre

ANALISTA → Ángel Tandazo



# INTRODUCCIÓN DEL TEMA

Debutantes en el deporte



- Situación del FC Barcelona
- Edad media actual en La Liga y hace 20 años
- Jugadores más jóvenes y más veteranos de La Liga
- Edad media de los debutantes en diferentes modalidades deportivas
- Análisis de las carreras de diferentes debutantes jóvenes (fracasos y éxitos)



# REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

<https://www.sport.es/es/noticias/barca/informe-sport-edad-media-desaparece-91485826>

Este artículo trata sobre los debutantes en el FC Barcelona, los cuales han irrumpido en la primera plantilla durante los últimos años, siendo el bloque más importante de la plantilla jugadores de entre 16 y 24 años.



# REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

<https://es.besoccer.com/noticia/la-edad-media-de-los-equipos-de-laliga-2023-24-1277964> (Edad media de los equipos)

<https://es.besoccer.com/noticia/los-jugadores-mas-jovenes-de-laliga-ea-sports-2023-2024-1277979> (Jugadores mas jovenes)

<https://es.besoccer.com/noticia/los-jugadores-mas-mayores-de-laliga-ea-sports-2023-2024-1277994> (Jugadores mas mayores)

[https://www.transfermarkt.es/laliga/altersschnitt/wettbewerb/ES1/plus/?saison\\_id=2003](https://www.transfermarkt.es/laliga/altersschnitt/wettbewerb/ES1/plus/?saison_id=2003) (Edad media temp. 03/04)

Mostramos la edad media de los equipos de la actual liga española, comparándola con la edad media hace 20 años y además, los jugadores más jóvenes y más veteranos de cada equipo de la presente liga, todo ello para ver como a evolucionado, en cuanto a edad, la liga en nuestro país.



# REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

<https://fast-mag.com/sabias-cuanto-dura-la-carrera-de-un-deportista-profesional/>

El artículo escogido trata acerca de la diferencia de edad media a la hora de debutar en los diferentes deportes y la diferencia de duración de carrera deportiva respecto a cada deporte.



# REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

<https://www.goal.com/es/noticias/el-once-ideal-de-futbolistas-que-debutaron-siendo-ninos/1a7lpw1s75gqu1hze7vzr9yywl>

<https://www.transfermarkt.es/>

El artículo trata acerca de la diferencia que puede haber entre los jugadores que debutaron jóvenes y tuvieron una larga carrera deportiva y los que debutaron jóvenes y terminaron siendo una decepción.





# DESCRIPCIÓN DEL JUEGO



- Se realizará una pregunta y se darán 4 opciones
- Se puede depositar el dinero que consideres en cada una de ellas con el objetivo de acertar la pregunta, quedándote con el mayor número de dinero posible.
- Las trampillas de las respuestas fallidas irán cayendo una a una eliminando el dinero que haya sobre ellas y la que quede en pie es la de la respuesta correcta.
- El juego acaba cuando se han respondido todas las preguntas y sigues teniendo dinero o, por el contrario, si se pierde todo.

# OBJETIVOS DEL JUEGO

1. Quedar con el mayor número de dinero posible al finalizar todas las rondas
2. Responder con éxito todas las preguntas posibles
3. Aprender de los temas mencionados en la actividad



# NORMAS

1. El dinero debe ser repartido por completo en cada ronda
1. El dinero perdido no es recuperable
1. El dinero puede ser repartido en las 4 respuestas en cada ronda
1. Se dará 1 minuto para responder a cada pregunta
1. No se puede obtener ayuda externa a no ser que se use un comodín



# COMODINES



Ambos comodines se pueden usar 1 sola vez y en preguntas distintas.

## 1. COMODÍN DEL 50%

- Descarta 2 respuestas de las 4 que se dan.

## 1. COMODÍN DE LA LLAMADA

- Se puede pedir opinión al profesor



# MITOS DEL DEPORTE

¿QUIÉN SOY YO?

# COMPONENTES DEL GRUPO

Jorge Ayuso

-Gestor

-Artículo:

[https://d1wqxts1xzle7.cloudfront.net/48370558/dopaje-libre.pdf?1472354701=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEI\\_dopaje\\_una\\_vision\\_alternativa.pdf&Expires=1701628917&Signature=C1c1pJwIbaelRZqeyl-XS2324PrAJ5O4i1WUqggTFW1ZYRbrds6Tlfx4F28S7dQmNCdJGymHpD3H8JO2LTy2-AWL7w0vn-uGRhOoh7ZXnqvdkGf-Cjk2FzofolNvzR1yxaEIJHhslMXDDw-gADEhNYyKzGxi2il-fZ76N25iz3TDcxhdmG4tpJzqQTUJTeF2re9otif6LB27-Z6GP72-27bZV2BMZW1pE5ziX5HTnSsGjxficUesXNR-m6p-gBLkqaavDMBzzQDwZUBr37VE8RcaXjRXa5-0b4ORNSiCITuFW0n5mQRikDixOU4oRyXBWJERSIsoDMV4tjwqQ\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqxts1xzle7.cloudfront.net/48370558/dopaje-libre.pdf?1472354701=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEI_dopaje_una_vision_alternativa.pdf&Expires=1701628917&Signature=C1c1pJwIbaelRZqeyl-XS2324PrAJ5O4i1WUqggTFW1ZYRbrds6Tlfx4F28S7dQmNCdJGymHpD3H8JO2LTy2-AWL7w0vn-uGRhOoh7ZXnqvdkGf-Cjk2FzofolNvzR1yxaEIJHhslMXDDw-gADEhNYyKzGxi2il-fZ76N25iz3TDcxhdmG4tpJzqQTUJTeF2re9otif6LB27-Z6GP72-27bZV2BMZW1pE5ziX5HTnSsGjxficUesXNR-m6p-gBLkqaavDMBzzQDwZUBr37VE8RcaXjRXa5-0b4ORNSiCITuFW0n5mQRikDixOU4oRyXBWJERSIsoDMV4tjwqQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Martín Granja

-Analista

-Artículo:

Jordí Osua Quintana (2019). Mitos del deporte español. *Ars Brevis: anuario de la Càtedra Ramon Llull Blanquerna*, ISSN 1136-3711, N<sup>o</sup>. 25, págs. 226-257

Arturo Hernández

-Colaborador.

-Artículo:

[https://www.researchgate.net/profile/Saadiah-Mahmood-UI-Hassan/publication/362708039\\_Hero\\_And\\_Antihero\\_An\\_Ethic\\_And\\_Aesthetic\\_Reflection\\_Of\\_The\\_Sports/links/62fb1884eb7b135a0e3ba033/Hero-And-Antihero-An-Ethic-And-Aesthetic-Reflection-Of-The-Sports.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Saadiah-Mahmood-UI-Hassan/publication/362708039_Hero_And_Antihero_An_Ethic_And_Aesthetic_Reflection_Of_The_Sports/links/62fb1884eb7b135a0e3ba033/Hero-And-Antihero-An-Ethic-And-Aesthetic-Reflection-Of-The-Sports.pdf)

Mario Antón

-Analista

- Artículo

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815910>

Andrés Tapia

-Desarrollador

- Artículo

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5880058.pdf>

# OBJETIVO

Adivinar las fichas de diferentes deportistas escogidos por el jugador y, de esta manera, sumar los 25 puntos necesarios para ganar la partida antes de que otro jugador lo haga.

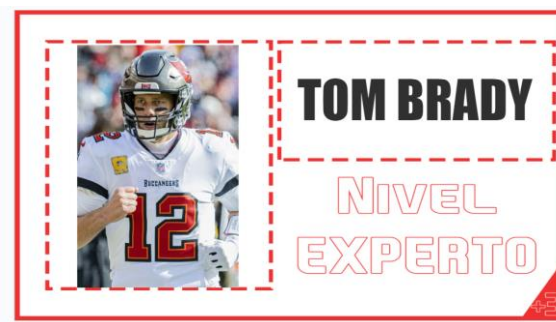
# FICHAS



30 NIVEL FÁCIL



20 NIVEL MEDIO



20 NIVEL DIFÍCIL

# TABLERO



NIVEL  
FÁCIL +1






NIVEL  
MEDIO +2

NIVEL  
DIFÍCIL +3



## CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

### JUGADORES

-  Nombre
-  Nombre
-  Nombre
-  Nombre
-  Nombre

# DINÁMICA DEL JUEGO





- Preparación - El jugador decide qué dificultad de carta jugar, la tomará del montón y se la pondrá en la frente sin ver el deportista que se le ha asignado
- Desarrollo del juego - Por turnos irán intentando descubrir la identidad del deportista asignado.
- Ganador - El jugador se proclamará ganador en el caso de que sume los suficientes puntos para completar el circuito del tablero o sea el jugador que más a avanzado en el tablero. En caso de empate regirá quien acertó con menos preguntas su última tarjeta.

# REGLAS

- El jugador no podrá hacer preguntas directas sobre el nombre específico del deportista.
- Solo se podrán realizar preguntas cuya respuesta sea contestada con un sí o un no.
- El jugador podrá hacer la adivinanza en cualquier momento, pero si se equivoca perderá su turno.
- El jugador elegirá entre 3 niveles de dificultad. Nivel fácil (1 punto), nivel medio (2 puntos) y nivel difícil (3 puntos)
- El jugador tendrá un límite de preguntas en función de la dificultad de la tarjeta. Nivel fácil <4, nivel medio <5 y nivel difícil <6
- Si el jugador cae en una casilla negra, obtendrá un multiplicador de x2 en su siguiente turno.
- El juego durará entre 30 - 40 minutos, dependiendo de la habilidad y el conocimiento de los jugadores sobre el ámbito deportivo
- N°de jugadores: 5








# ¡A JUGAR!

  NIVEL FÁCIL +1  NIVEL MEDIO +2  NIVEL DIFÍCIL +3	<b>← META</b>	25	24	23		22	
	12	11	10	9		8	
	13	<b>SALIDA</b> 		<b>¿QUIÉN SOY YO?</b> VERSIÓN MITOS DEL DEPORTE		7	21
	14	1	2	3	4	5	20
	15	16	17	18		19	

**CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE**

**JUGADORES**

-  Nombre
-  Nombre
-  Nombre
-  Nombre
-  Nombre

# LOS JUEGOS TRIVIALÍMPICOS

ESPECIAL: JJOO DE 1936

Realizado por Juan Alonso, Raúl Bailo, Mario Blanco, Óliver García, Guzmán Martín y Pablo Ruiz de Arbulo.

# Índice

1. Los roles.
1. Introducción del tema elegido basado en los artículos revisados.
1. Objetivos del juego.
1. Breve descripción + normas del juego.
1. Referencias de los artículos.

# LOS ROLES

- GESTOR → Pablo Ruiz de Arbulo Arenas
- COLABORADORES → Guzmán Martín y Óliver García
- CREATIVO → Mario Blanco
- ANALISTAS → Juan Alonso y Raúl Bailo

# EL TEMA

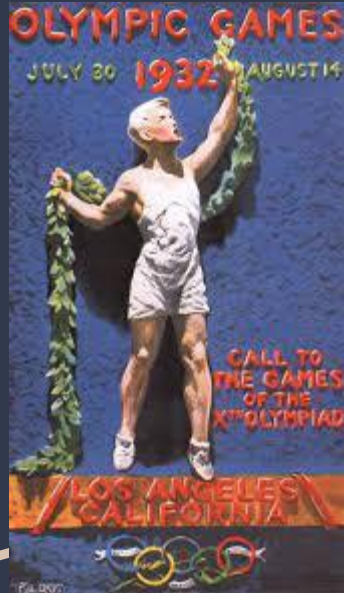
JUEGOS OLÍMPICOS DE BERLÍN 1936,  
ANTECEDENTES E INFLUENCIA



Cómo los juegos olímpicos de Berlín se convirtieron en un evento propagandístico a escala global con diferentes interpretaciones.



# ANTECEDENTES



- Juegos olímpicos de 1928 y de 1932

- Tradición iniciada en 1928

- Hechos históricos
  - Readmisión de Alemania (1928)
  - Crack del 1929 (1932)



# LOS BOICOTS



Los JJOO de Berlín de 1936 estuvieron llenos de controversia entre ellos podemos nombrar los boicots causados por la política nazi de la época.

-Los boicots fueron encabezados por los EEUU.

-Las Olimpiadas Populares 1936 en Barcelona, fueron suspendidas por el inicio de la guerra civil.

-Ernest Lee Jahncke único expulsado del COI en 100 años por oponerse a los Juegos de Berlín.

-Otros intentos de boicot en Francia, Suecia, Checoslovaquia, Gran Bretaña y los Países Bajos.

-Los JJOO acabaron realizándose con fines propagandísticos tratando de ensalzar la raza aria, figuras como Jesse Owens lo frustraron.

# LOS JUEGOS: LA POLÍTICA



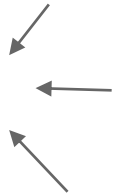
- **Contexto histórico:** marco de Europa de 1936 → fascismo, Frente Popular, preludio de la Segunda Guerra Mundial.
- **Ideología nazi y teoría de la raza aria:**  
*Weltanschauung* → exalta la raza aria como superior y creadora de la cultura.
- **Organización y desarrollo de los JJOO:** cómo Berlín fue elegida sede, con propaganda de Hitler. Ceremonia inaugural, participación, resultados y anécdotas. **Jesse Owens**

# LOS JUEGOS: ATLETA MÁS RECONOCIDO



El atleta más reconocido fue Jesse Owens.

- Atleta estadounidense.
- Victoria ante el nazismo.
- Ganó cuatro oros consiguiendo batir el récord mundial en tres de estos cuatro oros.
  - **100 metros lisos (10,3s).**
  - 200 metros lisos.
  - **Relevos 4\*100 metros (39,8s).**
  - **Salto de longitud (8,13 m) → Luz Long**



# LA PROPAGANDA

## EL FILME OLYMPIA DE LENI RIEFENSTAHL



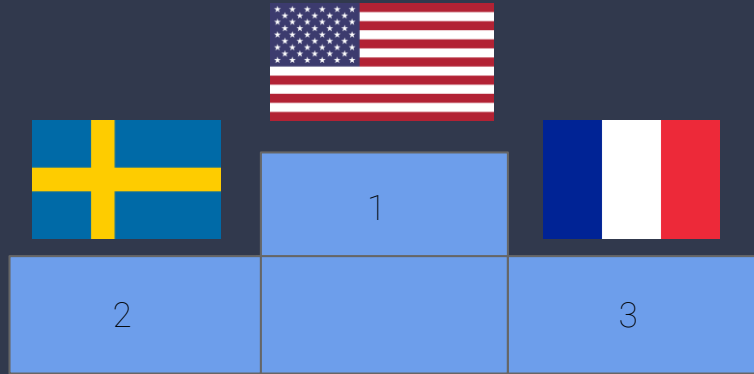
- Sigue las 7 reglas del cine de Goebbels
- Inicia en Grecia mostrando el relevo de la antorcha
- Alemania como una nación armónica
- Austria como nación hermana
- Demostrar su superioridad física, moral y militar
- Humillar a EEUU y Francia
- Ensalzar la figura de Italia y Japón
- Diferente mensaje para los alemanes y el mundo

# LA INFLUENCIA



- El gran parón tras los Juegos de 1936
- Participantes y ausencias
- Sedes e instalaciones

# LA INFLUENCIA



- MEDALLERO
- DATOS CURIOSOS





# OBJETIVOS DEL JUEGO

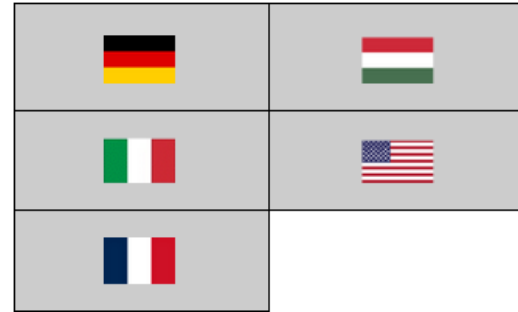
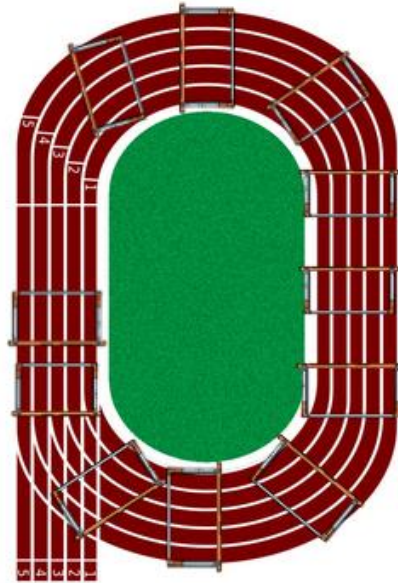


Los objetivos que queremos conseguir con este juego son:

- Incrementar el conocimiento de los alumnos acerca de "JUEGOS OLÍMPICOS DE BERLÍN 1936, ANTECEDENTES E INFLUENCIA".
- Aprender en un ambiente lúdico a cerca de los juegos olímpicos acontecidos en una época histórica llena de controversias.

# OLYMPIC TRIVIAL

- 2 GRUPOS DE 20, 5 EQUIPOS POR GRUPO Y UN PULSADOR POR EQUIPO
- TRAS REALIZAR LA PREGUNTA, EL EQUIPO QUE ANTES PUSE EL PULSADOR RESPONDE
- UN EQUIPO DE CADA GRUPO RESPONDE
- LA COMPETICIÓN ES ENTRE GRUPOS
- HAY REBOTE



# REFERENCIAS

- <https://core.ac.uk/download/pdf/78519763.pdf>
- <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/the-movement-to-boycott-the-berlin-olympics-of-1936>
- [WP080 spa.PDF \(uab.cat\)](#)
- [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/jesse-owens-atleta-que-derroto-nazismo\\_15649](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/jesse-owens-atleta-que-derroto-nazismo_15649)
- <https://scholar.archive.org/work/hlu7ywlpf5gedjwjgz3b7na4y/access/wayback/https://revistas.icanh.gov.co/index.php/artificios/article/download/2084/1569>
- [https://www.wikiwand.com/es/Juegos\\_Ol%C3%ADmpicos\\_de\\_Londres\\_1948](https://www.wikiwand.com/es/Juegos_Ol%C3%ADmpicos_de_Londres_1948)

# LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL DEPORTE



ASIER BACIERO  
PABLO CALLEJA  
ODEI ERDOZAIN  
JAIRO MIGUEL

# ¿QUIÉNES SOMOS?

1. PABLO CALLEJA



GESTOR DEL GRUPO

2. ASIER BACIERO



ANALISTA DEL GRUPO

3. ODEI ERDOZAIN



COLABORADOR DEL GRUPO

4. JAIRO MIGUEL



CREATIVO DEL GRUPO



# PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

Nuestro trabajo se ha basado en los medios de comunicación en el deporte.

Para ello hemos recabado información de diferentes artículos sobre diferentes deportes y puntos de vista.

De ellos, hemos sacado un mapa conceptual con ideas claves y gracias a ese mapa conceptual hemos podido elaborar un juego a través del cual transmitir los aspectos más importantes del tema, ver la evolución de ambas partes en la sociedad y crear un interés sobre ello a través del componente lúdico.



# INTRODUCCIÓN DEL TEMA

## *MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y DEPORTE*

Relaciones cada vez más estrechas y complejas y que evolucionan constantemente.

Estas sinergias abarcan aspectos culturales, industriales y tecnológicos.

- Cantidad de premios hace varias décadas o actualmente en el fútbol (Balón de Oro de la revista “France Football”, premios Marca,) o número de eventos deportivos televisados.

Influencia mutua:

- Deporte influye en los medios: estrategias publicitarias, programas de televisión, periódicos especializados.
- Los medios han creado una nueva jerarquización de los deportes.





# INTRODUCCIÓN DEL TEMA

## *MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y DEPORTE*

### LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LA NBA

Objetivo: diferenciar las características de los medios de comunicación en la NBA respecto a otros eventos deportivos.

Características principales:

- Las estrellas no pueden librarse de dar ruedas de prensa tras un partido o en la víspera
- Los periodistas pueden acceder al vestuario durante 15 minutos.
- Si no se cumplen las leyes hay un código disciplinario que aplica sanciones.



# INTRODUCCIÓN DEL TEMA

## *MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y DEPORTE*

Los medios de comunicación como público objetivo de los clubes de fútbol

- Transformación significativa
- Fútbol considerado como un espectáculo
- Principal grupo de interés para los clubs
- FC Barcelona tomado como caso de estudio



# INTRODUCCIÓN DEL TEMA

## *MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y DEPORTE*

### La influencia del deporte en los medios:

- Económicamente, a nivel de desarrollo y de programación

### La influencia de los medios en el deporte:

- El directo y la popularidad de los deportes

# DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

4 equipos (mixtos y mismo número de personas) que compiten a la vez entre sí.

Una pregunta distinta por equipo (hasta 6 por equipo), proyectando las preguntas de los 4 de forma simultánea en la presentación. Por pregunta habrá 4 posibles respuestas en tarjetas de distintos colores siendo solo una la opción correcta .

Los equipos tendrán 2 minutos (por pregunta) para ir descartando las tarjetas que crean incorrectas hasta dejar la que piensan que es correcta.

- Si descartan la respuesta correcta → 0 puntos
- Si no descartan finalmente la correcta → 1 punto

El equipo con mayor puntuación ganará.

En caso de empate, habrá un desempate a través de una pregunta final.



# OBJETIVOS DEL JUEGO

1. Acertar el máximo número de preguntas para obtener la máxima puntuación y ganar.

2. Aprender a través del componente lúdico acerca de la relación entre los medios de comunicación y el deporte y su evolución.

3. Fomentar el trabajo en equipo

4. Fomentar la participación activa y el interés sobre el tema de toda la clase

# NORMAS DEL JUEGO

---



1. Únicamente puede responder el portavoz del equipo las preguntas
2. Tiempo límite en cada pregunta de 2 minutos
3. Los móviles deberán estar encima de la mesa para evitar su uso durante el juego
4. La carta que entregue el portavoz es la que se va a descartar, no vale cambiar de opinión una vez entregada.
5. Si una persona molesta a otro grupo, el grupo de dicha persona será penalizado con menos tiempo para responder.
6. En caso de desempate final (también tiempo de 2 minutos) y ninguno de los equipos acertar la respuesta, ganará el equipo que más se acerque en el descarte a la opción correcta.



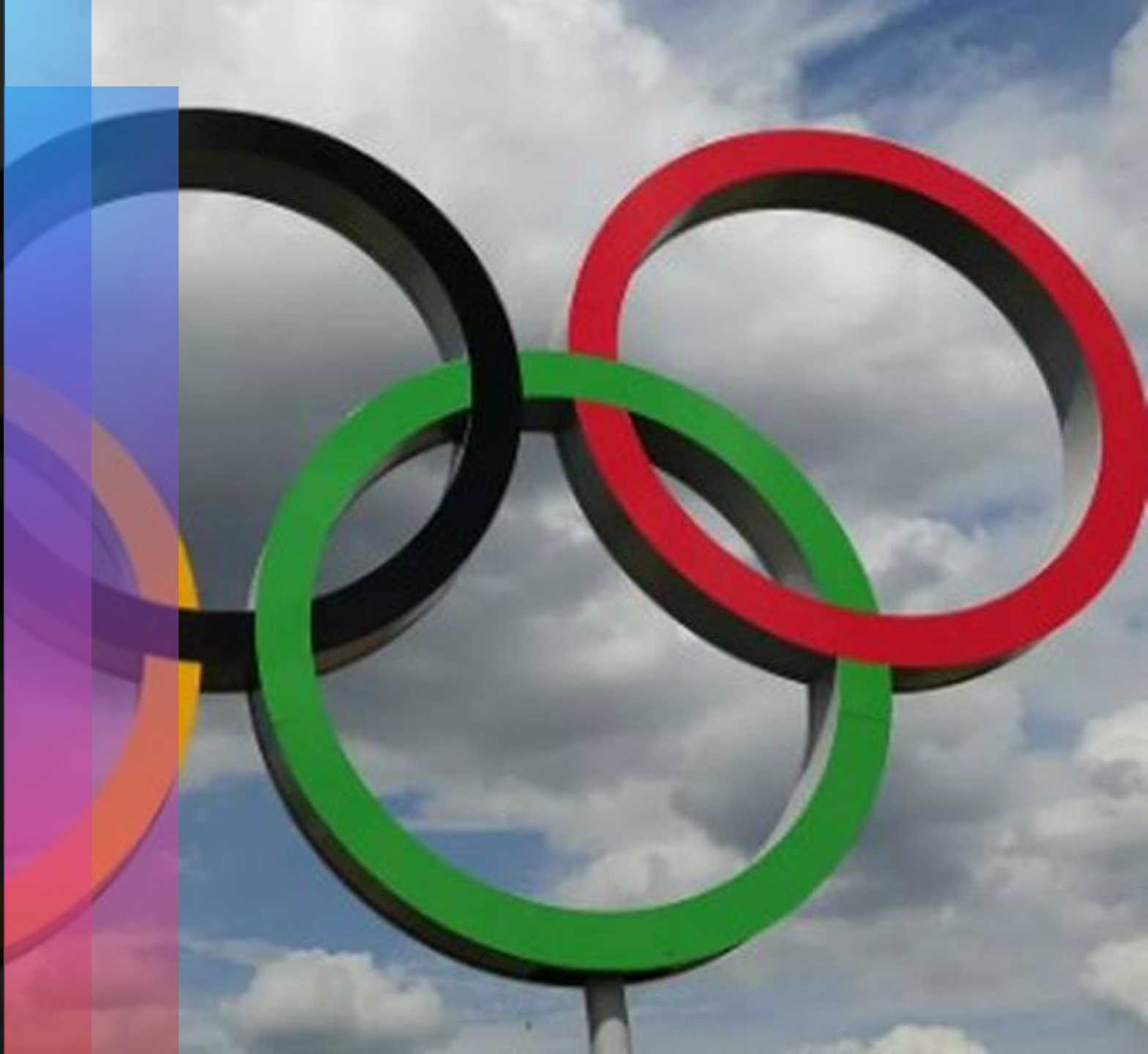
# REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

1. [Género: artículo \(razonypalabra.org.mx\)](http://razonypalabra.org.mx) (Pablo Calleja)
1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8773119> (Jairo Miguel)
1. [expansion.com/directivos/deporte-negocio/2017/09/19/59c02d6a46163f34198b45db.html](http://expansion.com/directivos/deporte-negocio/2017/09/19/59c02d6a46163f34198b45db.html) (Asier Baciero)
1. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero038/sinergias-crecientes/?output=pdf> (Odei Erdozain)

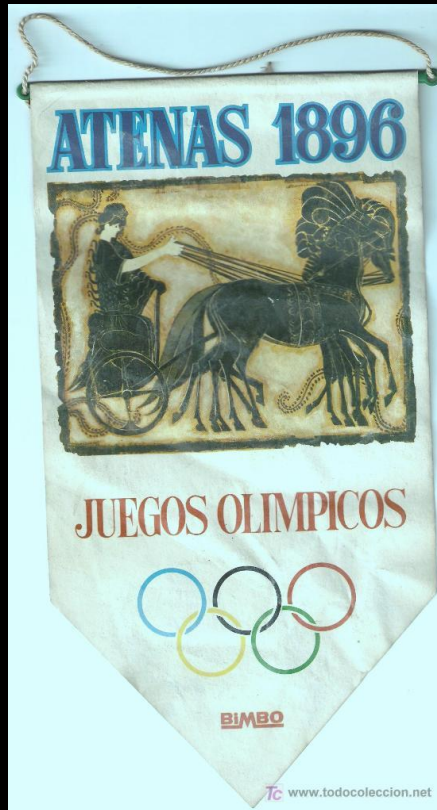


# **OLIMPIADA 4 EN RAYA**

- **Marcos Amor (Co1)**
- **Rodrigo Domínguez (A)**
- **Diego García (Co2)**
- **Cristian Rico (G)**
- **Jesús Villanueva (Cr)**



# Sedes

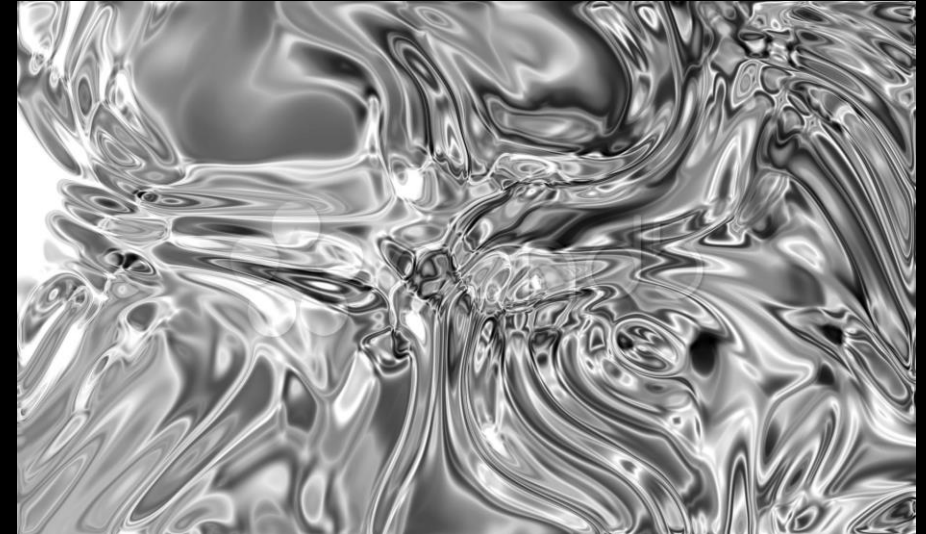




# Evolución de las medallas



# Composición de las medallas



# Recompensa por medalla



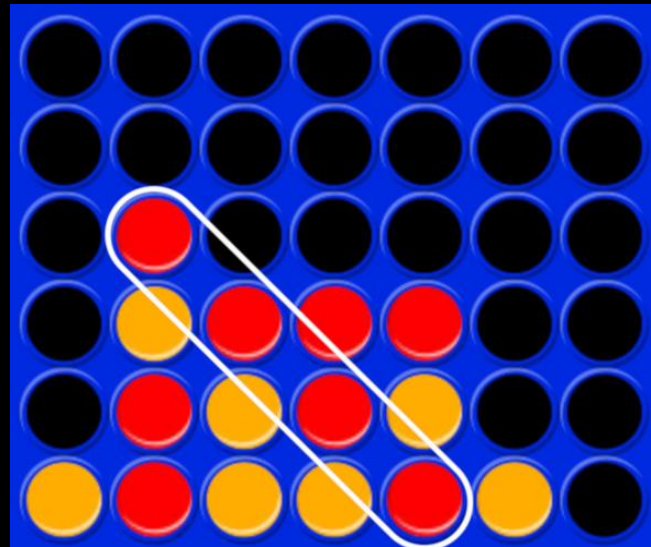


# Mayores medallistas



# DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO

- 2 equipos → 5 subrupos/equipo
- Se enfrentará un subgrupo de un equipo contra otro subgrupo de otro equipo.
- Se sumarán las victorias de cada grupo y el que más tenga gana el juego.



- Se realizará un sorteo para ver que equipo comienza colocando la ficha.
- El objetivo es formar una línea de 4 fichas de tu equipo.
- Para colocar la ficha en el lugar que quieras, debes acertar una pregunta que será aleatoria.

# NORMAS DEL JUEGO

1. No puedes pedir ayuda para contestar la pregunta a otro subgrupo.
2. Tienes 15 segundos para contestar la pregunta, si tardas más se contará como un fallo.
3. Si fallas una pregunta habrá rebote para el otro equipo.
4. Gana el equipo que coloque 4 fichas en línea, tanto verticalmente, horizontalmente o en diagonal.
5. Está prohibido usar teléfonos u otros dispositivos para buscar información para contestar la pregunta.



# REFERENCIAS

- [https://www.elconfidencial.com/deportes/juegos-olimpicos/2021-08-05/recompensa-medalla-premios-tokio-deportistas\\_3196875/](https://www.elconfidencial.com/deportes/juegos-olimpicos/2021-08-05/recompensa-medalla-premios-tokio-deportistas_3196875/)
- <https://www.marca.com/juegos-olimpicos/2021/07/21/60f871a3268e3e8d478b4571.html>
- <https://espaciodeportes.com/todas-las-sedes-de-los-juegos-olimpicos/>
- <https://www.relevo.com/juegos-olimpicos/deportistas-medallas-olimpicas-20230706171704-nt.html>
- <https://signosolimpicos.blogspot.com/2008/09/evolucion-de-las-medallas-olimpicas.html>



# SALA DEL TIEMPO



# ROLES



GESTOR: JAVIER MARÍN



COLABORADOR: MIGUEL GARZÓN Y CARLOS ARIAS



CREATIVO: JOSÉ RAMÓN CAPILLA Y MARTÍN  
CÁRDENAS



ANALISTA: MARIO MARTÍNEZ



# ARTÍCULOS

GRECIA:

Victor Fernández Ruiz. TRABAJO FIN DE GRADO LOS JUEGOS OLÍMPICOS EN GRECIA. ORIGEN, DESARROLLO Y EVOLUCIÓN. OLYMPIC GAMES IN GREECE. ORIGIN, DEVELOP, 2020, <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/10175/FERNANDEZ%20RUIZ%2c%20VICTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>


PREHISTORIA: Daniel. "La actividad física en la prehistoria.", 16 June 2011, <https://danielmp-daniel.blogspot.com/2011/04/la-actividad-fisica-en-la-prehistoria.htm>

EGIPTO: Antonio J. Monroy Antón,. "Historia del deporte. De la Prehistoria al Renacimiento." Libro, 2008, <https://books.google.es/books?id=ZOHYcGAAQBAJ&lpg=PA15&ots=ISUJqjziqB&dq=evoluci%C3%B3n%20de%20las%20habilidades%20deportivas%20desde%20la%20prehistoria%20hasta%20la%20actualidad&lr&hl=es&pg=PA30#v=onepage&q&f=false>

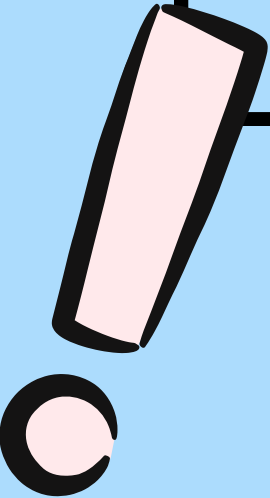
Juan Rodríguez López. "Historia del deporte." Libro, 2000, <https://books.google.es/books?id=N90-v1YFDq0C&lpg=PA9&ots=WQJ3HeiGrD&dq=evoluci%C3%B3n%20de%20las%20habilidades%20deportivas%20en%20egipto&lr&hl=es&pg=PA18#v=onepage&q&f=false>



# ARTÍCULOS



ACTUALIDAD: Manuel Rodríguez Abreu. "El origen del deporte contemporáneo en los países centrales y su legado en la evolución de la Educación Física." EFDeportes, <https://www.efdeportes.com/efd147/el-origen-del-deporte-contemporaneo-en-los-paises-centrales.htm>



FUTURO: José Luis Pérez Triviño. Deportistas tecnológicamente modificados y los desafíos al deporte, 2012, [https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1886-58872012000100002&script=sci\\_arttext](https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1886-58872012000100002&script=sci_arttext)



# OBJETIVO

Conseguir el código secreto y escapar de la sala del tiempo.

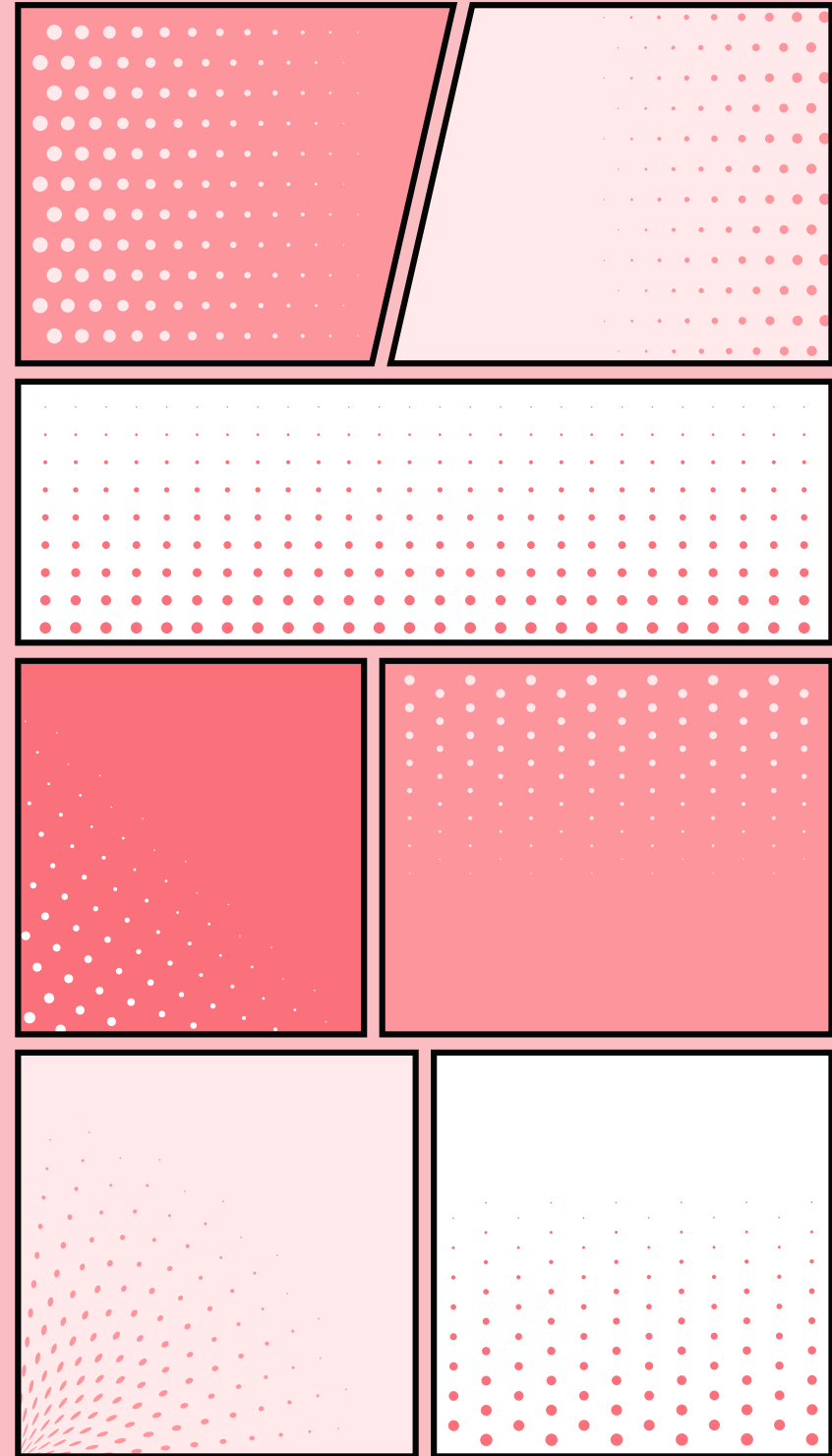
# INSTRUCCIONES

- División de la clase en 4 grupos de 10 personas aproximadamente.
- Recorrido a través de 4 etapas históricas.
  - a. Prehistoria
  - b. Antiguo Egipto
  - c. Antigua Grecia
  - d. Actualidad
- Obtención de un número de la contraseña tras completar cada prueba.



**SALA DEL  
TIEMPO**





# ORAGIZACIÓN

Cada grupo empezará en una etapa aleatoria y si completan la prueba con éxito podrán conseguir un número del código secreto y avanzar a la siguiente etapa.



## **PREHISTORIA**

Caza de animales prehistóricos.  
200 puntos.

## **ANTIGUO EGIPTO**

Pirámides de Giza  
Todos los participantes deberán formar parte de una pirámide.

# **MISIONES**

## **ANTIGUA GRECIA**

Quizz Olímpico

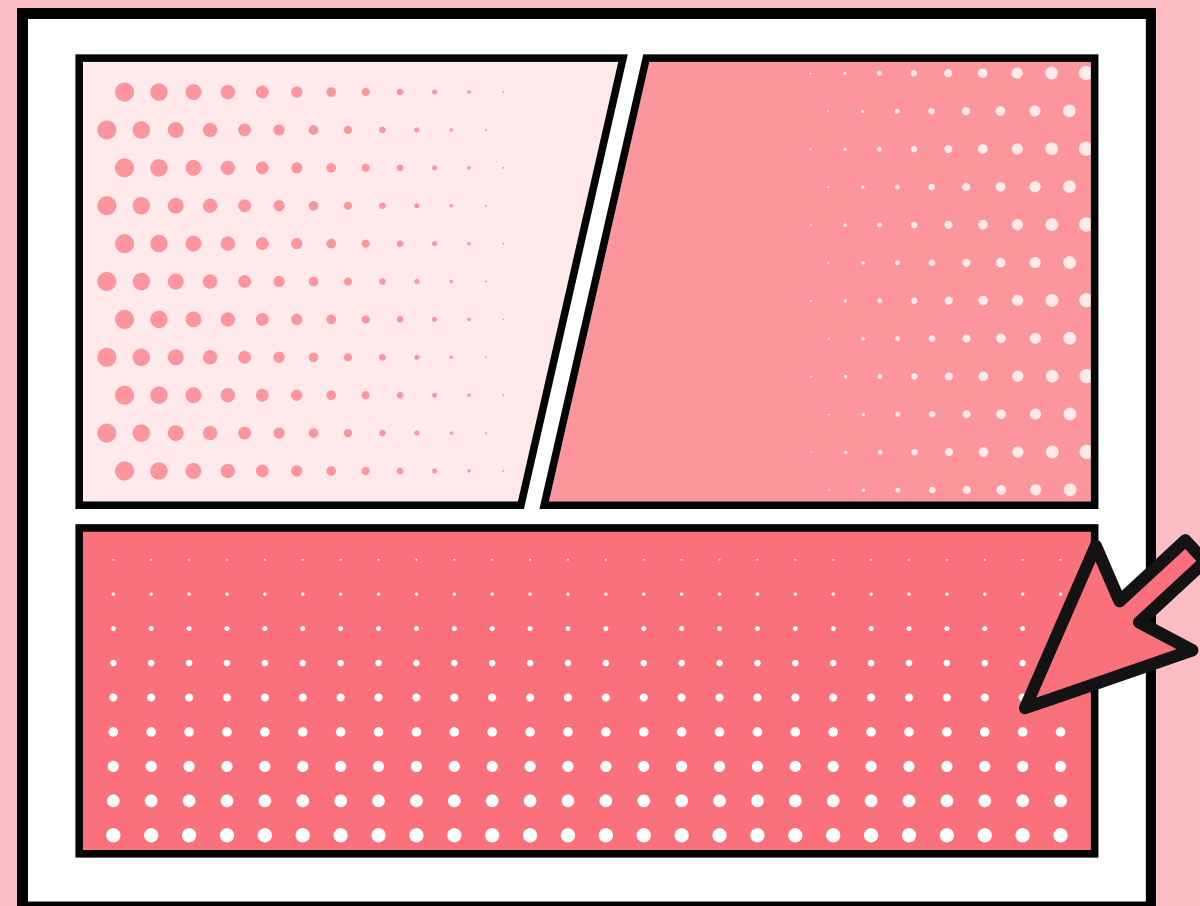
## **ACTUALIDAD**

Olimpiadas CAFYD

- Salto de longitud: 2m y 10 cm
- Salto de altura estático: 30 cm

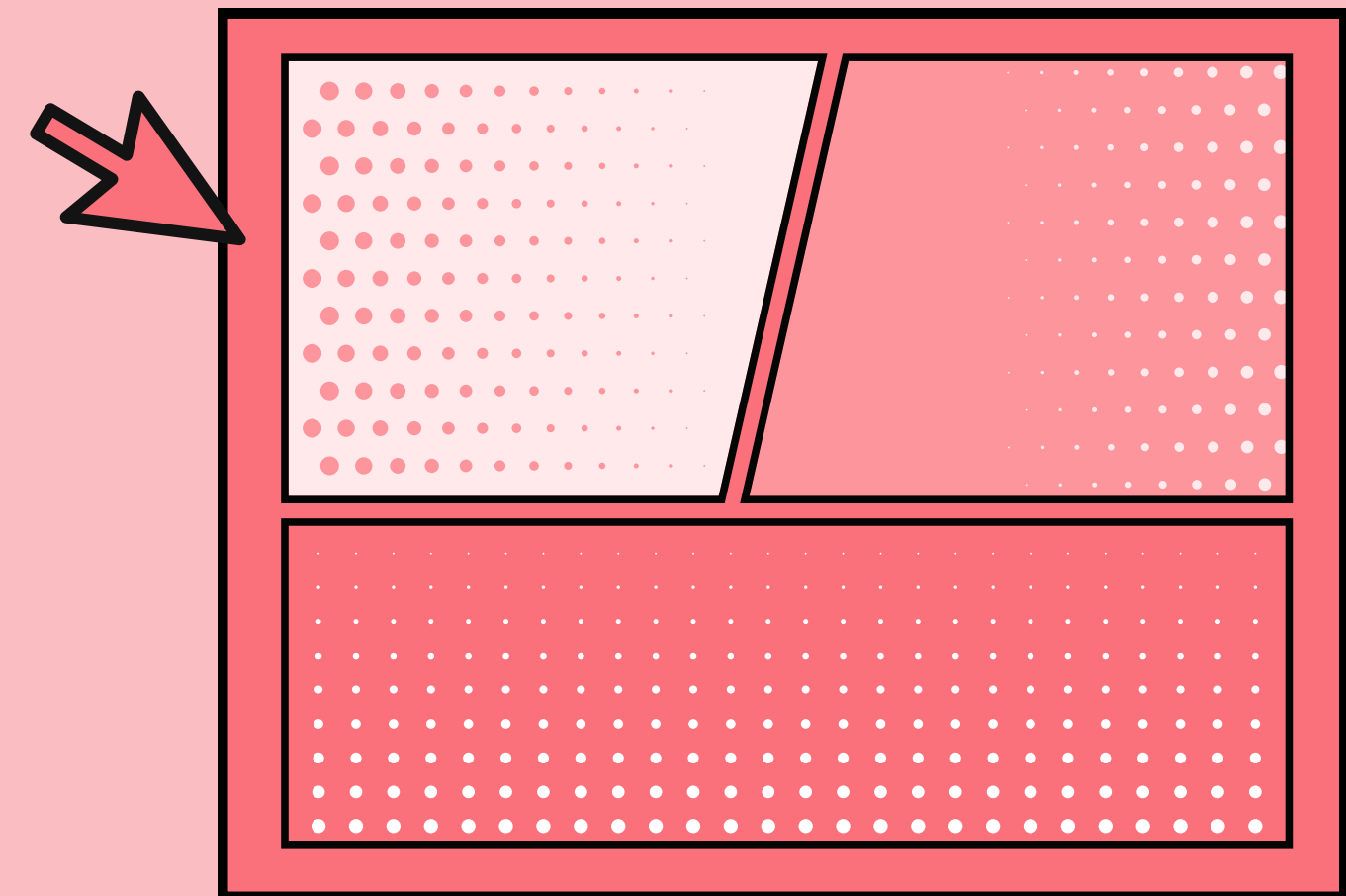
# QUIZZ GRECIA

Se realizarán 10 preguntas relacionadas con las olimpiadas.



# QUIZZ GRECIA

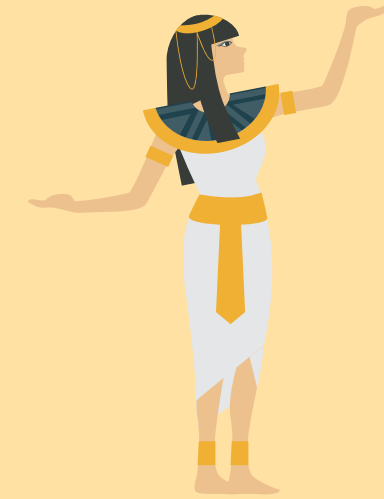
Si se fallan más de 2 preguntas 10 flexiones y se repetirá el Quizz (variando alguna pregunta)



## **PREHISTORIA**

Modificación la altura o la distancia de las dianas.

## **ANTIGUO EGIPTO**



# **ADAPTACIONES**

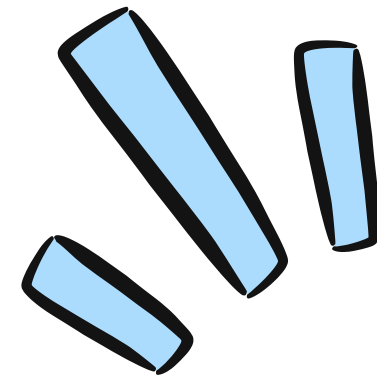
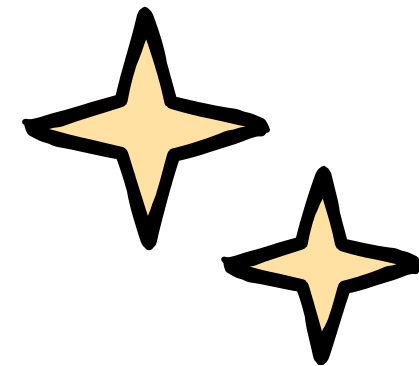
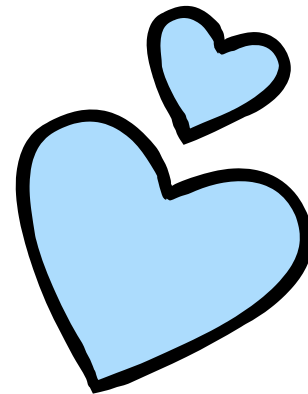
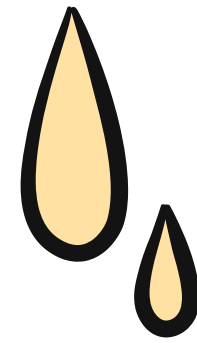
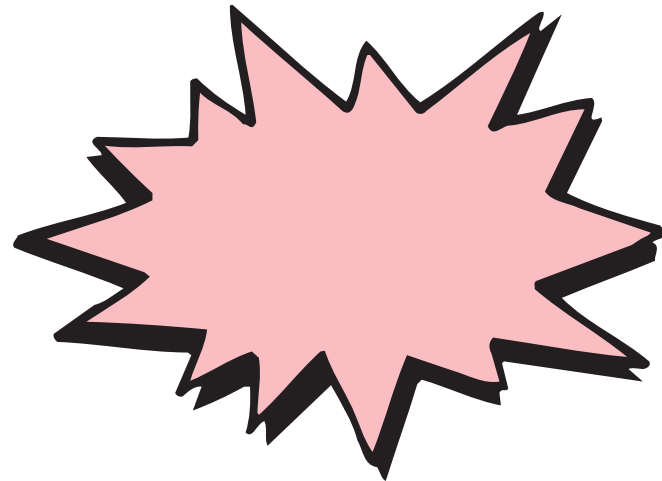
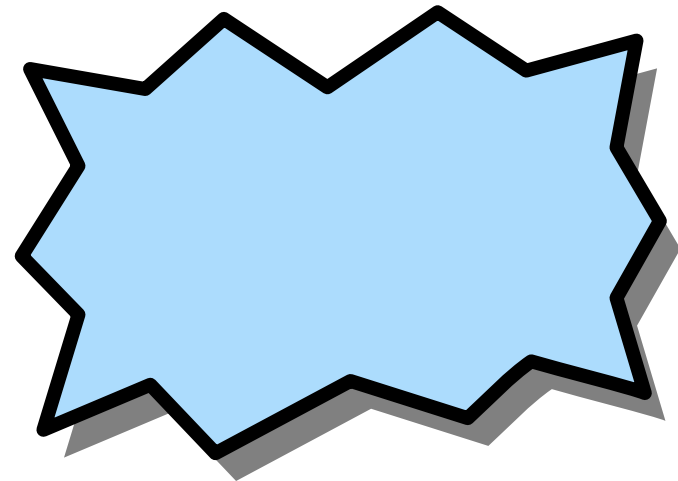
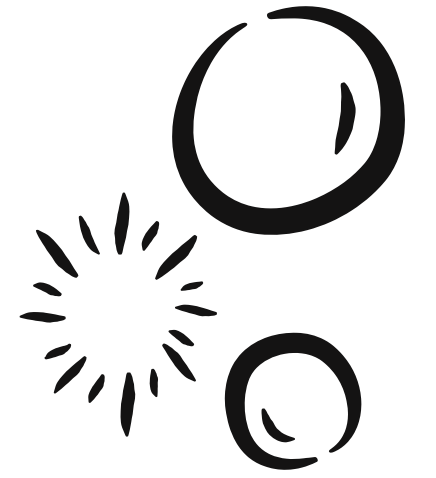
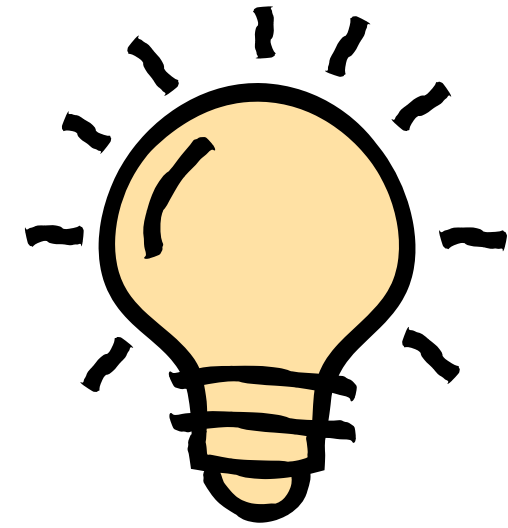
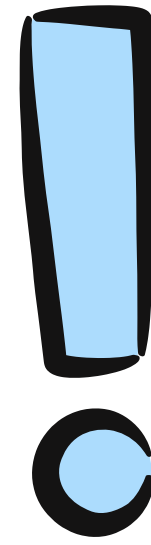
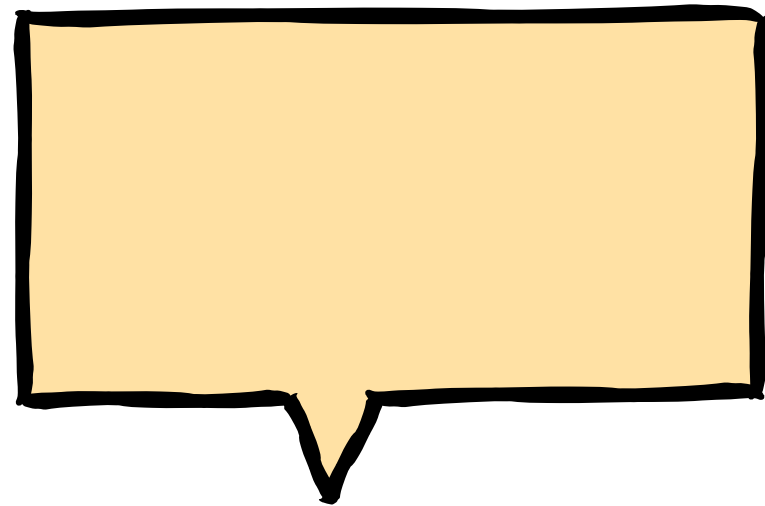
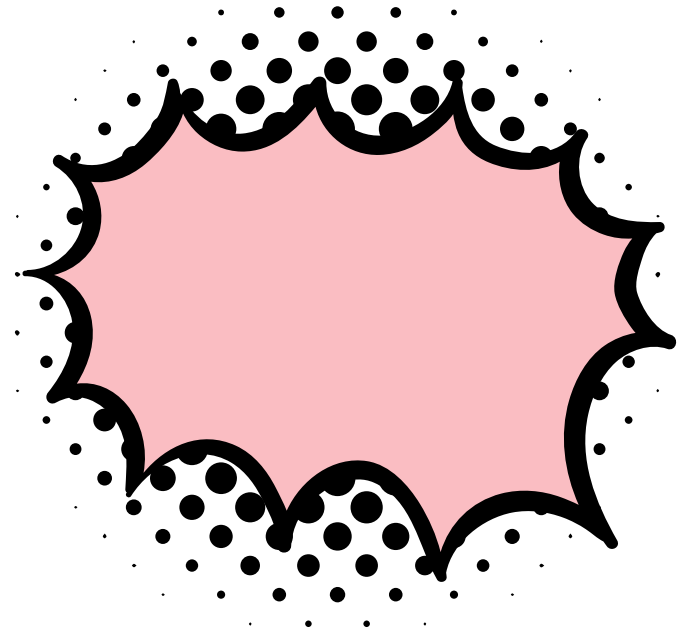
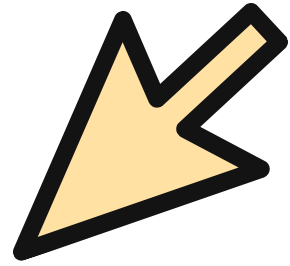
## **ANTIGUA GRECIA**

No precisa de variante

## **ACTUALIDAD**

Cambio de prueba o de marcas dependiendo del tipo de discapacidad o impedimento para realizar los saltos.

**SUERTE**



# SCAPE ROOM

---

RUBÉN GRANADO, DAVID LAPEÑA, MARCELO CORTÉS, ANDREA JIMÉNEZ Y  
ANTONIO VAL

# ÍNDICE

---

- Roles del grupo
- Introducción del tema
- Objetivos del juego
- Descripción del juego
- Normas del juego
- Referencias bibliográficas



# PRESENTACIÓN DEL TRABAJO + ROLES DEL GRUPO

---

- Temática elegida: influencia del deporte en los jóvenes
- Juego diseñado: Scape Room
- Miembros del grupo:
  - ❖ Rubén: gestor- encargado de coordinar el grupo.
  - ❖ Andrea: colaboradora- moderadora y mediadora.
  - ❖ Marcelo: analista- responsable de la calidad.
  - ❖ David: creativo- descubridor y visualizador.
  - ❖ Antonio: analista- responsable de la calidad.





# INTRODUCCIÓN DEL TEMA BASADO EN LOS ARTÍCULOS

---

- Tema: influencia del deporte en los jóvenes.
- Artículos revisados:
  - ❖ Adolescencia, deporte y crecimiento personal.
  - ❖ Calidad de vida y deporte: ¿Conceptos siempre compatibles?: incidencia y manejo del estrés en deportistas.
  - ❖ Influencia del deporte y la actividad física en la infancia y la adolescencia.
  - ❖ Ejercicio físico como tratamiento para la depresión en niños, niñas, adolescentes y jóvenes.
  - ❖ Características de la práctica de ocio físico-deportistas significativas de los jóvenes españoles.

# OBJETIVOS DEL JUEGO

---

- Conseguir las piezas de la llave para poder escapar de la sala.
- A parte del objetivo del propio juego, queremos que aumentéis vuestro conocimiento acerca de nuestro tema: influencia del deporte en los jóvenes.



# DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

---

- La clase se dividirá en 5 grupos.
- En cada prueba habrá un reto (ej.: meter la pelota en un aro) y una serie de preguntas teóricas a las que habrá que contestar.
- La dinámica es la siguiente: cada jugador/grupo deberá realizar el reto primero, si lo realiza correctamente, tendrá la posibilidad de contestar a la pregunta teórica. Si el jugador acierta la pregunta su participación en el juego habrá terminado, pero si la falla tendrá que volver a esperar a que todos sus compañeros realicen el ejercicio para volver a intentar contestar bien a la pregunta.
- Una vez que todos los miembros del grupo hayan contestado bien, se les dará la pieza de la llave correspondiente con esa prueba.
- El objetivo es reunir todas las piezas de la llave para poder escapar de la sala (habrá 5 piezas; una por cada prueba).
- El equipo ganador será el que consiga todas las piezas y consiga escapar de la sala.

# NORMAS DEL JUEGO

---

- 1-El jugador responderá a la pregunta de manera individual.
- 2- El jugador hará el reto de manera individual (únicamente en los retos individuales).
- 3- En cada prueba tendrás un máximo de tiempo para realizarla.
- 4- En cada prueba se deben seguir las instrucciones del coordinador de esa prueba.
- 5- En caso de que varios equipos consigan completar todas las pruebas, el ganador se decidirá por tiempo.
- 6- Si los grupos se pasan información entre ellos, estarán eliminados ambos.
- 7- En caso de que los grupos empaten también a tiempo, se realizará una ronda de preguntas a cada uno.
- 8.-Si un grupo cuenta con menos jugadores que otro, una persona o de manera grupal deberá responder por él.
- 9- Si no consigues superar la prueba en el tiempo permitido, no tendrás la oportunidad de obtener la pieza.
- 10- La rotación en las pruebas deberá seguir el orden indicado(1-2-3-4-5)



# REFERENCIAS DE LOS ARTÍCULOS

---

- <https://ddd.uab.cat/pub/revpsidep/19885636v6n2/19885636v6n2p137.pdf>
- [https://spaoyex.es/sites/default/files/vox\\_paediatrica\\_2018\\_25\\_2\\_08.pdf](https://spaoyex.es/sites/default/files/vox_paediatrica_2018_25_2_08.pdf)
- <http://www.reesme.com/index.php/REESM-AEESME/article/view/118/88>
- <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235149102011.pdf>
- <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/download/300924/390371>