



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL (FEyTS),
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID (UVa).

TRABAJO FIN DE GRADO:

***PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN
FÍSICA SOBRE MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS A TRAVÉS DE
JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES.***

CURSO ACADÉMICO 2023/2024.

Presentado por: RUBÉN DE JESÚS JUAN para optar al Grado en Educación
Primaria por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: GUILLERMO GARCÍA FERNÁNDEZ.

RESUMEN.

El presente TFG recoge la elaboración de una propuesta de intervención educativa en la asignatura de Educación Física sobre la fabricación de diferentes materiales autoconstruidos mediante su utilización en la realización de juegos populares y tradicionales. El objetivo de dicha propuesta es que todos los alumnos/as de una clase de Educación Primaria participen en todas las actividades planteadas, atribuyendo el papel protagonista al alumnado en todo el proceso de familiarización y creación de los materiales reciclados y reutilizados construidos, fomentando el compromiso social y no consumista amistoso con el medio ambiente.

En definitiva, los alumnos/as aprenderán, cooperarán y disfrutarán en cada una de las ocho sesiones programadas generando participación activa, motivación y desarrollo de su creatividad e imaginación.

PALABRAS CLAVE:

Intervención educativa, Educación Física, materiales autoconstruidos, juegos populares y tradicionales.

ABSTRACT.

This TFG includes the development of an educational intervention proposal in the subject of Physical Education on the manufacture of different self – constructed materials through their use in the creation of popular and traditional games. The objective of this proposal is for all students in a Primary Education class to participate in all the proposed activities, attributing the leading role to the student in the entire process of familiarization and creation of the recycled and reused materials built, promoting commitment social and non – consumerist friendly to the environment.

In short, students will learn, cooperate and enjoy each of the eight scheduled sessions, generating active participation, motivation and development of their creativity and imagination.

KEYWORDS:

Educational intervention, Physical Education, self – constructed materials, popular and traditional games.

DEDICATORIA.

Con gratitud y dedicación, este Trabajo de Fin de Grado está dirigido a mi familia, por su paciencia y apoyo incondicional, a mi novia, por su amor y ser mi pilar inquebrantable, a mis amigos/as y compañeros/as, por su compañía y ánimo constante, y a mis profesores/as, por su sabiduría y guía que han sido fundamentales en mi formación pero destacando, sobre todo, la labor del tutor del presente trabajo quien me ha ayudado a poner el broche final.

En definitiva, gracias a todas y cada una de las personas que me han acompañado de una manera u otra durante mi viaje académico haciendo que haya sido una experiencia inolvidable.

ÍNDICE:

1.	INTRODUCCIÓN.....	5
2.	JUSTIFICACIÓN.....	6
3.	OBJETIVOS.	8
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
4.1.	MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS.	9
4.1.1.	Origen y evolución.....	9
4.1.2.	Definición y concepto.....	10
4.1.3.	Características.	11
4.1.4.	Pilares fundamentales.	12
4.1.5.	Ventajas, beneficios y desventajas.	12
4.1.6.	Análisis de un estudio realizado en Educación Primaria.	14
4.1.7.	Desarrollo de valores transversales o interdisciplinarios.	15
5.	METODOLOGÍA.....	17
5.1.	INTRODUCCIÓN.	17
5.1.1.	Evolución.	17
5.1.2.	Metodología utilizada: <i>Instrucción directa</i> o <i>Mando directo</i>	18
5.1.3.	Ventajas y desventajas.....	18
5.2.	CONTEXTO.	19
5.3.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	20
5.3.1.	Temporalización.....	20
5.3.2.	Sesiones.....	20
5.4.	EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.	28
5.4.1.	Evaluación del aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as.....	29
5.4.2.	Evaluación de la propuesta de intervención.....	29
6.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA PROPUESTA.....	30
7.	CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	40
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
	ANEXOS.....	46

1. INTRODUCCIÓN.

Mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) constituye la culminación de mis estudios universitarios y representa una oportunidad única para poder aplicar y profundizar en todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los 4 años de carrera. Este trabajo tiene, como objetivo principal, abordar una propuesta de intervención educativa en Educación Física sobre materiales autoconstruidos a través de juegos populares y tradicionales, integrando teoría y práctica para poder ofrecer y aportar, en la mayor medida posible, una contribución significativa al campo de la educación.

En un contexto donde la globalización y digitalización han transformado, de forma radical, las dinámicas de las clases de Educación Física, en este TFG se plantea una respuesta a los desafíos contemporáneos de la sociedad de hoy en día, analizando los materiales reciclados y reutilizados desde un enfoque claro, definido y riguroso. Además, responde a la necesidad de generar soluciones que puedan ser implementadas tanto en el ámbito académico como en el profesional.

El desarrollo de este trabajo se estructura en torno a 6 grandes bloques:

1. La justificación, destacando la importancia y necesidad del tema elegido.
2. Los objetivos, tanto generales como específicos, a conseguir con el presente TFG.
3. La fundamentación teórica, en el que se aparece todo sobre los materiales autoconstruidos: origen y evolución, definición y concepto, características, pilares fundamentales, ventajas, beneficios y desventajas, análisis de un estudio realizado en Educación Primaria y desarrollo de valores transversales e interdisciplinares.
4. La metodología, en el que se divide a su vez en 3 subapartados:
 - 4.1. Una introducción, en la que aparece su evolución, metodología empleada y ventajas y desventajas de utilizar dicha metodología.
 - 4.2. Una descripción y análisis del contexto sobre dónde se va a llevar a cabo la propuesta.
 - 4.3. La propuesta de intervención sobre lo que vamos a hacer, con temporalización sobre cuándo van a realizarse y descripción detallada de las sesiones.
 - 4.4. La evaluación de la intervención, siendo una para evaluar el aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as y otra para evaluar la propuesta de intervención.
5. Análisis de los resultados de la propuesta, a través de un narrado y valoración detallada.
6. Consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones.

Por último, añadir que este TFG no solo pretende ser un mero ejercicio académico, sino también una herramienta útil para profesionales y académicos interesados en el campo de estudio de la educación, proporcionando nuevas perspectivas, estrategias y oportunidades que puedan contribuir al desarrollo sostenible y ético de los materiales reciclados y reutilizados, es decir, de los materiales autoconstruidos para su utilización en las clases de Educación Física.

2. JUSTIFICACIÓN.

La elección del tema viene motivada, principalmente, por la realización de una sesión práctica en este curso impartida por mis profesores, en la asignatura '*Cuerpo, percepción y habilidad*', sobre un material autoconstruido creado por nosotros mismos, es decir, por el propio alumnado. Con esta sesión, descubrí la gran cantidad de actividades diferentes que se podían hacer solamente con ese material. En este contexto, me di cuenta de que si el abanico de actividades sobre ese material autoconstruido era muy amplio, mucho mayor será si se crea y utiliza otros materiales.

Otro aspecto que da lugar al tema elegido es que durante todas y cada una de las asignaturas cursadas, en relación con la mención de Educación Física, los profesores siempre nos han insistido en que debemos estar preparados para poder adaptarnos a cualquier situación a la hora de impartir las clases en los centros. Por esta razón, la práctica de las clases de Educación Física en un centro no se verán nunca vulneradas ni perjudicadas por la escasez o falta de materiales, ya que pueden ser solucionadas con la construcción de los materiales como un gran recurso que debo de tener en cuenta como futuro docente.

Con el TFG, vi la oportunidad de ampliar mis conocimientos sobre este tema, es decir, de enfocar mi propuesta de intervención educativa en la creación de diferentes materiales autoconstruidos sin centrarme en uno solo, sino en varios para que, de esta manera, no sea para los alumnos/as monótono ni tampoco aburrido trabajar siempre con el mismo material autoconstruido, aunque será siempre el uso de ese material, la metodología empleada y el aspecto innovador los que determinen. Además, pretendo dar todo el protagonismo al alumnado durante todo el proceso de familiarización y creación de los materiales reciclados y reutilizados construidos, centrando la práctica en deportes, juegos modificados y, sobre todo, en juegos populares y tradicionales. En definitiva, lo que pretendo es que ellos mismos puedan experimentar la infinidad cantidad de posibilidades educativas que puede llegar a ofrecernos en el entorno escolar la creación de estos materiales que, muy inocentemente, pensamos que ya no sirven para nada tras haberlos utilizados, pero que somos capaces de darles una segunda vida útil.

Como fruto de haber realizado las primeras prácticas en el mismo colegio en el que llevo a cabo esta propuesta de intervención, es decir, en el CEIP El Peral de Valladolid, cuento con el conocimiento de que el alumnado del colegio está familiarizado con el medio ambiente y, por ende, con el reciclaje, puesto que cuentan con un proyecto llamado "*Pyrus*". En esta línea, no tenía que empezar a construir una base en el alumnado, sino que partía ya de unos conocimientos. Asimismo, pensé que la idea de trabajar los materiales autoconstruidos con materiales reciclados y reutilizados en la asignatura de Educación Física podía impulsar y dar un empujón a esta iniciativa de proyecto del Centro, fomentando la gran importancia que ello tiene.

Por último, me gustaría destacar la interdisciplinariedad que tiene la Educación Física con otras asignaturas aunque no vaya a ser en mi caso. Centrándonos en el tema de este TFG, los materiales autoconstruidos considero que están muy relacionados con la Educación Plástica: mientras que en una asignatura construyen el material, en la otra lo utilizan. Es decir, con esto quiero dar visibilidad a que las asignaturas no son independientes y que todas, de manera directa o indirecta, están relacionadas entre sí, haciendo consciente de esto en los alumnos/as.

3. OBJETIVOS.

Para la formulación del objetivo general y de los objetivos específicos he utilizado la Taxonomía de Bloom.

El objetivo general del trabajo es:

- Descubrir, a partir de una propuesta de intervención educativa, el uso de materiales autoconstruidos a partir de elementos reciclados y reutilizados para su implementación en juegos populares y tradicionales.

Subordinado a esto se buscarán unos objetivos específicos tales como:

- Crear y hacer uso de materiales aptos para la práctica motriz a partir de los materiales de desecho concienciando al alumnado de un posible segundo uso de los materiales, lo que implica a valorar y comprender las ventajas y las posibilidades educativas que nos brinda tanto el reciclaje como los materiales autoconstruidos.
- Atribuir el papel protagonista al alumnado en todo el proceso de familiarización y creación de los materiales reciclados y reutilizados construidos.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

4.1. MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS.

4.1.1. Origen y evolución.

Antes de adentrarnos en todo a lo que se refiere a los materiales autoconstruidos, es importante saber, en primer lugar, cómo surge y cuál es su origen así como la evolución que experimenta hasta llegar a nuestros días, puesto que va a ser a partir de su historia lo que va a determinar y cobrar sentido el resto de los apartados que van a aparecer y tratarse después.

A lo largo de los años, multitud de juguetes y objetos que han sido generados con material de desecho, promoviendo al mismo tiempo el reciclaje, han sido aprovechados creativamente para poder realizar actividades deportivas, educativas y lúdicas. En este contexto, diferentes autores han compartido la idea de reutilizar todos aquellos materiales viejos que se pensaba que ya no servían para nada tras haberlos utilizado pero que, para darles una segunda vida útil, han sido utilizados para la creación de recursos o equipamientos explotables para las clases de Educación Física tal y como señalan autores como Werner y Simmons (1990), Davison (1998), Lichtman (1999) y Moss (2004).

En sus orígenes, los materiales autoconstruidos eran elaborados por el propio profesor y ayudaban al desarrollo de aquellos programas de los centros escolares que contaban con recursos económicos limitados o equipamientos precarios, es decir, el fomento del uso de estos materiales fue motivado, principalmente, por presupuestos pobres para la práctica docente (Méndez – Giménez, 2008; Taberero y Márquez, 2003). Sin embargo, ya durante los últimos años ha experimentado un gran cambio: se viene desarrollando un planteamiento de enseñanza que va mucho más allá como resultado de fomentar e impulsar la transformación o autoconstrucción de los materiales por parte de los estudiantes, con el objetivo de generar su propio material didáctico (Méndez – Giménez, 2003; 2008; 2009a; 2009b).

En un sentido mucho más amplio, el material autoconstruido ha provocado la creación de una nueva corriente educativa, es decir, de un nuevo estilo de enseñanza que, tal y como define el autor Martínez (2007, pág. 234), se conceptualiza como “aquellas categorías de comportamiento de enseñanza que el docente exhibe habitualmente en cada fase o momento de la actividad de enseñanza, que se fundamenta en actitudes personales que le son inherentes, que han sido abstraídas de su experiencia académica y profesional, que no depende de los contextos en los que se muestran y que pueden aumentar o disminuir los desajustes entre la enseñanza y el aprendizaje”. Dentro de estas, se encuentra el denominado *Enfoque basado en la autoconstrucción de materiales*, que consiste en el alto potencial pedagógico al involucrar al alumnado durante todo el proceso de transformación y fabricación de sus propios materiales

creados que después van a utilizarse en las clases de Educación Física. Por ende, su aplicación permite una mayor variedad de actividades y nuevas habilidades de aprendizaje a disposición del docente y, como consecuencia, una mayor intervención activa del alumnado (Méndez – Giménez, 2003; 2008). Además, cabe mencionar que diversos autores (Fernández – Río, Calderón, Hortigüela – Alcalá, Pérez y Aznar, 2016; Méndez – Giménez, 2013; Méndez – Giménez, Martínez de Ojeda y Valverde – Pérez, 2016) han considerado este enfoque como un modelo pedagógico emergente capaz de ser hibridado, es decir, en otras palabras, puede utilizarse simultáneamente con cualquiera de los modelos disponibles dando lugar a un enriquecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje.

4.1.2. Definición y concepto.

Son muchos los autores que han estudiado, dentro del ámbito educativo, los materiales autoconstruidos a lo largo de las últimas décadas. Tras sus estudios, se han familiarizado con los materiales autoconstruidos y su puesta en práctica se basa en ellos, como resultado de las posibilidades educativas que ofrece el uso de materiales reciclados y la gran cantidad de recursos que proporciona a los docentes para trabajar la motricidad en las clases de Educación Física.

Autores destacados en esta materia, como Jardí y Rius (1997, pág. 208), definen el material autoconstruido como "un tipo de material no convencional, es decir, no sujeto a los circuitos tradicionales de fabricación y venta, construidos por los propios alumnos/as y el profesor a partir de materiales de desecho y/o comerciales de bajo coste". Teniendo esto en cuenta, la utilización de este tipo de materiales viene condicionada, por un lado, por la falta de recursos cuando se realizan diferentes actividades deportivas mientras que, por otro lado, se debe al gran abanico de posibilidades que ofrecen los materiales reciclados pero sirviendo, en ambos casos, como una alternativa tanto en deportes como en juegos. De alguna manera, "los materiales no son imprescindibles para el juego, pero sí son muy valiosos para incrementar el interés de los estudiantes por la actividad", tal y como mencionan los autores Palacios, Toja y Abrales (1999, pág. 208).

Ruiz y Valderrama (2002) están de acuerdo con los autores que definen el material autoconstruido como aquel tipo de material de carácter no convencional, es decir, aquel independiente a las características de fabricación y venta siendo construidos por los alumnos/as y docentes mediante los materiales de desecho con un coste económico mínimo.

Otras, como Clara y Mauri (2010), señalan que los materiales son intermediarios de la actividad, es decir, son capaces de combinar la teoría y la práctica permitiendo usarse en diferentes

situaciones, además de poder adaptarse a las necesidades que presente cada estudiante. De esta manera, propicia el trabajo de los contenidos propios de la Educación Física.

Méndez – Giménez (2003; 2008), tal y como se ha mencionado en el apartado anterior, se aleja del resto de los autores al ser una corriente educativa que involucra al alumnado en la fabricación y uso de sus propios materiales, permitiendo una mayor variedad de actividades y nuevas habilidades de aprendizaje a disposición del docente y, como consecuencia, una mayor intervención activa del alumnado.

4.1.3. Características.

Los materiales autoconstruidos que se utilicen en la asignatura de Educación Física no pueden ser cualesquiera, sino que estos han de poseer un carácter multifuncional, ausentes de todo tipo de peligros que puedan causar daños en nuestros alumnos/as y no tienen que ser sofisticados, es decir, ni elegantes ni perfectos, ya que están fabricados con materiales que previamente han sido utilizados.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, Galera y Llusá (1996), muy similar a Iniesta (2018), determina que las características que deberán de poseer los materiales autoconstruidos son:

- Polivalentes, es decir, se trata de considerar cuántas actividades, deportes y juegos diferentes cubren el material que deseamos construir.
- Adaptables al contexto espacial, temporal, físico y humano de donde se vayan a aplicar.
- Manejables por los propios alumnos/as.
- Seguros de que no representan un peligro evidente para los alumnos/as.
- Fácil mantenimiento del material autoconstruido.
- Bajo coste, incluso mucho mejor si fuese nulo, es decir, sin coste alguno.
- Calidad que garantice la duración durante las actividades, deportes y juegos a realizar.
- Estéticamente correcto, para lograr la aceptación por parte de los alumnos/as.

En lo que se refiere a las principales características que tienen en los juegos con los materiales autoconstruidos que se realizan, destaca la posibilidad de comenzar un nuevo planteamiento educativo y la relación entre alumno/a y objeto sea todavía más libre y sin estereotipos, muy presentes en la sociedad en la que vivimos.

Del mismo modo, este tipo de material elimina la “obligatoriedad” de utilizar los materiales convencionales, es decir, materiales comercializados y con un elevado coste, facilitando que los contenidos de la asignatura de Educación Física puedan ser llevados a cabo con total normalidad

por los estudiantes sin tener en cuenta ni el centro educativo ni la situación económica que tengan. Así, se acaba con el mito que une la Educación Física con el uso obligatorio de material caro.

Por último, este tipo de materiales demuestran que la práctica docente de la asignatura de Educación Física no requiere de un material concreto y, además, nos ofrece infinidad de posibilidades de ejecutar actividades, deportes y juegos muy diversos (Iniesta, 2018).

4.1.4. Pilares fundamentales.

Un pilar es un elemento alargado, normalmente vertical, cuya función es recibir cargas. Ahora bien, utilizando este símil, Méndez – Giménez (2014) destaca que los 6 pilares fundamentales en los que se sustenta y apoya el *Enfoque basado en la autoconstrucción de materiales* son:

1. Un soporte teórico anclado en el marco constructorista, que se centra en la idea de aprender haciendo y en la construcción de artefactos como elementos facilitadores del aprendizaje (Ackerman, 2001; Papert, 1987; Papert y Harel, 1991).
2. Una perspectiva de enseñanza más holística, que aborda conjuntamente las dimensiones cognitiva, física, afectiva, social y artística de la persona.
3. Una motivación funcional, que emerge como alternativa a la falta de recursos para las clases de Educación Física en todo el mundo, incluso en los países más desarrollados (Hardman, 2008).
4. La búsqueda de implicación, predisposición positiva, reacciones proactivas y mayor nivel de disfrute del alumnado.
5. El fomento de autonomía e independencia al objeto de multiplicar la cantidad de actividad física moderada y vigorosa tanto en las clases de Educación Física como en el tiempo de ocio.
6. El desarrollo de una educación en valores, entre otros, el respeto del material propio y ajeno, el fomento del reciclaje, la preservación del medio ambiente y la educación para el consumo.

4.1.5. Ventajas, beneficios y desventajas.

Los primeros autores en utilizar el material autoconstruido, como lo es Méndez – Giménez (2008) enfatizan, por un lado, las ventajas educativas tales como el aumento del tiempo de participación del discente, la capacidad de adaptación del material construido al desarrollo del alumno/a, el gran ahorro económico que supone y el desarrollo tanto de la creatividad como de la interdisciplinariedad. Pero, al igual que en los deportes hay un equipo ganador y otro perdedor, por otro lado, algunas desventajas que se deben superar son velar por la seguridad durante todo

el proceso de fabricación y uso, la exigencia de requerir tiempos adicionales dedicado a la organización y construcción de los materiales y la obligatoriedad de tener a disposición espacios en el centro educativo donde se puedan guardar todos los recursos que hayan sido generados para la práctica.

Con el transcurso de los años, esas ventajas y desventajas expuestas anteriormente han ido aumentando, como consecuencia de que cada vez son más autores los que se han interesado por estudiar y analizar los materiales autoconstruidos. En este contexto, Rodríguez (2010) argumenta que la planificación y el desarrollo de esta índole en las clases de Educación Física contribuye en nuestros alumnos/as a la consecución de unos objetivos, es decir, dicho de otra forma, los materiales autoconstruidos producen las siguientes ventajas:

- Ayuda a que los niños vean las cosas desde nuevas perspectivas, diferentes a las habituales.
- Fomenta tanto la cooperación como el compañerismo.
- Promueve el cuidado del medio ambiente.
- Integra un enfoque global de los distintos bloques de contenido.
- Facilita la conexión con otras unidades didácticas.
- Impulsa la educación del consumidor al valorar la posibilidad de reciclar objetos que, aparentemente, parecen inútiles.
- Permite a los estudiantes identificarse con el material creado e involucrarse más en la sesión.
- Conecta la escuela y los estudiantes con su entorno e integra la escuela con la familia, ya que las familias pueden colaborar.
- Proporciona un considerable ahorro económico y un uso fácil y versátil.
- Ayuda a establecer relaciones socio – afectivas, desarrollando la creatividad y la motivación.
- Se resalta el carácter recreativo de estos juegos para su uso en el tiempo libre.
- Mejora la motricidad fina.
- Es muy motivador empezar con un material cotidiano donde prevalece el sentido lúdico.

Teniendo en cuenta las ventajas anteriores, es más que evidente que va a dar lugar a múltiples beneficios que conlleva el uso de estos materiales en las clases de Educación Física. Iniesta (2018) expone algunos de los beneficios que tiene en los alumnos/as su utilización:

- Normalmente, son fáciles de adquirir.
- No supone una gran inversión económica.
- Desarrolla la creatividad.

- Se les da una segunda oportunidad a los materiales.
- Se respeta y colabora con el medio ambiente.
- La satisfacción y el placer que supone crear un nuevo material para su práctica.

No obstante, además de los beneficios anteriores, considero que hay alguno más por destacar. Entre ellos, muy ligado a uno de los beneficios expuestos por Iniesta, Martín (2007) nos señala que este tipo de materiales reciclados puede ayudar a suplir las dificultades económicas por las que pasa esta asignatura y despierta en el alumnado un sentido crítico por lo que consume, ofreciéndole nuevos puntos de vista y creando a los alumnos/as como consumidores críticos.

Como muestran Fernández – Río y Méndez – Giménez (2012), otro beneficio es el uso de estos materiales como una herramienta eficaz para impulsar el aprendizaje de calidad apoyado en metodologías activas que tiene su base en la *Teoría Constructivista del aprendizaje*. Además, las metodologías activas está muy presente en lo que se refiere al ámbito docente y no es para menos, puesto que su capacidad de combinarse con la tecnología nos ofrece una nueva realidad educativa que se ha experimentado un proceso de transformación positivo en los últimos años donde el alumnado ha pasado a convertirse en el centro de la educación. Teniendo en cuenta todo ello, podríamos decir que las metodologías activas son una serie de estrategias y técnicas que buscan el aprendizaje efectivo del alumnado, a la vez que fomentan la participación activa, la colaboración y la aplicación práctica de conocimientos.

Sin embargo, una vez detalladas las ventajas y los beneficios que da lugar, también se presentan algunas de las desventajas que pueden ocurrir, aunque es incuestionable que son muchos más los pros que los contras de trabajar con el material autoconstruido. Estas desventajas serían:

- A veces, es difícil su almacenaje debido al escaso espacio con el que contamos.
- Implica una mayor dedicación para la elaboración por parte del área de Educación Física y Plástica.
- Su no homologación para ser usado en el aula.

4.1.6. Análisis de un estudio realizado en Educación Primaria.

Centrándonos en Educación Primaria, un estudio realizado en el tercer ciclo de esta etapa (Méndez – Giménez, Martínez – Maseda y Fernández – Río, 2010) se valoró el efecto que tuvo a nivel de satisfacción, motivación, expectativas y actitudes que provocaron los materiales autoconstruidos utilizados entre los estudiantes durante las clases de iniciación deportiva.

En el marco de un proyecto interdisciplinar y competencial, un maestro en formación de Educación Física involucró a su alumnado de 6º curso de Educación Primaria en la construcción

de sus propias palas a partir de materiales reciclados tales como cartón, cintas adhesivas, dibujos... Con ese material, lo que hizo fue llevar a cabo una unidad didáctica de *'Paladós'*, utilizando una metodología comprensiva.

Tras finalizar la intervención, los estudiantes completaron un cuestionario de 14 ítems valorados en una escala Likert de 5 puntos confeccionado al efecto que ha tenido sobre ellos. Como resultados y a nivel general, los estudiantes evaluaron la experiencia muy positivamente y consideraron las clases muy divertidas así como entretenidas y dinámicas.

En definitiva, el trabajo con materiales autoconstruidos les resultó muy útil, atractivo y motivante puesto que:

- Se mostraron dispuestos a aumentar la práctica en sus ratos libres, como en los recreos y en su tiempo de ocio.
- Expresaban que fabricar y usar sus propias palas les había motivado a participar y jugar, ya que la experiencia había permitido desarrollar su creatividad y, al mismo tiempo, conectar los contenidos de varias asignaturas, destacando el carácter interdisciplinar.
- Los preparativos no requirieron un gran esfuerzo pero sí es verdad que tuvieron que activarse para encontrar los materiales de desecho que necesitaban para su elaboración.
- Las alumnas valoraron significativamente más alto que los alumnos/as el simple hecho de fabricar sus materiales para su uso en la asignatura.

4.1.7. Desarrollo de valores transversales o interdisciplinares.

Un aspecto muy destacado en las actividades, deportes y juegos que se realizan en el área de Educación Física son los valores que involucran su práctica. En esta línea, los alumnos/as tienen bien instaurada y automatizada una serie de valores. Ahora bien, respecto a la construcción y/o uso de estos materiales en la asignatura de Educación Física, es interesante resaltar los valores que fomenta, tal y como así subraya Fraile (2001, pág. 209) y siendo estos los siguientes:

- “La educación ambiental”, a partir de la fabricación de materiales alternativos, se puede:
 - “Estimular el respeto por el entorno natural más próximo”.
 - “Incrementar el control de los desechos”.
 - “Fomentar su reutilización”.
- “La educación para la paz” puede fomentar actitudes de respeto y diálogo a través de:
 - “La vivencia y experimentación en la práctica deportiva”.
 - “La aceptación de diferentes niveles de destreza”.
 - “El fomento de actitudes de no violencia”.

- “La educación del consumidor”, a través de propuestas con materiales autoconstruidos, se puede estimular la comprensión de que la práctica deportiva no está condicionada por:
 - “El uso de determinadas marcas”.
 - “El gasto de elevadas cantidades de dinero”.
- “La educación para la salud” pretende que el alumnado llegue a valorar positivamente los efectos que produce la práctica habitual de actividades deportivas sobre:
 - “Las condiciones de salud”.
 - “La calidad de vida”.
- “La educación para la igualdad de oportunidades”, con independencia de raza, sexo, religión, clase social, habilidad o condición física, es necesario establecer mecanismos que atiendan a los niños/as que presentan:
 - “Alguna discapacidad”.
 - “Discriminación entre sexos”.
 - “Discriminación entre las culturas minoritarias”.
- “La educación cívica y moral” promueve por:
 - “Las normas de juego y la tolerancia”.
 - “El respeto por las propuestas y creaciones lúdicas de los demás”.

5. METODOLOGÍA.

5.1. INTRODUCCIÓN.

En las presentes líneas se exponen una serie de consideraciones importantes a tener en cuenta a la hora de elegir la metodología a utilizar en las clases de la asignatura de Educación Física. Ahora bien, por metodología se entiende la actuación del profesor con la intención de educar y enseñar a su alumnado y la cual comprende los siguientes elementos:

- La planificación, que incluye a los objetivos y a los contenidos.
- La realización en el aula, que engloba:
 - Interacciones de tipo técnico (técnica de enseñanza).
 - Interacciones de tipo organización – control (distribución y evolución del alumnado).
 - Interacciones de tipo socioafectivo (clima de aula).
 - Recursos y estrategias durante la práctica.
- La evaluación.

Para esta asignatura, al igual que para el resto, son las actuaciones que van a producirse para alcanzar una serie de objetivos que queremos conseguir con nuestros alumnos/as. Además, son numerosos los caminos que se pueden recorrer, puesto que no son únicos e invariables, sino totalmente todo lo contrario. Por ende, en función de las concepciones educativas y de los objetivos que se pretenden conseguir, va a ir enfocado más hacia unas metodologías que otras para un determinado tipo de aprendizaje.

5.1.1. Evolución.

No obstante, ha habido una evolución de las tendencias metodológicas que coexisten en la enseñanza de la Educación Física. En esta línea, ha experimentado una transformación importante que va de la enseñanza masiva a la enseñanza individualizada, de la directividad a la emancipación y de la recepción a la implicación cognoscitiva. Incluso autores como Mosston y Asworth (1999) afirman que las tendencias tradicionales apenas tienen implicación cognitiva al ser el alumno/a instruido directamente pero son precisamente los que van a dar lugar a las nuevas tendencias caracterizadas por la indagación.

5.1.2. Metodología utilizada: *Instrucción directa o Mando directo.*

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la creación de los materiales autoconstruidos, combinado con los juegos populares y tradicionales, y las actividades a realizar por parte del alumnado considero la *Instrucción directa o Mando directo* como la mejor técnica de enseñanza para conseguir los objetivos propuestos.

Además de ser muy utilizado en EF, se basa en los principios de la enseñanza tradicional donde el alumnado es un mero receptor y ejecutor de las órdenes propuestas por el docente donde se utiliza la lección de tipo magistral. Sus principios fundamentales son los siguientes:

- La autoridad del docente, quien toma todas las decisiones.
- Actuación completa y total por parte del discente, es decir, de los alumnos/as.
- Respuesta colectiva de todo el grupo.

En definitiva, su objetivo es lograr que los alumnos/as aprendan un modelo de ejecución previamente establecido, generalmente relacionado con una habilidad específica de carácter cerrado, que se presenta mediante una tarea definida que incluye, por un lado, una explicación del objetivo y, por otro lado, las instrucciones para llevarla a cabo.

5.1.3. Ventajas y desventajas.

Son muchas las ventajas que ofrece la técnica de enseñanza por *Instrucción directa o Mando directo*, teniendo en cuenta a los materiales autoconstruidos como tema:

- Control de las acciones del alumnado sobre la dinámica de la clase.
- Información inicial facilitada.
- Facilidad en el momento de proporcionar el feedback, ya que se ajusta a una referencia concreta.
- Da lugar a la creatividad y a la espontaneidad del alumnado al poder decorar el propio material a su gusto.
- Más apropiado para la estrategia en la práctica analítica.

Sin embargo, una vez expuestas las ventajas, es más que evidente que también se presenten algunas de las desventajas que conlleva, aunque es innegable que son más las ventajas que las desventajas de trabajar con este tipo de metodología. Estas desventajas son las siguientes:

- Ajuste a un modelo que puede estar mediatizado por ciertas variables extrañas aparentemente controladas, como puede ser el canal utilizado.
- Menos apropiado para resolver situaciones tácticas.

5.2. CONTEXTO.

La propuesta de intervención la he llevado a cabo en el CEIP El Peral, el centro de Educación Infantil y Educación Primaria más moderno de la ciudad de Valladolid y abrió sus puertas por primera vez en 2009. Está situado en la zona sur del municipio de Valladolid, concretamente en la calle José Velicia nº88. El área de influencia comprende barrios como Parque Alameda y Covaresa y urbanizaciones como El Peral y Santa Ana. Es de Titularidad Pública y pertenece a la Junta de Castilla y León. En él, se imparten los niveles educativos de Educación Infantil y Educación Primaria. Además, es de doble línea excepto de tercera línea en 2º de Educación Primaria.

El centro permanece abierto desde las 7:30h con el Programa Madrugadores hasta las 18:00h, siendo la actividad lectiva del centro de jornada continuada con horario de 9:00h a 14:00h, teniendo la opción a optar al servicio de madrugadores, al servicio del comedor, al servicio de transporte y a actividades extraescolares de 16:00h a 18:00h, las cuales están programadas por el AMPA del propio centro.

Entre los aspectos a destacar del centro encontramos dos que resaltan y que en parte son la identidad del centro:

1. El proyecto bilingüe, en el cual se imparten las asignaturas de Natural Science, Social Science y Arts en lengua inglesa. Además, para este curso actual coordina un proyecto Erasmus+. Este proyecto se titula *'Learn E – Safety and Be Safe on Digital World'* (LESADIWO).
2. Los amplios espacios verdes y naturales que encontramos así como un huerto, que permiten que los alumnos/as tengan un contacto con la naturaleza.

Además de los rasgos destacados, podemos encontrarnos diversos planes y proyectos que ayudan de manera positiva a la hora de adquirir las competencias claves.

Las familias que viven en esta zona son mayoritariamente jóvenes. Los matrimonios suelen tener una media de uno o dos hijos. Dada a la gran variedad de zonas de ocio o deportivas de las que se constituye este barrio, las relaciones de los padres y los alumnos/as van más allá de los límites del centro y esto hace que la relación de los alumnos/as en el centro sea favorable. El nivel económico de estas es medio/alto. Trabajan, generalmente, los dos miembros de la pareja, con lo cual la mayoría tienen cierta estabilidad laboral. El nivel cultural es también medio/alto. Un número elevado de personas disponen de título universitario y de grado medio.

En cuanto a la procedencia de los alumnos/as, gran parte de ellos proceden del barrio de El Peral y del Pinar de Jalón, pero también acuden a él alumnos/as que viven fuera del municipio de Valladolid, los cuales utilizan el servicio del transporte escolar.

5.3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

Contando con la experiencia de haber tratado con escolares fuera del entorno educativo durante la realización del Prácticum I y los conocimientos aportados por las asignaturas cursadas en el grado de Educación Primaria y también por las de la Mención de Educación Física, además de las grandes y diversas fuentes de información que tenemos en la actualidad, a continuación presento mi propuesta de intervención, exponiendo lo realizado durante mi docencia.

5.3.1. Temporalización.

Esta propuesta de intervención se va a llevar a cabo en las dos clases de 3º curso de Educación Primaria (3ºA y 3ºB) de la asignatura de Educación Física, correspondiendo un total de ocho sesiones, de una hora cada una, siendo el tiempo total a trabajar de dos horas semanales de esta asignatura en este curso en cada una de las dos clases. De esta manera, se va a realizar una sesión por cada hora de la semana, es decir, el tiempo total que nos llevaría realizar todas las sesiones es de 8 sesiones de una hora cada una durante 4 semanas y se va a comenzar antes de las vacaciones de Semana Santa, es decir, la tercera semana de marzo y se va a terminar a la vuelta de las vacaciones, es decir, la tercera semana de abril.

5.3.2. Sesiones.

Con respecto a las sesiones, voy a seguir el modelo que sigue mi tutor para no romper las rutinas de trabajo de los alumnos/as y así aplicar el método que he estado observando durante la primera etapa de las prácticas. Además, a la hora de preparar las sesiones he tenido en cuenta que los ritmos de trabajo y he intentado llevar a cabo actividades acordes con su dificultad y que todos pudiesen superar con éxito.

Sesión 1. “¡Creamos el primer material autoconstruido!”.

Día: 12 de marzo 3ºB y 13 de marzo 3ºA.

Objetivos:

- Construir individualmente el material autoconstruido deseado.
- Toma de conciencia sobre las posibilidades que ofrece los materiales de desecho.

Material: (Anexo 1)

Esta sesión va a consistir única y exclusivamente en la creación del material autoconstruido necesario para llevar a cabo las sesiones 2, 3 y 4. Para ello, se van a crear unas palas de cartón (2 palas/alumno/a). Con una semana de antelación (5 de marzo y 6 de marzo para 3ºA y 3ºB, respectivamente), se les dará a los alumnos/as una hoja con los materiales que han de traer. (*Anexo 1*) En definitiva, la creación de las palas se va a realizar en el aula de manera individual aunque pueden ayudarse unos con otros. Por último, tendrán que seguir una serie de instrucciones que aparecerá en un papel (*Anexo 2*) y, a la misma vez, se les pondrá un vídeo del proceso de fabricación, para que así les resulte más sencilla la creación y tengan una idea visual.

Sesión 2. “¿Maktok?”.

Día: 14 de marzo 3ºA y 3ºB.

Objetivos:

- Conocer las distintas formas de golpear un objeto con materiales autoconstruidos.
- Colaborar con mi compañero/a para la consecución de los objetivos propuestos.

Material: palas construidas, petos, pelotas diferentes (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...), antifaz.

Calentamiento.

1. JUEGO: “*El cortahilos*”. Todo el grupo, se designa un perseguido y un perseguidor y el resto del grupo se distribuye por todo el espacio. El perseguidor intenta tocar al perseguido hasta lograrlo o hasta que otro jugador se cruce entre ambos y "corte el hilo", momento en el que este jugador pasa a ser el perseguido. A medida que la actividad avanza, se introducirá otro perseguidor para que sea más dinámica. El “cortahilos” llevará un peto en la mano para que sea identificado.
-

Parte principal.

1. JUEGO: “*Matkok*”. Por parejas, van a colocarse distintos tipos de pelotas por todo el gimnasio, correspondiendo cada pelota a una estación. El juego consiste en que, con cada tipo de pelota (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...), hay que intentar mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible sin dejarla caer al suelo con las palas creadas, es decir, intentando dar el mayor número de toques posibles. Es un juego popular de Israel.
-

Vuelta a la calma.

1. JUEGO: “*Cieguito, ¿puedes encontrarme?*”. Todo el grupo, se designa un “cieguito” y el resto de compañeros/as tienen que colocarse en un lugar del gimnasio. Una vez ya escondidos, el profesor tocará el silbato y ya no podrán moverse. Desde donde se escondan, tendrán que llamar al “cieguito” y este tendrá que encontrar a alguno, guiándose por las voces de sus compañeros/as. El “cieguito” irá con los ojos cerrados llevando puesto un antifaz. Cuando encuentre a alguien tendrá que decir su nombre y, en caso de acierto, se cambian los roles pero sino tiene que ir a por otro compañero/a.

Sesión 3. “*¿He oído baloncesto o paloncesto?*”.

Día: 19 de marzo 3ºB y 20 de marzo 3ºA.

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de lanzamiento con las distintas partes del cuerpo.
- Desarrollar el trabajo en equipo, fomentando la colaboración.

Material: palas construidas, bancos suecos, balones, pelotas diferentes (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...).

Calentamiento.

1. JUEGO: “*¡Achica balones como sea!*”. Dividiendo al grupo en 2, cada uno ocupará una mitad diferente del gimnasio (dividida por bancos suecos) y cada uno tendrá el mismo número de balones. Cuando el profesor toque el silbato, tienen que lanzar los balones al campo contrario intentando que haya el menor número de balones en el campo propio. Cuando el profesor vuelva a tocar el silbato, todos los alumnos/as se convertirán en una

estatua, por lo que no podrán moverse y dejarán de lanzar balones. Tras ello, se procede al recuento de balones en cada uno de los campos y gana un punto quien menos balones tenga en el campo propio. En una primera ronda, se podrán usar manos y pies, pero en rondas posteriores se irá prohibiendo golpear la pelota con algunas partes del cuerpo.

Parte principal.

1. JUEGO: “*Paloncesto*”. Dividiendo al grupo en 3, se hacen 3 filas. Respetando el orden, cada uno de la fila tiene que conseguir meter la pelota en el cubo con la pala creada, como si intentásemos tirar a una canasta. Cuando lo consiga, le da la pelota al de atrás para que también pueda encestar y así sucesivamente hasta que lo hayan conseguido todos los de la fila, es decir, consistiría básicamente en un “carrera de relevos”. La primera fila que lo consiga recibe un punto. Como variante, tras haber completado cada ronda, se va a cambiar la pelota (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...).

Vuelta a la calma.

1. JUEGO: “*¡Bomba!*”. Dividiendo al grupo en 2, en círculo uno se coloca en el medio con los ojos cerrados y cuenta desde 20 hasta 0 mientras los demás se pasan una pelota hacia su compañero/a de la derecha (sentido agujas del reloj). Cuando el que cuenta llegue hasta 10 levanta un brazo, cuando llegue hasta 5 levanta el otro y al llegar a cero da una palmada y exclama “*¡Bomba!*”: en ese momento, quien tenga el balón queda eliminado y este se sentará en el suelo con las piernas estiradas. El juego continua pero después tendrán que saltar sobre las piernas de los compañeros/as que están sentados para poder pasar el balón al siguiente jugador, teniendo que volver a saltar para recuperar su posición en el círculo.

Sesión 4. “*Paladós con ping – pong*”.

Día: 21 de marzo 3ºA y 3ºB.

Objetivos:

- Mejorar la coordinación y la velocidad.
- Mejorar la capacidad de lanzar y recepcionar en posición estática y dinámica.

Material: palas creadas, petos, pelotas de ping – pong, mesas, red de ping – pong, balones blandos.

Calentamiento.

1. JUEGO: “*Cadeneta*”. Todo el grupo, uno se la queda y, cuando el profesor toque el silbato, tiene que conseguir pillar a los demás. Cuando toque a uno, se coge de la mano y continua el juego hasta que no llegue a quedar ninguno, siendo el resultado “una gran cadena”. La persona que comience pillando, llevará un peto para que pueda ser identificado (a medida que vaya pillando al resto, no hará falta colocarles un peto ya que irán con el “eslabón” inicial y el cual lleva ya el peto puesto).

Parte principal.

1. JUEGO: “*Ping – pong con paladós*”. Por parejas, se realiza el juego de mesa ping – pong pero con la peculiaridad de poder golpear la pelota con las palas creadas. El desarrollo es muy sencillo: al no tener suficientes mesas de ping – pong, separamos los dos campos por una red y con dos alumnos/as con sus respectivas palas y una pelota de ping – pong, hay que pasar al campo contrario después de golpear la mesa y, en caso contrario, se pierde el punto cuando no se pasa la bola al campo contrario. Los que hayan ganado tras el tiempo indicado pasarán hacia la derecha para cambiar de pareja y no estar siempre con el mismo compañero/a. Como variante, se utilizará en alguna ronda la mano no dominante.

Vuelta a la calma.

1. JUEGO: “*Masaje relajante*”. Por parejas, uno se tumba en el suelo boca abajo y con los ojos cerrados mientras que el otro, al lado suyo y de rodillas, le va pasando un balón blando por su cuerpo a modo de masaje para relajarse, por lo que todo el grupo tiene que estar en silencio. Después, se cambian los roles.

Sesión 5. “*¡Creamos los segundos materiales autoconstruidos!*”.

Día: 3 de abril 3ºA y 4 de abril 3ºB.

Objetivos:

- Construir conjuntamente el material autoconstruido deseado.
- Toma de conciencia sobre las posibilidades que ofrece los materiales de desecho.

Material: (Anexo 3)

Esta sesión va a consistir única y exclusivamente en la creación del material autoconstruido necesario para llevar a cabo las sesiones 6, 7 y 8. Para ello, se van a crear bolos de plástico, discos de cartón, un balón de papel y una rana de plástico. Con una semana de antelación (21 de marzo para ambas clases), se les dará a los alumnos/as una hoja con los materiales que han de traer. **(Anexo 3)** No obstante, en dicha hoja no aparece el último material autoconstruido (rana de plástico) como consecuencia del peligro que provoca cortar una garrafa de plástico con un cúter, por lo cual va a ser un material autoconstruido creado por el profesor para evitar así posibles accidentes, aunque va a ser decorado por el alumnado. **(Anexo 4)** En definitiva, la creación de todos estos materiales se va a realizar en el aula de manera conjunta, trabajando cooperativamente, es decir, ayudándose unos con otros. Por último, tendrán que seguir una serie de instrucciones que les daré yo como profesor, ya que van a trabajar de forma más autónoma en vez de hacerlo como en la primera sesión con la creación del primer material, aunque van a poder contar obviamente con mi ayuda en todo momento.

Sesión 6. “¡Juegos populares y tradicionales!”.

Día: 4 de abril 3ºA y 9 de abril 3ºB.

Objetivos:

- Conocer el patrimonio lúdico y disfrutar con su práctica.
- Dar a conocer algunos de los juegos considerados como populares y tradicionales.

Material: material creado (bolos, discos, rana), balones, chinos, chapas, antifaz, llaves.

Calentamiento.

1. JUEGO: “*Cara y cruz*”. Por parejas, colocados frente a frente en una línea central y sobre la cual habrá un balón por pareja en el centro, uno va a ser “cara” y otro va a ser “cruz”. Cuando el profesor diga “cara”, la “cruz” tiene que coger el balón y dar a la “cara” (lo mismo cuando el profesor diga “cruz”). Tras dos rondas, los que sean “cara” pasarán hacia la derecha para cambiar de pareja y no estar siempre con el mismo compañero/a.
-

Parte principal.

1. JUEGO: “*Circuito de juegos populares y tradicionales*”. Por grupos de 4, van a colocarse los siguientes juegos populares y tradicionales por el gimnasio con el siguiente objetivo en cada uno de ellos:
 - a. “*Bolos cuantitativos*”: conseguir la mayor puntuación posible tras derribar los bolos con 2 tiradas.
 - b. “*Discos voladores*”: conseguir encestar el mayor número posible de discos.
 - c. “*Rana*”: conseguir meter las chapas en la boca de la rana.
 - d. “*La rayuela*”: completar el recorrido pasando en cada turno la piedra de casilla en casilla hasta llegar a la número 10.
 - e. “*La petanca*”: conseguir acercarse con 5 bolas de papel lo máximo posible al objetivo.

Tras un periodo de tiempo, cuando se acabe se rota hacia la derecha.

Vuelta a la calma.

1. JUEGO: “*¡Intenta robar al cieguito!*”. Todo el grupo, en círculo uno se coloca sentado en el medio con los ojos cerrados (“cieguito”) y quien tendrá a su lado unas llaves. El profesor va a señalar a un “ladrón” para que le quite las llaves sin que el “cieguito” le señale, ya que si el del medio oye algún ruido del “ladrón”, tiene que señalar con el dedo hacia donde él crea que le puede estar robando el “ladrón”. En el caso de que le pille, el “cieguito” pasa con el resto de compañeros/as como “ladrón” y viceversa pero, en caso contrario, tendrá otra oportunidad para pillarle.

Sesión 7. “*10 pass game*”.

Día: 10 de abril 3ºA y 11 de abril 3ºB.

Objetivos:

- Utilizar estrategias básicas en este tipo de juegos (cooperación, oposición...).
- Respetar tanto las normas y reglas del juego, así como a los compañeros/as.

Material: material creado (balón de papel), petos, chinos.

Calentamiento.

1. JUEGO: “*Torito bravo*”. Todo el grupo, uno se la queda y hará de “torito”. Cuando el profesor toque el silbato, el “torito” saldrá de los “toriles” y tiene que ir a pillar a todos pero, para evitar ser pillado, podrán subirse a algún lado pero solo y exclusivamente durante un periodo de tiempo de 5 segundos. Cuando el “torito” toque a alguien, este también se convertirá en “torito”. Todos los “toritos” llevarán un peto en la mano para que sean identificados. El juego acaba cuando todos sean “toritos”.

Parte principal.

1. JUEGO: “*Juego de los 10 pases*”. Por grupos de 4, se realiza el juego de los 10 pases pero con la peculiaridad de que el balón va a ser una pelota de papel. El desarrollo es muy sencillo: partidos de 3 – 4 minutos, consigue 1 punto el equipo que llegue a dar 10 pases sin que la pelota caiga al suelo, no se permite el contacto físico entre los jugadores (dar la pelota al equipo contrario en caso de hacerlo), no se puede quitar la pelota de las manos (dar la pelota al equipo contrario en caso de hacerlo), no se puede dar más de dos pasos con la pelota (dar la pelota al equipo contrario en caso de hacerlo), se queda en el campo el equipo que gana y en caso de empatar salen los dos equipos.

Vuelta a la calma.

1. JUEGO: “*Asesino*”. Todo el grupo, el profesor designa un “policía” y un “asesino”, el resto son ciudadanos. El objetivo del “policía” es averiguar quién es el “asesino”, quien irá matando a ciudadanos inocentes cuando les guiñe un ojo. El “policía” si falla tiene otra oportunidad. El juego termina cuando el “policía” haya conseguido encarcelar al “ladrón” o este último consiga matar a todos los ciudadanos.

Sesión 8. “*Soccer paper*”.

Día: 11 de abril 3ºA y 16 de abril 3ºB.

Objetivos:

- Fomentar la participación y colaboración con los compañeros/as.
- Desarrollar las habilidades básicas a través de este tipo de deporte.

Material: material creado (balón de papel), petos, porterías, bancos suecos, pesas.

Calentamiento.

1. JUEGO: “*Comecocos*”. Todo el grupo, una persona se la queda y esta será el “comecocos”, quien tendrá que pillar al resto de compañeros/as. La condición es que todos tienen que ir por las líneas azules del gimnasio. Cada vez que el “comecocos” toque a alguien, pasa también a ser “comecocos”. Todos los “comecocos” llevarán un peto en la mano para que sean identificados. El juego acaba cuando todos sean “comecocos”.
-

Parte principal.

1. JUEGO: “*Soccer paper*”. Por grupos de 4, se realiza el deporte de fútbol pero con la peculiaridad de que el balón va a ser una pelota de papel (material creado) de tamaño similar. El desarrollo es muy sencillo: partidos de 3 – 4 minutos, se queda en el campo el equipo que gana, en caso de empatar salen los dos equipos, un mismo jugador no puede meter más de un gol y no hay fueras (como si se tratase de hockey).
-

Vuelta a la calma.

1. JUEGO: “*What do you write?*”. Por parejas, uno con el dedo le escribe (de forma imaginaria) en la espalda de su pareja alguna letra, número, palabra..., y el otro debe adivinar lo que es. Cuando lo acierte, se cambian los roles. Además, habrá un par de cambios en las parejas, para no estar siempre con el mismo compañero/a.

5.4. EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN.

Para llevar a cabo la evaluación de mi intervención, nos basaremos en técnicas de observación, como técnicas en la que se irá recogiendo la información de cada actividad que se realice así como las dudas que les surjan, las dificultades a la hora de realizarlo y los errores que cometen, en revisar las tareas del alumnado, sobre todo en las actividades de creación de los materiales, y en heteroevaluaciones y autoevaluaciones, como evaluaciones mediante rúbricas.

Para que se pueda evaluar correctamente a nuestro alumnado así como a la propia intervención, hay que tener en cuenta dos tipos de evaluaciones:

- Evaluación del aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as.
- Evaluación de la propuesta de intervención.

5.4.1. Evaluación del aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as.

Este tipo de evaluación sirve para comprobar si los alumnos/as han adquirido los contenidos, conocimientos, estrategias... es decir, si he enseñado correctamente el proceso de enseñanza – aprendizaje a los alumnos/as a lo largo de todo este tiempo.

Además, como este tipo de evaluación sirve para saber qué es lo que han aprendido los alumnos/as en definitiva, voy a realizar una heteroevaluación de los alumnos/as tras haber aplicado técnicas de observación y revisión de tareas a través de una rúbrica, la cual se calificará con:

- “*Insuficiente*” si no se ha conseguido lo propuesto, quedándose lejos de ello.
- “*Se puede mejorar*” si no se ha conseguido lo propuesto, quedándose cerca de ello.
- “*Está bien*” si se ha conseguido lo propuesto.
- “*Bastante bien*” si se ha conseguido lo propuesto, superándolo por encima de lo normal.
- “*Muy bien*” si se ha conseguido lo propuesto, superándolo con diferencia.

(Anexo 5)

5.4.2. Evaluación de la propuesta de intervención.

Este tipo de evaluación sirve para evaluar mi propia propuesta de intervención. Para ello, mediante otra rúbrica de autoevaluación me calificaré de 1 al 5, siendo el 1 la cifra más negativa (no se ha conseguido lo propuesto) y el 5 la cifra más positiva (sí se ha conseguido lo propuesto).

(Anexo 6)

6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA PROPUESTA.

En este apartado, va a aparecer una descripción sintética de la puesta en práctica de la propuesta de intervención, es decir, un análisis reflexivo sobre la puesta en práctica de la propuesta de intervención sobre los materiales autoconstruidos, siguiendo las ideas de Méndez – Giménez a través de juegos populares y tradicionales, con el grupo de referencia incluyendo un plan de las sesiones narradas, junto con algunas imágenes durante su realización para que así el lector pueda hacerse una idea más visual de lo que está leyendo y dotando al narrado de credibilidad y representatividad, y el análisis de la evaluación tras haber terminado la propuesta de intervención.

No obstante, para entender el narrado que aparece a continuación, la propuesta de intervención educativa se puede encontrar en los Anexos, concretamente en el número 7, todo acerca sobre ella: contexto, concreción curricular, metodología, sesiones, evaluación..., etc., por si se deseara consultar algún aspecto.

(Anexo 7)

Sesión 1. “¡Creamos el primer material autoconstruido!”

Previamente a la primera sesión, al finalizar la última clase de la semana anterior con el curso de 3º de Educación Primaria, puesto que es aquí donde voy a llevar a cabo mi propuesta de intervención, les comenté que, para la siguiente clase de la semana que viene, tenían que traer una serie de materiales que iban a ser necesarios e imprescindibles para la siguiente clase de Educación Física y que su olvido iba a propiciar que no se pudiese participar no solamente en esa sesión, sino también en las siguientes sesiones, por lo que recomendé que todos lo apuntaron en la agenda para acordarse de traerlo, incluso muchos de ellos trayéndolo días antes.

Ya en la clase y antes de explicar nada, pregunté a los alumnos/as si habían traído todo lo que les pedí y efectivamente fue así: a ninguno se le olvidó nada, aunque cabe destacar que sí es verdad que algunos de los cartones eran muy poco resistentes para hacer las palas, por lo que mi tutor y yo preveíamos que esto podía tener lugar o su olvido y llevamos cartón, utilizando este resistente en vez del que llevaron. Después, fueron muchos los que me preguntaron si nos iba a dar tiempo a hacer Educación Física, respondiéndoles que lo más seguro es que no porque no íbamos a tener tiempo suficiente y respondiendo ellos a que tienen poco tiempo de su asignatura favorita, si era posible recuperar la clase en otro momento... Pero, finalmente, les expliqué que iba a merecer la pena “perder” esta clase de Educación Física para la creación de los materiales y así lo pude observar.

Antes de empezar con el proceso de fabricación, les comenté la intervención que se iba a realizar durante las próximas semanas, diciéndoles que iba a consistir en un total de 8 sesiones divididas en dos partes: las 4 primeras para este primer material que íbamos a empezar a crear y otras 4 para los segundos materiales. Así mismo, también les dije todos los aspectos que yo consideré como necesarios para que no tuviesen ninguna duda en torno a la organización, desarrollo, etc., de la propuesta de intervención que se iba a desarrollar durante las próximas semanas.

Ahora sí, ya cada uno con el material preparado en su mesa, inicialmente les puse un vídeo en la pizarra digital sobre qué es lo que íbamos que hacer y cómo lo teníamos que construir. El proceso de fabricación se resumía en lo siguiente: dibujar dos círculos iguales de extensión un poco más grandes que la propia mano (ayudándonos de un plato de cartón para hacerlo), recortar ambos círculos, poner la goma de sujeción en uno de ellos, pegar ambos círculos y decorarlo. Sin embargo, surgieron una serie de contratiempos que no contaba con ellos...

En primer lugar, ninguno tuvo ningún problema para hacer los dos círculos con un plato de cartón, ya que era seguir esa silueta con un lápiz/rotulador para posteriormente recortarlo, pero el problema vino justo después... Al ser un cartón muy duro, ya que tenía que ser resistente para soportar los golpes, las tijeras de los alumnos/as se quedaban ineficaces como para recortar los círculos, por lo que mi tutor y yo fuimos recortando todos y cada uno de los círculos con un cúter: esto nos llevó muchísimo tiempo, puesto que fuimos recortándolos uno a uno pero no había otra forma de hacerlo, ya que dejarles un cúter siendo tan pequeños es muy arriesgado por los riesgos y lesiones que puede llegar a tener lugar. Por ende, no dábamos abasto ninguno de los dos a recortar y, mientras tanto, cabe mencionar que hubo un poco de jaleo, al no poder estar pendiente para que se portasen bien, y también de aburrimiento, ya que todos tenían que esperar a que el resto tuviesen sus dos círculos recortados.

En segundo lugar, se les explicó la altura a la que tenían que dibujar las marcas donde se iba a poner la goma, siendo esta en el centro de uno de los círculos marcando nuestra mano los límites, por lo que no hubo ninguna duda. Lo complicado vendría también después, es decir, al igual que tuvimos que ir recortando uno a uno el cartón, ahora nos tocó ir poniendo la goma también individualmente, ya que no tenían la fuerza suficiente como para que la goma elástica pasase por las marcas dibujadas ni tampoco sabían pegar la goma, ya que había que utilizar una grapadora y la cual muchos no sabían utilizar.

En tercer lugar, con los dos círculos recortados y con uno de ellos con la goma puesta, tocó pegarlas: en este paso no hubo ningún problema, ya que simplemente había que pegar ambas caras con pegamento y cinta adhesiva.

En cuarto lugar y ya para terminar, mi tutor y yo pensamos que, para no tener que estar reparando las palas cada vez que fuesen utilizadas en las sesiones y con la cual nos ahorráramos muchísimo tiempo, decidimos añadir un último improvisado paso final: poner cinta alrededor de la pala para que no se dañasen los bordes. No obstante, las sesiones estaban pensadas para hacerlo con dos palas, por lo que pensé que siguiesen todo el proceso de fabricación llevado a cabo en el aula para la creación de una segunda pala, pero ni mi tutor ni yo lo vimos muy factible y, en definitiva, ya en los últimos minutos del tiempo de la clase, solo tuvieron de deberes para casa tuningear la pala y cada uno sacar la creatividad que tuviese dentro para decorarla y hacer de su pala única y especial que van a utilizar en las próximas sesiones, apuntando además en la agenda que no se les olvidase su pala en casa.

(Anexo 8)

Sesión 2. “¿Maktok?”

Antes de ir al gimnasio, pregunté en clase si todos habían traído las palas y, para mi sorpresa aunque no tanto, a pesar de habérselo recordado en la sesión anterior que tenían que traerlas alguno de ellos se les olvidó en casa... Podría haber sido un problema pero no ocurrió así porque mi tutor y yo hicimos 2 palas extras porque sabíamos que podría surgir, además de que nos fabricamos cada uno la nuestra ya que consideramos importante que los profesores también participen y se involucren con los alumnos/as. Además, para que esto no volviese a ocurrir y que los alumnos/as no estuviesen pendientes de traerlas, hicimos un pequeño hueco en el cuarto de material del gimnasio para poder dejarlas.

Ya en el gimnasio, y como hacemos siempre (no lo mencionaré en el narrado del resto de las sesiones), hacemos un gran círculo para hacer el calentamiento, tanto en estático como dinámico. Tras acabar y aprovechando que estábamos en círculo, les expliqué el juego del “Cortahilos” a modo de calentamiento, el cual todos conocían y que salió muy bien. Tras acabarlo, les mandé sentarse para que bebiesen un poco de agua y aprovechar para descansar durante unos minutos en lo que preparaba el material del siguiente juego (al igual que siempre se hace lo del calentamiento, también siempre ocurre que, entre juego y juego, mientras se va preparando el material para el siguiente juego, aprovechan los alumnos/as ese tiempo para beber agua, quitarse la chaqueta o ir al baño para que los juegos no se vean interrumpidos durante su desarrollo, por lo que esto tampoco lo voy a mencionar en el resto de las sesiones aunque siempre ocurra).

Como juego de la parte principal y que da el nombre a esta sesión, se iba a jugar al “Maktok”: nada más acabar de pronunciarlo, se escucharon risas además de comentarios sobre qué es lo que había dicho o sobre qué juego es ese. Antes de nada, les expliqué que es un juego popular de Israel, que consiste en mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible sin dejar que la pelota

caiga al suelo. La peculiaridad de este juego es que se iba a realizar a un circuito por parejas/tríos con una serie de estaciones durante unos minutos y se iba a ir rotando, donde en cada estación iba a haber un tipo de pelota (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...), pero lo más importante de todo era la utilización de las palas que nosotros mismos habíamos creado anteriormente. Durante la realización, observé que a muchos les costaba dar incluso dos toques, pero poco a poco y a medida que fue avanzando el juego, muchos fueron mejorando e incluso consiguiendo muchos toques. Además, como algunos seguían siendo incapaces de dar dos toques, fueron alternando un toque cada uno de la pareja/trío, otros simulaban echar un partido, algunos dejaban botar la pelota una vez para luego darla (siempre que la pelota votase y no fuese, por ejemplo, un volante)... Gracias a ellos, aprendí la infinidad de posibilidades que daba este juego sin tener que limitarlo solamente a una sola posibilidad, en este caso, de dar el mayor número de toques, que puede ser de gran complejidad para algunos.

Para terminar, el juego de vuelta a la calma y ya para ir relajados a clase, les gustó mucho además de hacerles mucha gracia por los sonidos que emitían algunos para que no les reconociesen, ya que consistía en que había “cieguito” (ojos tapados con un antifaz) y el resto de los compañeros/as tienen que colocarse en un lugar del gimnasio donde tenían que llamar al “cieguito” y este tenía que encontrar a alguno, guiándose por las voces de sus compañeros/as. Cuando encontraba a alguien, tenía que decir su nombre y, en caso de acierto, se cambian los roles pero, en caso de no acertar, tenía que ir a por otro compañero/a.

(Anexo 9)

Sesión 3. “¿He oído baloncesto o paloncesto?”.

Primero de todo, me gustaría mencionar que esta sesión fue una de las más dinámicas desde mi punto de vista, aunque no sé si se debe a los juegos que componían esta sesión, la motivación que tenían ese día, el interés...

Tras el calentamiento y para que nuestros músculos y articulaciones siguiesen entrando en calor, se jugó a achicar balones de nuestro campo, es decir, un juego que consistía en que había dos equipos, cada uno ocupando una mitad del gimnasio, dividida por bancos suecos, y cada equipo tenía el mismo número de balones, es decir, había tantos balones como alumnos/as en la clase. No obstante, para evitar daños con las pelotas, se utilizaron pelotas de goma – espuma para que, en caso de golpe, no hiciesen daño. Cuando yo diese la señal, tenían que lanzar todos los balones de su propio campo al contrario intentando que haya el menor número de balones en el propio cuando yo volviese a dar de nuevo la señal: como la primera vez que di la señal algunos de los alumnos/as se movió para lanzar algún balón, esa ronda directamente no contó y penalizó a su equipo perdiendo el punto de la ronda, debido a que no respetó las normas de los juegos. Por ende,

en las siguientes rondas no tuvo lugar, por lo que se procedió al recuento de balones en cada uno de los campos y ganaba un punto quien menos balones tuviese en el campo propio. Hubo 3 rondas y en cada una solo se podía lanzar con lo siguiente, quedando totalmente prohibido hacerlo con cualquier otra parte y penalizándolo en tal caso de observarlo:

- En una primera ronda, solo se podían usar las manos.
- En una segunda ronda, se utilizaba la pala fabricada y se golpeaban las pelotas con nuestra mano dominante.
- En una tercera y última ronda, se volvía a utilizar la pala pero ahora golpeando las pelotas con nuestra mano menos hábil, es decir, con la no dominante.

La parte principal consistió, simplemente, en una carrera de relevos, teniendo que meter los diferentes tipos de pelota (ping – pong, volante gigante y pelota de goma espuma pequeña) en un cubo pero con nuestra propia pala y, quienes primero lo conseguían, recibían un punto, ya que hubo dos rondas: una tirando las pelotas con nuestra mano dominante y la otra con la que no. Sin embargo, me gustaría destacar que no vi una diferencia muy grande en el golpeo de las diferentes pelotas con cada una de las manos, por lo que me asombró muy positivamente puesto que lo más normal es que con una mano se te dé bien y metas la pelota enseguida pero con la otra ocurra totalmente lo contrario, pero no fue así.

Para acabar con la sesión, jugamos a “*Bomba*”, juego el que expliqué un par de veces, puesto que no habían jugado nunca, y además lo realizaron sin fallo alguno, incluso diciéndome al acabar la clase que querían hacerlo otro día porque les había gustado.

(Anexo 10)

Sesión 4. “*Ping – pong con paladós*”.

En esta última sesión sobre el primer material autoconstruido, al igual que en la anterior sesión comenté que me pareció muy buena dinámicamente hablando, esta sesión la considero como la “peor” llevada a cabo motivadamente pero solamente a lo que me refiero de la parte principal, puesto que el juego de “*Cadeneta*” a modo de calentamiento es un juego típico que llevan realizando desde pequeños y la vuelta a la calma consistía básicamente en un masaje relajante con una pelota de goma – espuma. En esta línea, tanto el principio como el final de la sesión si se llevó a cabo de forma correcta pero la parte principal no, por lo que me voy a centrar en esta última parte nombrada.

Como bien acabo de mencionar, la parte principal no me gustó cómo se realizó motivadamente porque pienso que no está bien adaptada a su edad, ya que he dado por hecho que los alumnos/as

manejaban motrizmente algunos aspectos pero que en realidad es difícil haberlos adquiridos para su edad. En esta parte principal, tal y como recibe el nombre esta cuarta sesión, consistía en hacer partidos de ping – pong, manteniendo las mismas reglas pero haciéndolo con nuestras palas fabricadas. Ahora bien, los problemas que he observado son los siguientes y, además, propongo una alternativa a cada una de ellas para que hubiese podido evitarse:

- Motrizmente, les cuesta mucho mantener un punto de ping – pong, y aún más al utilizar las palas fabricadas con las que nunca antes habían jugado. Como alternativa, no haber utilizado el ping – pong como dinámica, sino otro deporte con unas dimensiones de campo más grandes, como por ejemplo el tenis, en el que el golpeo no tiene que ser tan preciso.
- En las dos mesas de ping – pong, se hicieron parejas para jugar, lo que conllevó a que, muchas veces y por el ansia de querer golpear a la pelota, muchos alumnos/as se metían en el campo de su compañero/a quitándoles que ellos golpearan la pelota. Como alternativa, primero golpea uno de la pareja y luego golpea el otro, provocando que ambos la golpeen el mismo número de veces y evitando discusiones sobre invasiones de campo o sobre quién ha golpeado más veces.
- Como bien he dicho, al contar con dos mesas de ping – pong, se utilizaron mesas de un tamaño muy reducido y en el que era prácticamente un auténtico reto devolver la pelota al contrario. Como mejora, hacer campos con bancos suecos, en el que así resulta súper sencillo devolver la pelota al contrario.

En definitiva, creo que esta sesión hubiese precisado de esas alternativas expuestas para poder hacerlo en 3º de Educación Primaria aunque también creo está bien planteada si nos vamos a cursos superiores como puede serlo el tercer ciclo de Educación Primaria, es decir, para 5º y 6º curso, en el que ya tienen un mejor desarrollo motriz.

Por último, mencionar que al ser la última sesión del primer material, los alumnos/as ya pueden llevarse para casa su propia pala, puesto que ya hemos terminado con ella y ya no nos haría falta para la segunda parte de la propuesta, en la que se iban a utilizar otros tipos de materiales autoconstruidos.

(Anexo II)

Sesión 5. “¿Creamos los segundos materiales autoconstruidos!”.

Esta es la quinta sesión de la propuesta de intervención pero es la primera de los segundos materiales autoconstruidos.

En esta sesión de fabricación de los materiales no tiene nada que ver con la primera sesión donde se creó el primer material, ya que todas esos aspectos susceptibles al cambio que observé no han vuelto a tener lugar.

En primer lugar, esta vez no fueron los alumnos/as quienes llevaron los materiales, sino que fuimos mi tutor y yo quienes lo llevamos, ya que hacer un reparto equitativo de los materiales que tenía que traer cada uno era complicado, evitando que surgieran altercados sobre que unos llevan materiales más fáciles de conseguir, otros traen menos materiales que otros o similares, ya que se necesitaban materiales muy variados y diferentes y así los alumnos/as eran conscientes de que también nosotros éramos parte de los materiales que ellos mismos creaban.

En segundo lugar, para la fabricación de los materiales para su utilización en las siguientes sesiones se hizo de la forma más sencilla posible: repartir a cada grupo (estaban colocados en clase en grupo de 4 – 5 personas) un material y construirlo, dando previamente las instrucciones y premisas necesarias sobre cada material para su correcto proceso de fabricación. Sin embargo, tanto mi tutor como yo estuvimos constantemente pasando por los diferentes grupos del trabajo para ayudarles y resolver todas aquellas dudas que les iba surgiendo.

En definitiva me sorprendieron muy gratamente, ya que la creación de todos estos materiales se realizó de manera conjunta trabajando cooperativamente, es decir, ayudándose unos con otros y, sobre todo, sin haber surgido ninguna discusión ni conflictos, muy propios y característicos de su edad. Además, acabó incluso sobrando tiempo, por lo que esta vez no hizo falta que se llevaran los materiales para decorarlos porque dio tiempo en clase e incluso aproveché para explicar las sesiones que íbamos a hacer próximamente, creándoles esa curiosidad e inquietud de realizarlas cuanto antes.

(Anexo 12)

Sesión 6. “¡Juegos populares y tradicionales!”.

Durante esta sesión, iba a estar presente el tutor de mi facultad para evaluarme la sesión que iba a tener lugar sobre juegos populares y tradicionales, pero este hecho no iba a condicionar mi práctica como profesor, es decir, no tenía por qué ponerme nervioso, ya que al final es como si hubiese una persona observando la sesión.

No obstante, la sesión se desarrolló sin ningún problema, ya que el único hándicap con el que contaba era la falta de 4 alumnos, lo que provocó que uno de los juegos populares y tradicionales no se realizase: este fue “La rayuela” y su elección se debe a que este juego se tenía que hacer fuera del gimnasio, es decir, en el patio, por lo que había que estar pendiente tanto de los grupos que estaban dentro como el que estaba fuera y fue este motivo principalmente el de su elección,

ya que quitando este juego podía controlar a todos los grupos al estar en el gimnasio. Sin embargo, este juego se acabó realizando en la sesión de otro día, ya que veía importante que conociesen este juego popular y tradicional en el que, con total certeza, jugaron sus padres y madres cuando eran pequeños.

Por lo demás, solo tengo un aspecto que comentar, y es el excesivo tiempo que yo considero que conlleva colocar todos los juegos en diferentes partes del gimnasio con su consiguiente explicación y, tras haber jugado, guardar el material. Quitando este aspecto, no tengo nada que comentar, ya que considero que la sesión se realizó tal y como aparece en la propuesta de intervención de manera correcta en el que dio tiempo a realizar todo y llevar a cabo una buena ejecución.

(Anexo 13)

Sesión 7. “10 pass game”.

En la sesión número 7, se produjo el mayor cambio de toda la propuesta en la parte principal, ya que el juego tanto de calentamiento como de vuelta a la calma se realizó correctamente y sin comentar ningún aspecto destacable durante su realización.

Tal y como recibe su nombre, se iba a realizar en la parte principal el juego “10 pass game”, el cual consistía en que, en grupos de 4 y cada uno siendo un equipo, se realiza el juego de los 10 pases pero con la peculiaridad de que el balón va a ser la pelota de papel creada. El desarrollo es muy sencillo porque consiste en conseguir el mayor número de puntos posibles, consiguiendo 1 punto cuando el equipo llega a dar 10 pases, sin que la pelota caiga al suelo, y no se permite ni el contacto físico ni se puede quitar la pelota de las manos ni tampoco dar más de dos pasos con la pelota. En definitiva, sería un rey de la pista de un equipo contra otro, en el que el equipo que gana se queda y juega contra el que entra, por lo cual el que pierde sale fuera o, en caso de empate, sale el equipo que más tiempo lleve.

Lo inesperado surgiría cuando voy al gimnasio y no encuentro la pelota de papel fabricada junto con el resto del material autoconstruido... No sabía qué hacer, ya que la parte principal de la sesión perdería el interés si se utiliza una pelota y no se utiliza el material autoconstruido. Buscando desesperadamente por el cuarto del material, observo en una de las estanterías un material autoconstruido: un bote de detergente con arena adentro. Con él, decido realizar otro juego al no encontrar la pelota de papel. Este juego es “El bote – bote”. Un alumno/a se la queda y el juego comienza cuando uno de los alumnos/as lanza el “bote” lo más lejos que pueda. El alumno/a que se la queda recoge el “bote” y lo coloca en el centro del patio, donde procederá justo a continuación a contar 20 despacio y en voz alta. Durante este tiempo, el resto de los alumnos/as tienen que aprovechar a esconderse. Una vez el que se la queda haya terminado de

contar, tiene que descubrir dónde están escondidos el resto de los alumnos/as. En el caso de que descubra a algún alumno/a, el que se la queda va a tocar el “bote” y tiene que decir el nombre del alumno/a que ha visto y dónde la ha visto. En este caso, el alumno/a pillado pasa a ser eliminado pero puede llegar a ser salvado en el caso de que el que se la queda “rompa la olla”: esto ocurre cuando se equivoca de nombre o de lugar en el que se encuentra el alumno/a al que ha visto. Además, el que se la queda no puede estar de “perrito guardián”, es decir, debe moverse para buscar a los alumnos/as sin quedarse fijo en el bote. En el caso de que todos los alumnos/as son pillados, se comienza de nuevo y se la queda el primero que fue pillado.

Con este contratiempo, me di cuenta de que hay que tener siempre alguna alternativa en el caso de que no podamos realizar lo que nosotros teníamos planeado, ya sea por falta de alumnos/as (como en la sesión 5) o por la desaparición inesperada del material fabricado previamente, como ha ocurrido en este caso. Además, el juego les encantó a pesar de no tenerlo pensado y que, día tras día, piden volver a repetirlo.

(Anexo 14)

Sesión 8. “Soccer paper”.

Ya nos encontramos en la última sesión, tanto de la propuesta de intervención como de los segundos materiales autoconstruidos.

El juego de calentamiento para ir entrando en calor fue el “Comecocos”, conocido por ellos por el famoso videojuego además de haberlo realizado anteriormente, tal y como me dijo mi tutor. Este consiste en que un alumno/a se la queda y este será el “comecocos”, quien tendrá que pillar al resto de compañeros/as. La condición es que todos tienen que ir por las líneas azules del gimnasio sin correr (en caso de correr, quedaría eliminado). Cada vez que el “comecocos” tocaba a alguien, pasaba a ser eliminado. A medida que avanzaba el juego, se fueron introduciendo más “comecocos”, para dinamizar aún más el juego. Todos los “comecocos” llevaban una pelota de pilates para que fuesen identificados y con la que pillaban. El juego acabó cuando solo estaban presentes los “comecocos”.

La parte principal consistió en un rey de la pista del juego que da el nombre a esta sesión. El “*soccer paper*” consistía en que, habiendo 4 equipos, se realiza el deporte de fútbol pero con la peculiaridad de que el balón iba a ser la pelota de papel creada (fabricada por mí en casa, ya que la que se creó en clase no apareció). El desarrollo fue muy sencillo, ya que consistía en partidos de 3 – 4 minutos, se quedaba en el campo el equipo que gana o metiese antes dos goles pero que, en caso de empatar, sale el equipo que más tiempo lleve y no hay fueras, es decir, como si se tratase de una combinación de fútbol – hockey. Sin embargo, me gustaría destacar el comportamiento que tuvieron algunos de los alumnos: como se les daba bien jugar al fútbol,

decidían meter ellos todo el rato gol sin asociarse con el resto de los compañeros/as de su equipo, lo que provocó discusiones por parte de estos últimos al no tocar prácticamente el balón. Por ende, les prohibí que ellos pudiesen meter gol pero sí el resto de sus compañeros/as, para que así aprendiesen también a pasarla.

En cambio, no me dio tiempo a hacer el juego que estaba pensado para la vuelta a la calma, es decir, *“What do you write”*, ya que al haber bajado tarde al gimnasio y al ser última hora, en la que algunos alumnos/as tienen transporte escolar y otros comedor, teniendo que salir unos minutos antes de clase, todo ello conllevó a que no me diese tiempo a realizarlo, pero se acabó realizando en otra sesión (al igual que pasó con *“La rayuela”*).

Por último, añadir que, al igual que en la última de la sesión del primer material autoconstruido, en la que los alumnos/as se llevaron su propio material fabricado, en esta última sesión no se llevaron por la falta de tiempo que mencionaba anteriormente y que provocó que no pudiese realizar el juego de vuelta a la calma, pero sí que se lo llevaron cuando se repartió en la siguiente sesión que tuvimos con ellos.

(Anexo 15)

Evaluación de la propuesta de intervención.

Con respecto a la evaluación, he autoevaluado tanto mi propuesta de intervención como al alumnado, de forma general, mediante dos rúbricas, ambas con objetivos diferentes, ya que, respectivamente, una de ellas sirve para evaluar mi propia propuesta de intervención y la otra para comprobar si los alumnos/as han adquirido los contenidos, conocimientos, estrategias... es decir, para saber qué es lo que han aprendido los alumnos/as en definitiva. Además, en ambas he aplicado diferentes técnicas de observación y revisión de tareas para evaluar los distintos objetivos con una calificación u otra.

7. CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

En este último apartado pero no siendo por ello el menos importante para concluir el presente trabajo, presentaré mis reflexiones finales.

Tras haber finalizado la propuesta de intervención educativa, es importante analizar lo realizado para poder llegar a una serie de consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones así como las limitaciones y oportunidades que nos ofrece utilizar este tipo de materiales en las clases de Educación Física.

Con esta propuesta de intervención educativa, se pretendía conseguir el aprendizaje y práctica de juegos populares y tradicionales así como de algunos deportes a partir de materiales reciclados y reutilizados con los que el alumnado iba a crear su propio material autoconstruido como una alternativa a los recursos disponibles en el colegio.

Observando el resultado de las dos rúbricas con las que se ha evaluado tanto mi propia propuesta como a la participación y realización del alumnado durante mi intervención, llego a la consideración final de que no puedo estar más contento y orgulloso de mi propia actuación, ya que ha superado con creces las expectativas que yo tenía sobre cómo he sabido gestionar y organizar la propia propuesta de intervención que yo he diseñado. Así mismo, debo también agradecer el comportamiento de todo el alumnado, puesto que su correcto comportamiento durante las sesiones se ha visto reflejado, por un lado, en mi correcta práctica de docente y, por otro lado, en la adquisición de los contenidos y conocimientos que yo pretendía que ellos aprendiesen a lo largo de las semanas en las que ha sido desarrollada la propuesta de intervención.

Teniendo en cuenta lo anterior, voy a comentar el grado de consecución de los objetivos tanto generales como específicos que me propuse alcanzar cuando comencé el TFG y su importancia en el presente trabajo. Por un lado, el objetivo general ha sido más que conseguido, puesto que he descubierto la gran infinidad de usos que tienen los materiales autoconstruidos a partir de los distintos elementos reciclados y reutilizados para su posterior implementación pero no solamente en los juegos populares y tradicionales, sino también en muchos otros juegos e incluso deportes. Por otro lado, también los objetivos específicos se han logrado al haber creado y hecho uso de materiales aptos para la práctica motriz a partir de los materiales de desecho concienciando al alumnado de un posible segundo uso de los materiales, lo que implica a valorar y comprender las ventajas y las posibilidades educativas que nos brinda tanto el reciclaje como los materiales

autoconstruidos, y se ha atribuido el papel protagonista al alumnado durante todo el proceso de familiarización y creación de los materiales reciclados y reutilizados construidos. Por último, la importancia que tienen ambos tipos de objetivos en este trabajo es la misma, es decir, ambos tipos de objetivos son de vital importancia, ya que no hubiese servido absolutamente de nada conseguir uno y no otro/s porque los objetivos específicos provienen del objetivo general y, por ende, la no consecución de alguno de ellos hubiera significado un grado de consecución incompleto de los objetivos del TFG.

A modo de propuesta de mejora, la única recomendación en la que me centraría es en la oportunidad de trabajar los objetivos comunes con otras asignaturas a través del trabajo interdisciplinar. Considero que es muy importante hacer conscientes a los alumnos/as que hay asignaturas que comparten objetivos comunes. Por ejemplo, se podría coordinar con el área de Educación Artística y establecer una relación entre ambas áreas, manteniendo los objetivos en todo momento o incluso añadiendo algún otro que enriquezca aún más lo valioso que puede ser realizar este tipo de proyectos. Asimismo, se comenzaría con la Educación Artística con la creación de todos los materiales que necesitamos para su posterior utilización en las clases de Educación Física.

Además, esta propuesta de mejora podría ser aún más una oportunidad muy interesante si en el colegio existiese algún proyecto de reciclaje. En definitiva, esto daría lugar a una potente herramienta educativa al conectar varias áreas e incluso con el propio colegio.

Por un lado, algunas de las limitaciones que considero que tiene el uso de los materiales autoconstruidos, de acuerdo con autores como Fernández – Río y Méndez Giménez (2012), son:

- La construcción de materiales requiere tiempo y habilidades que el personal de Educación Física puede no tener, además de que el tiempo y esfuerzo invertido pueden ser considerables.
- Afecta a la calidad del juego, ya que los materiales fabricados pueden no tener la misma precisión o consistencia que los que se venden.
- Dificil adaptabilidad a un nuevo material y más cuando este es fabricado por los alumnos/as.

Por otro lado, tal y como dice Rodríguez (2010), son muchísimas las posibilidades que nos ofrece y siendo estas mucho más numerosas que las limitaciones, aunque no aparezcan todas ellas:

- Fomenta la creatividad y la cooperación entre los alumnos/as y también con profesores/as.
- Fabricar estos materiales es una gran alternativa de muy bajo coste en vez de comprar productos comerciales, especialmente para colegios con un presupuesto limitado.

- Involucrar al alumnado en la construcción de los materiales les permite desarrollar habilidades prácticas en el uso de herramientas y la resolución de problemas.
- Promueve la sostenibilidad y la conciencia ambiental al enseñar la importancia del reciclaje y la reutilización de recursos para una segunda vida útil.
- El alumnado se siente más importante al ser el protagonista durante todo el proceso, aumentando su motivación y el cuidado del material que ellos mismos han creado.

Teniendo en cuenta lo anterior, está claro que utilizar este tipo de materiales en las clases de Educación Física nos ofrece más posibilidades que limitaciones, por lo que sí que recomiendo su uso totalmente.

A modo de cierre, considero que no hay mejor manera que concluir que, teniendo en cuenta el tema principal en el que se basa mi TFG y con el que he estado trabajando durante meses, haciendo una propia definición que contenga aspectos comunes a todos los aportes de los autores mencionados sobre el concepto de material autoconstruido. De esta forma, diría que los materiales autoconstruidos son aquellos que hacen partícipes tanto al alumnado como a los docentes durante todo el proceso a través de su fabricación mediante materiales de desecho, permitiendo la realización de actividades, deportes y juegos dentro de los bloques de la asignatura de Educación Física y dando lugar a un nuevo enfoque educativo de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Bernal Ruiz, J. A. y Bernal Valderrama, M. A. (2002). *Juegos y deportes con material alternativo*. Sevilla: Wanceulen.
- Clara, M. y Mauri, T. (2010). Una discusión sobre el conocimiento práctico y sus relaciones con el conocimiento teórico y la práctica. *Infancia y Aprendizaje*, 33 (2), 199 – 207.
- Davison, B. (1998). *Creative physical activities and equipment. Building a quality program on a shoestring budget*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Fernández – Río, J. y Méndez – Giménez, A. (2012). Innovative practice through the use of self – made materials. The Cooperative Learning model in Spain. B. Dyson y A. Casey (Eds.), *Cooperative Learning in Physical Education: A research – based approach* (42 – 56). Londres: Routledge.
- Fernández – Río, J. y Méndez – Giménez, A. (2013). Articulando conocimiento teórico y práctica educativa. Una investigación longitudinal sobre los efectos del material autoconstruido en futuros docentes. *Revista Infancia y Aprendizaje. Journal for the Study of Education and Development*, 36(1), 61 – 75.
- Fernández – Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez, A. y Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico – prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55 – 75.
- Galera, A. y Llusá, J. M. (1996). *Gestión del material y mantenimiento de las instalaciones deportivas*. IAD: Málaga.
- García, D. M., Joaquín, M., Torres, P., & Vázquez, I. R. (2013). Estilos de enseñanza y las nuevas tecnologías en la educación.
- García – Romero, C. (2016). Percepciones de los estudiantes de Educación Primaria sobre el material autoconstruido en la asignatura de Educación Física. *Sportis*, 2(2), 206 – 221.
- Jardi, C. y Rius, J. (1997). *1000 ejercicios y juegos con material alternativo*. Barcelona: Paidotribo.
- Lichtman, B. (1999). *More innovative games*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Lucea, J. D. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts. Educación física y deportes*, 1(43), 42 – 54.
- Martín, F. (2007). *Reciclajuego*. Barcelona: Paidotribo.

- Martínez, G.P. (2007). Aprender y enseñar. *Los estilos de enseñanza y de aprendizaje: orientaciones para el aula*. (3) Bilbao, España.
- Méndez – Giménez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física. Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona. Paidotribo.
- Méndez – Giménez, A. (2008). La enseñanza de actividades físico – deportivas con materiales innovadores: Posibilidades y Perspectivas de futuro, *Actas del Congreso Nacional y III Congreso Iberoamericano del Deporte en Edad Escolar: Nuevas tendencias y perspectivas de futuro*, pp. 83 – 108.
- Méndez – Giménez, A. (2009a). La enseñanza de los juegos de golpeo y fildeo en el contexto escolar a partir de material reciclado. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 29, 105 – 118.
- Méndez Giménez, A. (2009b) (coord.). Modelos actuales de iniciación deportiva escolar. *Unidades didácticas sobre deportes de invasión*. Sevilla: Ed. Wanceulen.
- Méndez – Giménez, A. (2013). Revisión de las investigaciones sobre utilización de materiales autoconstruidos en la enseñanza deportiva escolar: implicaciones psicosociales y metodológicas. Ruiz – Juan F, Méndez – Rial B, Barcia RG, Alonso DB, coordinadores. *Educación física y deporte: promotores de una vida saludable*. San Javier: FEAEDEF – Alto Rendimiento, 215 – 24.
- Méndez – Giménez, A. (2014). Self – made materials in physical education contexts: an innovative complement to instructional models. En Milanovic, D. y Sporis, G. (Ed.) *VII International Scientific Conference on Kinesiology. Fundamental and Applied Kinesiology – Steps Forward* (pp. 240 – 245). University of Zagreb: Croatia.
- Méndez – Giménez, A. (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo – tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 34.
- Méndez – Giménez, A., Martínez de Ojeda, D., y Valverde – Pérez, J.J. (2016). Valoración del alumnado y profesorado del material convencional y auto – construido: estudio longitudinal de diseño cruzado en Educación Deportiva. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 30, 20 – 25.
- Méndez – Giménez, A., Martínez – Maseda, J. y Fernández – Río J. (2010). Impacto de los materiales autoconstruidos sobre la diversión, aprendizaje, satisfacción, motivación y

- expectativas del alumnado de primaria en la enseñanza del paladós. *Congreso Internacional AIESEP. Los profesionales de la educación física en la promoción de un estilo de vida activo. A Coruña (26 – 29).*
- Moss, D. (2004). *Sports and Physical Education equipment you can make yourself*. Ontario, Canada: Physical Education Digest.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1993). *La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza*. Hispano europea.
- Palacios, J., Toja, B., y Abrales, A. (1999). Latas: material alternativo para los juegos. *Revista digital SEDE*. <http://www.trasgo.es/sede/Recreación.asp>.
- Papert, S. (1987). *Desafío de la mente*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Galápagos.
- Papert, S. y Harel, I. (1991). *Constructionism. Chapter 1: Situating Constructionism*. New York: Ablex Publishing Corporation.
- Pérez, F. I. (2018). *Los Materiales Autoconstruidos en Educación Física: Los Materiales Autoconstruidos en Educación Física*. Wanceulen Editorial.
- Rebollo, D. M., & de Guevara Moreno, L. L. (2023, July). La educación en valores en clase de Educación Física a través del modelo de autoconstrucción de materiales. In *Hacia una Educación basada en las evidencias de la investigación y el desarrollo sostenible* (pp. 165 – 173). Dykinson.
- Recio, F. J. M., & FÍSICA, D. D. L. E. (2007). ¿Instrucción directa o indagación en educación física? *Innovación y experiencias educativas*.
- Rodríguez, R. F. F. (2010). Juegos innovadores con material alternativo en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 5 – 18.
- Vive. (2021, junio 24). *Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas?* UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>
- Werner, P. y Simmons, R. (1990). *Homemade play equipment*. American Alliance for Health, Physical Education Recreation and Dance, Reston, VA.

ANEXOS.

Anexo 1. Material necesario para la Sesión 1. “¡Creamos el primer material autoconstruido!”.

MATERIAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PALAS.

- Cartón, lo más grueso posible, el suficiente como para hacer 4 círculos del tamaño de nuestra mano.
- Tijeras.
- Regla.
- Compás.
- Grapadora.
- Goma elástica y/o cuerda.
- Pegamento y/o cola blanca y/o celofán.
- Pinturas y rotuladores para decorar mis palas.



Anexo 2. Instrucciones y vídeo a seguir para la creación del material autoconstruido de la Sesión 1. “¡Creamos el primer material autoconstruido!”.

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN PALAS.

- En un cartón, lo más grueso/duro posible, recortamos 2 círculos para cada pala (en total debemos hacer 4 círculos). Diámetro aproximado: algo superior a un palmo (el de nuestra mano).
- En uno de los círculos, realizamos dos agujeros por los que pasaremos una goma elástica (ancha) o una cuerda. La distancia entre los agujeros estará en torno al ancho de nuestra mano.
- Tensamos la cuerda (o la goma) y pegamos el otro círculo encima, de manera que tenga mayor consistencia y la superficie de golpeo no tenga ninguna rugosidad (la cuerda o goma habrá quedado entre los dos círculos).
- Si hemos usado una cuerda, deberemos atarla alrededor de la mano para poder jugar.
- Si el material utilizado ha sido una goma elástica, podemos dejarla tensa y cerrada (grapada o amudada) antes de pegar el otro círculo (así sólo debemos introducir la mano entre ella y el cartón).

VÍDEOS DE EJEMPLOS DE CONSTRUCCIÓN DE LAS PALAS.

- <http://www.youtube.com/watch?v=Wb8y1VWTMoAM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=3vTIS45Ioczc>

Anexo 3. Material necesario para la Sesión 5. “¿Creamos los segundos materiales autoconstruidos!”.

MATERIAL COMÚN PARA TODAS LAS CONSTRUCCIONES.

- Tijeras.
- Regla.
- Pegamento y/o cola blanca y/o celofán.
- Pinturas y rotuladores para decorar.
- Rotulador negro (permanente a ser posible).

MATERIAL PARA LOS BOLOS DE PLÁSTICO.

- 1 botella de 1,5L.



MATERIAL PARA LOS DISCOS DE CARTÓN.

- 2 platos de cartón.
- Rollo de papel higiénico acabado.



MATERIAL PARA EL BALÓN DE PAPEL.

- Folios en sucio.
- Papel de albal.



Anexo 4. Material autoconstruido creado por el profesor durante la Sesión 5. “¿Creamos los segundos materiales autoconstruidos!”.



Anexo 5. Evaluación del aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as con rúbrica.

CRITERIOS	Insuficiente	Se puede mejorar	Está bien	Bastante bien	Muy bien
El alumnado demuestra haber entendido el concepto de material autoconstruido.					
El alumnado crea correctamente el material autoconstruido pedido.					
El alumnado utiliza de forma correcta el material autoconstruido.					
El alumnado participa activamente en los diferentes tipos de juegos propuestos.					
El alumnado respeta las normas y reglas establecidas en los distintos juegos.					
El alumnado colabora con los compañeros/as en las distintas situaciones de juego.					

<p>El alumnado acepta el papel asignado en cada situación de juego sin menospreciar a los compañeros/as.</p>					
<p>El alumnado pone en práctica las normas básicas de higiene al acabar las clases de Educación Física.</p>					

Anexo 6. Evaluación de la propuesta de intervención con rúbrica.

CRITERIOS	1	2	3	4	5
¿Se han conseguido los objetivos propuestos?					
¿Consideramos que, a través de las distintas actividades, hemos conseguido captar el interés del alumnado?					
¿Creemos que los alumnos/as han podido aprender sobre lo tratado y a través de las actividades?					
¿Consideramos que los alumnos/as se han implicado lo suficiente?					
¿Los alumnos/as se han mostrado capaces de trabajar en equipo unos con otros?					
¿El trabajo individual de cada uno de ellos ha sido satisfactorio?					
¿Se ha conseguido realizar todo lo planificado con los alumnos/as?					
¿Estamos satisfechos con el trabajo que hemos realizado?					

Anexo 7. Propuesta de intervención (situación de aprendizaje).

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE “*MANOS A LA OBRA: EXPLORANDO LA INGENIERÍA CASERA CON MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS*”.

Rubén de Jesús Juan.

Ruben.jesus@estudiantes.uva.es

Grado en Educación Primaria.

4º curso. Grupo 2. Grupo de prácticas 1.

Centro de prácticas: CEIP El Peral, Valladolid.

Tutor del centro: Ignacio Iván Alonso López.

Tutor de la facultad: Guillermo García Fernández.



Universidad de Valladolid **CEIP EL PERAL**

ÍNDICE:

1. PRESENTACIÓN.....	3
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
3. MARCO LEGAL.....	4
4. CONTEXTO.....	5
5. CONCRECIÓN CURRICULAR.....	6
5.1. OBJETIVOS DE ETAPA.....	6
5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	7
5.3. CONTENIDOS DE ÁREA.....	8
5.4. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.....	10
5.5. PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE.....	10
6. METODOLOGÍA.....	11
7. SESIONES.....	12
7.1. SESIÓN 1. “¿CREAMOS EL PRIMER MATERIAL AUTOCONSTRUIDO!”.....	13
7.2. SESIÓN 2. “¿MAKTOK?”.....	14
7.3. SESIÓN 3. “¿HE OÍDO BALONCESTO O PALONCESTO?”.....	16
7.4. SESIÓN 4. “PALADÓS CON PING – PONG”.....	18
7.5. SESIÓN 5. “¿CREAMOS LOS SEGUNDOS MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS!”.....	20
7.6. SESIÓN 6. “¿JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES!”.....	22
7.7. SESIÓN 7. “10 PASS GAME”.....	24
7.8. SESIÓN 8. “SOCCER PAPER”.....	26
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO.....	28
9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO, INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN.....	29
9.1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE – PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS ALUMNOS/AS.....	30
9.2. EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	30
10. BIBLIOGRAFÍA.....	31
11. ANEXOS.....	32

1. PRESENTACIÓN.

En esta situación de aprendizaje se van a trabajar los materiales autoconstruidos, siguiendo las ideas de Méndez – Giménez, a través de juegos populares y tradicionales. Para ello, se le plantea al alumnado las siguientes cuestiones:

- “¿Cómo creéis que eran las clases de Educación Física para vuestros padres o incluso abuelos/as?”
- “¿Pensáis que las clases de Educación Física eran iguales a las de ahora o eran completamente diferentes? ¿Por qué?”
- “¿Creéis que tenían la suerte de disponer todos los materiales con los que contáis vosotros?”

Tras esto, se les plantea que van a volver al pasado, es decir, como si hubieran retrocedido en el tiempo 50 años y así poder realizar las clases de Educación Física de esa época que tenían sus padres y abuelos/as, caracterizadas por la ausencia de materiales y por los juegos populares y tradicionales. Por ende, empiezan a surgir ideas de traer materiales de casa que ya no se utilizan y poder construir, todos juntos, lo que necesitamos para poder practicar esos juegos y sentirnos en aquella época.

De esta manera y en definitiva, se le propone al alumnado una situación como un reto que tienen que solucionar mediante la construcción y producción de unos materiales autoconstruidos con la presentación de una historia motivadora titulada como “Viaje de regreso al pasado”.

2. JUSTIFICACIÓN.

La elección del tema para esta situación de aprendizaje viene motivada, principalmente, por la realización de una sesión práctica en este curso impartida por mis profesores, en la asignatura ‘Cuerpo, percepción y habilidad’, sobre un material autoconstruido creado por nosotros mismos, es decir, por el propio alumnado. Con esta sesión, descubrí la gran cantidad de actividades diferentes que se podían hacer solamente con ese material. En este contexto, me di cuenta de que si el abanico de actividades sobre ese material autoconstruido era muy amplio, mucho mayor será si se crea y utiliza otros materiales.

Otro aspecto que da lugar al tema elegido es que durante todas y cada una de las asignaturas cursadas, en relación con la mención de Educación Física, los profesores siempre nos han insistido en que debemos estar preparados para poder adaptarnos a cualquier situación a la hora de impartir las clases en los centros. Por esta razón, la práctica de las clases de Educación Física en un centro

no se verán nunca vulneradas ni perjudicadas por la escasez o falta de materiales, ya que pueden ser solucionadas con la construcción de los materiales como un gran recurso que debo de tener en cuenta como futuro docente.

Por último, en esta situación de aprendizaje se van a crear materiales autoconstruidos pero sin centrarme en uno solo para que, de esta manera, no sea para los alumnos/as monótono ni tampoco aburrido trabajar siempre con el mismo material autoconstruido, aunque será siempre el uso de ese material, la metodología empleada y el aspecto innovador los que lo determinen. Además, pretendo dar todo el protagonismo al alumnado durante todo el proceso de familiarización y creación de los materiales reciclados y reutilizados construidos, centrando la práctica en deportes, juegos modificados y, sobre todo, en juegos populares y tradicionales. En definitiva, lo que pretendo es que ellos mismos puedan experimentar la infinidad cantidad de posibilidades educativas que puede llegar a ofrecernos en el entorno escolar la creación de estos materiales que, muy inocentemente, pensamos que ya no sirven para nada tras haberlos utilizados, pero que somos capaces de darles una segunda vida útil.

3. MARCO LEGAL.

Las leyes en las que baso mi situación de aprendizaje son las que aparecen a continuación:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 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.

4. CONTEXTO.

La organización de la asignatura de Educación Física en el CEIP El Peral es de lo más sencillo. Está impartida por dos profesores especialistas en esta asignatura, siendo uno de ellos quien da clase a 4º y 6º de Educación Primaria mientras que el otro (mi tutor de prácticas en el colegio) imparte docencia en el resto de las clases de Educación Primaria, además de ser el coordinador TIC. No obstante, a simple vista parece más que evidente que uno tiene más horas de clase que el otro, pero esto se justifica muy fácilmente con motivo de que el primero, respectivamente, es el

director del centro, por lo que su horario se completa con reuniones, formaciones, conferencias... que habitualmente suele tener debido a la gran responsabilidad que ello conlleva.

Respecto a los materiales curriculares que dan lugar a la organización de la Educación Física de forma teórica son, básicamente, en que por cada curso de Educación Primaria cuenta con su programación didáctica, habiendo 6 en total, y después, por ciclos, cuenta con 3 programaciones de aula, es decir, una por cada ciclo (1º y 2º, 3º y 4º, 5º y 6º).

Los espacios con los que cuenta el centro para realizar las clases de Educación Física son:

- Un gran patio, que se compone, por un lado, de arquitectura dura al contar con 3 canchas de baloncesto, 1 cancha de fútbol sala, unos columpios, un pequeño merendero y una zona con sotechado (construida recientemente para protegerse en caso de lluvia) y, por otro lado, de arquitectura blanda al contar con una zona de arena. *(Anexo 1)* Por último, mencionar que Educación Infantil tiene un patio de uso exclusivo para el alumnado de 3 años con salida directa desde su clase.
- Un gimnasio, donde podemos encontrar en su interior el cuarto de material y aseos. *(Anexo 2)* No obstante, tiene un pequeño rocódromo que simula la escalada de una montaña y una zona de espalderas. *(Anexo 3)* Además, también cuenta con un portátil y altavoces para poner música cuando sea necesario.
- Una sala de psicomotricidad, que cuenta con poco material debido a la dimensión reducida del espacio. *(Anexo 4)* También cuenta con un portátil, pero no hay altavoces.

En cuanto a los recursos disponibles, el material con el que cuenta el profesorado de esta área es muy completo y variado, ya que cuenta con absolutamente de todo y, además, de todo hay suficiente cantidad, por lo que los materiales no son para nada escasos. *(Anexo 5)* Dicho con otras palabras, no tienes que estar preocupado si no tienes un material en concreto o si de un material no tienes el suficiente como para que pueda disfrutar de él todo el alumnado. Por ende, organizar las clases de Educación Física es mucho más sencillo cuando cuentas con un gran y amplio abanico de los materiales que tienes a tu disposición.

La situación de aprendizaje se va a llevar a cabo en las dos clases de 3º curso de Educación Primaria (3ºA y 3ºB) habiendo 19 alumnos/as en cada una ellas (38 alumnos/as en total) y correspondiendo un tiempo a trabajar de dos clases semanales, de una hora cada una, en cada una de las dos clases, es decir, cuatro clases semanales o, lo que es lo mismo, cuatro horas el tiempo total a trabajar.

5. CONCRECIÓN CURRICULAR.

En este apartado van a aparecer los objetivos de etapa, las competencias específicas, los contenidos de área, los contenidos de carácter transversal, los perfiles de salida y las competencias clave.

5.1. OBJETIVOS DE ETAPA.

Los dos objetivos de etapa con los que se relaciona la presente situación de aprendizaje son:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Las seis competencias específicas del área de Educación Física en los que voy a poner el foco en mi situación de aprendizaje son:

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 antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable 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 étnico – culturales, 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 artísticoexpresivas 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 en 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.*

5.3. CONTENIDOS DE ÁREA.

Los contenidos de área concretos de esta situación de aprendizaje son:

B. Organización y gestión de la actividad física.

- Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. Uso correcto de materiales y espacios.
- Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física.
- Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.
- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención, medidas de seguridad y control corporal para la prevención de lesiones.
- Calentamiento antes de la realización de actividad física, dosificación del esfuerzo y la recuperación como aspectos importantes en la prevención de lesiones en la actividad física.

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/as desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración – oposición de persecución y de interacción con un móvil. Percepción y estructuración espacio – temporal del movimiento: coordinación de trayectorias: intercepción y golpeo – intercepción; coordinación de las secuencias motrices propias con las de otro, con un objetivo común. Iniciativa y autonomía en la tomade decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio – temporal.

- Capacidades perceptivo – motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico – postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Intervención de las partes del cuerpo en el movimiento. Definición de la lateralidad: reconocimiento de la izquierda y la derecha en los demás y en los objetos. Coordinación dinámica general y segmentaria. Control del cuerpo en relación con la actitud postural, con la tensión y la relajación. Control de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio variando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad. Interiorización de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo.
- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de nuevas habilidades motrices. Las habilidades básicas en medios y situaciones estables y conocidas. Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas en la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz.
- Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación – oposición): Práctica de habilidades motrices específicas: gimnásticas, atléticas y/o predeportivas. Participación en juegos tradicionales, alternativos y/o en la naturaleza. Valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Roles de trabajo que le corresponde a cada uno como jugador dentro de un equipo. Estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Concepto de deportividad.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad: adaptación del movimiento corporal a estructuras rítmicas y musicales. Iniciación en Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Lucha leonesa, frontón, comba, rana, tanguilla...) y juegos emergentes (Numanball, Datchball, Goubak, Quiddith, Kinball).
- Origen y práctica de juegos populares, tradicionales y autóctonos de Castilla y León.

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

- Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión.

5.4. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

Los tres contenidos de carácter transversal que se van a abordar en mi situación de aprendizaje son:

- *Igualdad entre hombres y mujeres.*
- *Fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.*
- *Educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible.*

5.5. PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE.

De las ocho competencias clave, voy a incidir en mi situación de aprendizaje en las siguientes, puesto que conforman a su vez en el perfil de salida:

- *Competencia personal, social y de aprender a aprender:* a partir de los procesos de interacción social propios de situaciones motrices participativas, el alumnado será consciente de sus emociones y comportamientos ante posibles momentos de conflicto, aprendiendo progresivamente a gestionarlos, respetará las emociones de los demás, desarrollará mecanismos de trabajo en equipo y asumirá responsabilidades individuales. Asimismo, el desarrollo de los contenidos del área propiciará que el alumnado adopte un estilo de vida saludable para su bienestar físico y mental, desarrolle la capacidad de esfuerzo y superación, reconozca sus limitaciones y adquiera estrategias de aprendizaje motor y mejora física de forma autorregulada.
- *Competencia ciudadana:* abordando actividades físicas y deportivas que conlleven la toma de decisiones de forma individual y en grupo, la resolución pacífica de los posibles conflictos que puedan aparecer y el respeto de valores democráticos. Además, la reflexión individual y en grupo sobre aspectos como la salud y la vida activa, el cuidado del entorno

o el deporte y la perspectiva de género, contribuirá igualmente al desarrollo en el alumnado de esta competencia clave.

- *Competencia emprendedora*: a través del planteamiento problemas motores, el alumnado de forma individual y en equipo, elaborará propuestas, creará y replanteará ideas y planificará soluciones ante los retos planteados. Los recursos y estrategias que utilice para dar respuesta a los mismos, permitirán el desarrollo de capacidades como la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico o la reflexión.
- *Competencia en conciencia y expresión culturales*: gracias al desarrollo de los contenidos previstos en el bloque manifestaciones de la cultura motriz, el alumnado reconocerá aspectos relacionados con el patrimonio cultural y artístico, expresará ideas, sentimientos y emociones de forma creativa, y experimentará con diferentes medios y soportes para elaborar propuestas artísticas y culturales.

6. METODOLOGÍA.

La creación de los materiales autoconstruidos, combinado con los juegos populares y tradicionales, y las actividades a realizar por parte del alumnado en esta situación de aprendizaje considero la *Instrucción directa* o *Mando directo* como la mejor técnica de enseñanza para conseguir los objetivos propuestos.

Además de ser muy utilizado en EF, se basa en los principios de la enseñanza tradicional donde el alumnado es un mero receptor y ejecutor de las órdenes propuestas por el docente donde se utiliza la lección de tipo magistral. Sus principios fundamentales son los siguientes:

- La autoridad del docente, quien toma todas las decisiones.
- Actuación completa y total por parte del discente, es decir, de los alumnos/as.
- Respuesta colectiva de todo el grupo.

En definitiva, su finalidad es conseguir que el alumnado aprenda el modelo de ejecución determinado de antemano habitualmente referido a una habilidad de carácter cerrado que se presenta mediante una tarea definida donde se explica el objetivo de la misma y cómo realizarla.

Son muchas las ventajas que ofrece la técnica de enseñanza por *Instrucción directa* o *Mando directo*, teniendo en cuenta a los materiales autoconstruidos como tema:

- Control de las acciones del alumnado sobre la dinámica de la clase.
- Información inicial facilitada.

- Facilidad en el momento de proporcionar el feedback, ya que se ajusta a una referencia concreta.
- Da lugar a la creatividad y a la espontaneidad del alumnado al poder decorar el propio material a su gusto.
- Más apropiado para la estrategia en la práctica analítica

Sin embargo, una vez expuestas las ventajas, es más que evidente que también se presenten algunas de las desventajas que conlleva, aunque es innegable que son más las ventajas que las desventajas de trabajar con este tipo de metodología. Estas desventajas son las siguientes:

- Ajuste a un modelo que puede estar mediatizado por ciertas variables extrañas aparentemente controladas, como puede ser el canal utilizado.
- Menos apropiado para resolver situaciones tácticas.

No obstante, a pesar de haber utilizado la metodología expuesta, podría haber utilizado otras como lo son *Asignación de tareas*, *Enseñanza recíproca* o *Descubrimiento guiado*.

7. SESIONES.

Con respecto a las sesiones, voy a seguir en todas ellas el siguiente modelo: calentamiento + parte principal + vuelta a la calma. Además, a la hora de preparar las sesiones he tenido en cuenta que en ambas clases hay diferentes ritmos de trabajo y he intentado llevar a cabo actividades acordes con su dificultad y que todos pudiesen superar con éxito.

Por un lado, en cuanto al lugar de realización de las sesiones, se van a realizar todas y cada una de ellas en el gimnasio, ya que en el patio se está llevando a cabo una obra y por la cual es preferible realizarlo en un lugar seguro, para evitar posibles accidentes. No obstante, muchas de las actividades se hubieran realizado en el patio si no existiese ese contratiempo, ya que algunas de ellas requieren de un espacio mucho más amplio.

Por otro lado y en último lugar, la secuenciación de actividades es la siguiente: “*¡Creamos el primer material autoconstruido!*” (Sesión 1), “*¿Maktok?*” (Sesión 2), “*¿He oído baloncesto o paloncesto?*” (Sesión 3), “*Ping – pong con paladós*” (Sesión 4), “*¡Creamos los segundos materiales autoconstruidos!*” (Sesión 5), “*¡Juegos populares y tradicionales!*” (Sesión 6), “*10 pass game*” (Sesión 7) y “*Soccer paper*” (Sesión 8).

7.1. SESIÓN 1. “¿CREAMOS EL PRIMER MATERIAL AUTOCONSTRUIDO!”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1.	2.1.1.
5.	5.2., 5.3.	5.2.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA2, CPSAA3, , CPSAA5, CC2, CC4.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.		B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S1A1.	“Creación del primer material”.	

Día: 12 de marzo 3ºB y 13 de marzo 3ºA.

Material: (*Anexo 6*)

Esta sesión va a consistir única y exclusivamente en la creación del material autoconstruido necesario para llevar a cabo las sesiones 2, 3 y 4. Para ello, se van a crear unas palas de cartón (2 palas/alumno/a). Con una semana de antelación (5 de marzo y 6 de marzo para 3ºA y 3ºB, respectivamente), se les dará a los alumnos/as una hoja con los materiales que han de traer. (*Anexo 6*) En definitiva, la creación de las palas se va a realizar en el aula de manera individual aunque pueden ayudarse unos con otros. Por último, tendrán que seguir una serie de instrucciones que aparecerá en un papel (*Anexo 7*) y, a la misma vez, se les pondrá un vídeo del proceso de fabricación, para que así les resulte más sencilla la creación y tengan una idea visual.

7.2. SESIÓN 2. “¿MAKTOK?”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1., 2.2.	2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3.
3.	3.1., 3.2.	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.
4.	4.1.	4.1.1., 4.1.2., 4.1.3.
5.	5.2., 5.3.	5.2.1., 5.2.2., 5.3.1., 5.3.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC3 CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CP3.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.		B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S2A1.	“El cortahilos”.	- Añadir otro “cortahilos”.
S2A2.	“Maktok”.	
S2A3.	“Cieguito, ¿puedes encontrarme?”.	

Día: 14 de marzo 3ºA y 3ºB.

Material: palas construidas, petos, pelotas diferentes (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...), antifaz.

Calentamiento.

2. JUEGO: “*El cortahilos*”. Todo el grupo, se designa un perseguido y un perseguidor y el resto del grupo se distribuye por todo el espacio. El perseguidor intenta tocar al perseguido hasta lograrlo o hasta que otro jugador se cruce entre ambos y "corte el hilo", momento en el que este jugador pasa a ser el perseguido. A medida que la actividad avanza, se introducirá otro perseguidor para que sea más dinámica. El “cortahilos” llevará un peto en la mano para que sea identificado.

Parte principal.

2. JUEGO: “*Matkok*”. Por parejas, van a colocarse distintos tipos de pelotas por todo el gimnasio, correspondiendo cada pelota a una estación. El juego consiste en que, con cada tipo de pelota (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...), hay que intentar mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible sin dejarla caer al suelo con las palas creadas, es decir, intentando dar el mayor número de toques posibles. Es un juego popular de Israel.

Vuelta a la calma.

2. JUEGO: “*Cieguito, ¿puedes encontrarme?*”. Todo el grupo, se designa un “cieguito” y el resto de compañeros/as tienen que colocarse en un lugar del gimnasio. Una vez ya escondidos, el profesor tocará el silbato y ya no podrán moverse. Desde donde se escondan, tendrán que llamar al “cieguito” y este tendrá que encontrar a alguno, guiándose por las voces de sus compañeros/as. El “cieguito” irá con los ojos cerrados llevando puesto un antifaz. Cuando encuentre a alguien tendrá que decir su nombre y, en caso de acierto, se cambian los roles pero sino tiene que ir a por otro compañero/a.

7.3. SESIÓN 3. “¿HE OÍDO BALONCESTO O PALONCESTO?”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1., 2.2.	2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3.
3.	3.1., 3.2.	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.

4.	4.1.	4.1.1., 4.1.2., 4.1.3.
5.	5.2., 5.3.	5.2.1., 5.2.2., 5.3.1., 5.3.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC3 CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CP3.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.		B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S3A1.	<i>“¡Achica balones como sea!”.</i>	- Limitación de golpear con las manos, con los pies, con la parte dominante y con la parte no dominante.
S3A2.	<i>“Paloncesto”.</i>	- Cambio de pelota (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...).
S3A3.	<i>“¡Bomba!”.</i>	

Día: 19 de marzo 3ºB y 20 de marzo 3ºA.

Material: palas construidas, bancos suecos, balones, pelotas diferentes (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...).

Calentamiento.

- JUEGO: *“¡Achica balones como sea!”.* Dividiendo al grupo en 2, cada uno ocupará una mitad diferente del gimnasio (dividida por bancos suecos) y cada uno tendrá el mismo número de balones. Cuando el profesor toque el silbato, tienen que lanzar los balones al campo contrario intentando que haya el menor número de balones en el campo propio. Cuando el profesor vuelva a tocar el silbato, todos los alumnos/as se convertirán en una estatua, por lo que no podrán moverse y dejarán de lanzar balones. Tras ello, se procede

al recuento de balones en cada uno de los campos y gana un punto quien menos balones tenga en el campo propio. En una primera ronda, se podrán usar manos y pies, pero en rondas posteriores se irá prohibiendo golpear la pelota con algunas partes del cuerpo.

Parte principal.

2. JUEGO: “*Paloncesto*”. Dividiendo al grupo en 3, se hacen 3 filas. Respetando el orden, cada uno de la fila tiene que conseguir meter la pelota en el cubo con la pala creada, como si intentásemos tirar a una canasta. Cuando lo consiga, le da la pelota al de atrás para que también pueda encestar y así sucesivamente hasta que lo hayan conseguido todos los de la fila, es decir, consistiría básicamente en un “carrera de relevos”. La primera fila que lo consiga recibe un punto. Como variante, tras haber completado cada ronda, se va a cambiar la pelota (ping – pong, tenis, indiacas, volantes...).

Vuelta a la calma.

2. JUEGO: “*¡Bomba!*”. Dividiendo al grupo en 2, en círculo uno se coloca en el medio con los ojos cerrados y cuenta desde 20 hasta 0 mientras los demás se pasan una pelota hacia su compañero/a de la derecha (sentido agujas del reloj). Cuando el que cuenta llegue hasta 10 levanta un brazo, cuando llegue hasta 5 levanta el otro y al llegar a cero da una palmada y exclama “*¡Bomba!*”: en ese momento, quien tenga el balón queda eliminado y este se sentará en el suelo con las piernas estiradas. El juego continua pero después tendrán que saltar sobre las piernas de los compañeros/as que están sentados para poder pasar el balón al siguiente jugador, teniendo que volver a saltar para recuperar su posición en el círculo.

7.4. SESIÓN 4. “PALADÓS CON PING – PONG”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1., 2.2.	2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3.
3.	3.1., 3.2.	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.
4.	4.1.	4.1.1., 4.1.2., 4.1.3.

5.	5.2., 5.3.	5.2.1., 5.2.2., 5.3.1., 5.3.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC3 CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CP3.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.		B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S4A1.	<i>“Cadeneta”.</i>	
S4A2.	<i>“Ping – pong con paladós”.</i>	- Cambio del ganador de la pareja al acabarse el tiempo de cada ronda hacia la derecha. - Utilización de la mano no dominante.
S4A3.	<i>“Masaje relajante”.</i>	- Cambio de roles tras acabarse el tiempo.

Día: 21 de marzo 3ºA y 3ºB.

Material: palas creadas, petos, pelotas de ping – pong, mesas, red de ping – pong, balones blandos.

Calentamiento.

- JUEGO: *“Cadeneta”*. Todo el grupo, uno se la queda y, cuando el profesor toque el silbato, tiene que conseguir pillar a los demás. Cuando toque a uno, se coge de la mano y continua el juego hasta que no llegue a quedar ninguno, siendo el resultado *“una gran cadena”*. La persona que comience pillando, llevará un peto para que pueda ser identificado (a medida que vaya pillando al resto, no hará falta colocarles un peto ya que irán con el *“eslabón”* inicial y el cual lleva ya el peto puesto).
-

Parte principal.

2. JUEGO: “*Ping – pong con paladós*”. Por parejas, se realiza el juego de mesa ping – pong pero con la peculiaridad de poder golpear la pelota con las palas creadas. El desarrollo es muy sencillo: al no tener suficientes mesas de ping – pong, separamos los dos campos por una red y con dos alumnos/as con sus respectivas palas y una pelota de ping – pong, hay que pasar al campo contrario después de golpear la mesa y, en caso contrario, se pierde el punto cuando no se pasa la bola al campo contrario. Los que hayan ganado tras el tiempo indicado pasarán hacia la derecha para cambiar de pareja y no estar siempre con el mismo compañero/a. Como variante, se utilizará en alguna ronda la mano no dominante.

Vuelta a la calma.

2. JUEGO: “*Masaje relajante*”. Por parejas, uno se tumba en el suelo boca abajo y con los ojos cerrados mientras que el otro, al lado suyo y de rodillas, le va pasando un balón blando por su cuerpo a modo de masaje para relajarse, por lo que todo el grupo tiene que estar en silencio. Después, se cambian los roles.

7.5. SESIÓN 5. “¿CREAMOS LOS SEGUNDOS MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS!”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1.	2.1.1.
5.	5.2., 5.3.	5.2.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA2, CPSAA3, , CPSAA5, CC2, CC4.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.		B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
------------------------	-------------------------	-----------------------

S5A1.	“Creación de los segundos materiales”.	
-------	--	--

Día: 3 de abril 3ºA y 4 de abril 3ºB.

Material: (*Anexo 8*)

Esta sesión va a consistir única y exclusivamente en la creación del material autoconstruido necesario para llevar a cabo las sesiones 6, 7 y 8. Para ello, se van a crear bolos de plástico, discos de cartón, un balón de papel y una rana de plástico. Con una semana de antelación (21 de marzo para ambas clases), se les dará a los alumnos/as una hoja con los materiales que han de traer. (*Anexo 8*) No obstante, en dicha hoja no aparece el último material autoconstruido (rana de plástico) como consecuencia del peligro que provoca cortar una garrafa de plástico con un cúter, por lo cual va a ser un material autoconstruido creado por el profesor para evitar así posibles accidentes, aunque va a ser decorado por el alumnado. (*Anexo 9*) En definitiva, la creación de todos estos materiales se va a realizar en el aula de manera conjunta, trabajando cooperativamente, es decir, ayudándose unos con otros. Por último, tendrán que seguir una serie de instrucciones que les daré yo como profesor, ya que van a trabajar de forma más autónoma en vez de hacerlo como en la primera sesión con la creación del primer material, aunque van a poder contar obviamente con mi ayuda en todo momento.

7.6. SESIÓN 6. “¡JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES!”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1., 2.2.	2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3.
3.	3.1., 3.2.	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.
4.	4.1.	4.1.1., 4.1.2., 4.1.3.
5.	5.2., 5.3.	5.2.1., 5.2.2., 5.3.1., 5.3.2., 5.3.3.

DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.	STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC3 CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CP3.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.	B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S6A1.	<i>“Cara y cruz”.</i>	- Cambio de pareja tras dos rondas hacia la derecha.
S6A2.	<i>“Circuito de juegos populares y tradicionales”.</i>	- Cambio de juego popular y tradicional al acabarse el tiempo de cada ronda hacia la derecha.
S6A3.	<i>“¡Intenta robar al cieguito!”.</i>	- Cambio de roles cuando el “cieguito” pilla al “ladrón”.

Día: 4 de abril 3ºA y 9 de abril 3ºB.

Material: material creado (bolos, discos, rana), balones, chinos, chapas, antifaz, llaves.

Calentamiento.

- JUEGO: *“Cara y cruz”*. Por parejas, colocados frente a frente en una línea central y sobre la cual habrá un balón por pareja en el centro, uno va a ser “cara” y otro va a ser “cruz”. Cuando el profesor diga “cara”, la “cruz” tiene que coger el balón y dar a la “cara” (lo mismo cuando el profesor diga “cruz”). Tras dos rondas, los que sean “cara” pasarán hacia la derecha para cambiar de pareja y no estar siempre con el mismo compañero/a.

Parte principal.

- JUEGO: *“Circuito de juegos populares y tradicionales”*. Por grupos de 4, van a colocarse los siguientes juegos populares y tradicionales por el gimnasio con el siguiente objetivo en cada uno de ellos:

- a. “*Bolos cuantitativos*”: conseguir la mayor puntuación posible tras derribar los bolos con 2 tiradas.
- b. “*Discos voladores*”: conseguir encestar el mayor número posible de discos.
- c. “*Rana*”: conseguir meter las chapas en la boca de la rana.
- d. “*La rayuela*”: completar el recorrido pasando en cada turno la piedra de casilla en casilla hasta llegar a la número 10.
- e. “*La petanca*”: conseguir acercarse con 5 bolas de papel lo máximo posible al objetivo.

Tras un periodo de tiempo, cuando se acabe se rota hacia la derecha.

Vuelta a la calma.

2. JUEGO: “*¡Intenta robar al cieguito!*”. Todo el grupo, en círculo uno se coloca sentado en el medio con los ojos cerrados (“cieguito”) y quien tendrá a su lado unas llaves. El profesor va a señalar a un “ladrón” para que le quite las llaves sin que el “cieguito” le señale, ya que si el del medio oye algún ruido del “ladrón”, tiene que señalar con el dedo hacia donde él cree que le puede estar robando el “ladrón”. En el caso de que le pille, el “cieguito” pasa con el resto de compañeros/as como “ladrón” y viceversa pero, en caso contrario, tendrá otra oportunidad para pillarle.

7.7. SESIÓN 7. “10 PASS GAME”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1., 2.2.	2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3.
3.	3.1., 3.2.	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.
4.	4.1.	4.1.1., 4.1.2., 4.1.3.
5.	5.2., 5.3.	5.2.1., 5.2.2., 5.3.1., 5.3.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3,

	CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC3 CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CP3.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.	B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S7A1.	“Torito bravo”.	
S7A2.	“Juego de los 10 pases”.	
S7A3.	“Asesino”.	- Cambio de roles cuando el “policía” caza al “asesino”.

Día: 10 de abril 3ºA y 11 de abril 3ºB.

Material: material creado (balón de papel), petos, chinos.

Calentamiento.

2. JUEGO: “Torito bravo”. Todo el grupo, uno se la queda y hará de “torito”. Cuando el profesor toque el silbato, el “torito” saldrá de los “toriles” y tiene que ir a pillar a todos pero, para evitar ser pillado, podrán subirse a algún lado pero solo y exclusivamente durante un periodo de tiempo de 5 segundos. Cuando el “torito” toque a alguien, este también se convertirá en “torito”. Todos los “toritos” llevarán un peto en la mano para que sean identificados. El juego acaba cuando todos sean “toritos”.

Parte principal.

2. JUEGO: “Juego de los 10 pases”. Por grupos de 4, se realiza el juego de los 10 pases pero con la peculiaridad de que el balón va a ser una pelota de papel. El desarrollo es muy sencillo: partidos de 3 – 4 minutos, consigue 1 punto el equipo que llegue a dar 10 pases sin que la pelota caiga al suelo, no se permite el contacto físico entre los jugadores (dar la pelota al equipo contrario en caso de hacerlo), no se puede quitar la pelota de las manos (dar la pelota al equipo contrario en caso de hacerlo), no se puede dar más de dos pasos con la pelota (dar la pelota al equipo contrario en caso de hacerlo), se queda en el campo el equipo que gana y en caso de empatar salen los dos equipos.

Vuelta a la calma.

2. JUEGO: “Asesino”. Todo el grupo, el profesor designa un “policía” y un “asesino”, el resto son ciudadanos. El objetivo del “policía” es averiguar quién es el “asesino”, quien irá matando a ciudadanos inocentes cuando les guiñe un ojo. El “policía” si falla tiene otra oportunidad. El juego termina cuando el “policía” haya conseguido encarcelar al “ladrón” o este último consiga matar a todos los ciudadanos.

7.8. SESIÓN 8. “SOCCER PAPER”.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.
1.	1.1., 1.2.	1.1.1., 1.1.2., 1.1.3., 1.2.1., 1.2.2., 1.2.3., 1.2.4.
2.	2.1., 2.2.	2.1.1., 2.1.2., 2.2.1., 2.2.2., 2.2.3.
3.	3.1., 3.2.	3.1.1., 3.1.2., 3.1.3., 3.2.1., 3.2.2., 3.2.3.
4.	4.1.	4.1.1., 4.1.2., 4.1.3.
5.	5.2., 5.3.	5.2.1., 5.2.2., 5.3.1., 5.3.2., 5.3.3.
DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.		STEM1, STEM 2, STEM 5, CE1, CE3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CC3 CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CP3.
CONTENIDOS DE LA SESIÓN.		B, C, D, E, F.

Nº DE ACTIVIDAD (S/A).	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	VARIANTES UTILIZADAS.
S8A1.	“Comecocos”.	
S8A2.	“Soccer paper”.	

S8A3.	<i>“What do you write?”.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Cambio de roles cuando al que le escriben en la espalda acierta. - Cambio de pareja tras al haber sido ambos roles.
-------	------------------------------	--

Día: 11 de abril 3ºA y 16 de abril 3ºB.

Material: material creado (balón de papel), petos, porterías, bancos suecos, pesas.

Calentamiento.

2. JUEGO: *“Comecocos”*. Todo el grupo, una persona se la queda y esta será el “comecocos”, quien tendrá que pillar al resto de compañeros/as. La condición es que todos tienen que ir por las líneas azules del gimnasio. Cada vez que el “comecocos” toque a alguien, pasa también a ser “comecocos”. Todos los “comecocos” llevarán un peto en la mano para que sean identificados. El juego acaba cuando todos sean “comecocos”.

Parte principal.

2. JUEGO: *“Soccer paper”*. Por grupos de 4, se realiza el deporte de fútbol pero con la peculiaridad de que el balón va a ser una pelota de papel (material creado) de tamaño similar. El desarrollo es muy sencillo: partidos de 3 – 4 minutos, se queda en el campo el equipo que gana, en caso de empatar salen los dos equipos, un mismo jugador no puede meter más de un gol y no hay fueras (como si se tratase de hockey).

Vuelta a la calma.

2. JUEGO: *“What do you write?”*. Por parejas, uno con el dedo le escribe (de forma imaginaria) en la espalda de su pareja alguna letra, número, palabra..., y el otro debe adivinar lo que es. Cuando lo acierte, se cambian los roles. Además, habrá un par de cambios en las parejas, para no estar siempre con el mismo compañero/a.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO.

Como ya he mencionado anteriormente, esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo en las dos clases de 3^{er} curso de Educación Primaria (3ºA y 3ºB).

Centrándonos en el título que da el nombre a este apartado, no cuento con ningún alumno/a que presente algún tipo de discapacidad en ninguna de las dos clases. Sin embargo, sí he percibido a alumnos/as con bajo autoconcepto corporal, que tengan más dificultades para relacionarse con sus compañeros/as, que tengan poca tolerancia a la frustración... Además, también he observado que hay alumnos/as que les cuesta más motrizmente hablando, que no acaban de entender las explicaciones que se les da..., pero considero que es algo normal puesto que los alumnos/as no son robots y cada uno presenta una serie de características, ya que son motrizmente diferentes. Por ende, no hay nada que exista considerado realmente como anómalo.

Por todo lo anterior, no voy a llevar a cabo ninguna medida de atención de individualización al alumnado, pero sí que voy a tener en cuenta aspectos como preguntar si tienen dudas tras acabar una explicación, repetir las explicaciones tantas veces como haga falta, proporcionar feedback antes, durante y después de las actividades..., para así llevar a cabo una correcta ejecución de los juegos por parte del alumnado.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES DE LOGRO, INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación e indicadores de logro y la relación que guardan estos últimos con los instrumentos de evaluación y las actividades viene recogido a través de la siguiente tabla y mediante la cual voy a evaluar el cumplimiento de la situación de aprendizaje:

(Anexo 10)

Además, cabe mencionar que las abreviaturas que aparecen en la tabla en los instrumentos de evaluación significa lo siguiente:

3. TO (técnicas de observación): permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen.
4. RT (revisión de tareas): permite ver cómo es el trabajo diario de cada estudiante, su implicación, el tiempo que requiere para realizar las diferentes tareas, si es constante...
5. AEV (autoevaluación): evaluación individual del propio desempeño, habilidades y conocimientos.
6. HETEV (heteroevaluación): evaluación externa realizada por una persona entidad externa.

Ahora bien, respecto a las técnicas de evaluación para llevar a cabo la evaluación de mi situación de aprendizaje, tal y como aparece expuesto en la tabla anterior, nos basaremos en técnicas de observación, como técnicas en la que se irá recogiendo la información de cada actividad que se realice así como las dudas que les surjan, las dificultades a la hora de realizarlo y los errores que cometen, en revisar las tareas del alumnado, sobre todo en las actividades de creación de los materiales, y en heteroevaluaciones y autoevaluaciones, como evaluaciones mediante rúbricas.

Para que se pueda evaluar correctamente a nuestro alumnado así como a la propia situación de aprendizaje, hay que tener en cuenta dos tipos de evaluaciones:

- Evaluación del aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as.
- Evaluación de la situación de aprendizaje.

9.1. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE – PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS ALUMNOS/AS.

Este tipo de evaluación sirve para comprobar si los alumnos/as han adquirido los contenidos, conocimientos, estrategias... es decir, si he enseñado correctamente el proceso de enseñanza – aprendizaje a los alumnos/as a lo largo de todo este tiempo.

Además, como este tipo de evaluación sirve para saber qué es lo que han aprendido los alumnos/as en definitiva, voy a realizar una heteroevaluación de los alumnos/as tras haber aplicado técnicas de observación y revisión de tareas a través de una rúbrica, la cual se calificará con:

- “*Insuficiente*” si no se ha conseguido lo propuesto, quedándose lejos de ello.
- “*Se puede mejorar*” si no se ha conseguido lo propuesto, quedándose cerca de ello.
- “*Está bien*” si se ha conseguido lo propuesto.
- “*Bastante bien*” si se ha conseguido lo propuesto, superándolo por encima de lo normal.
- “*Muy bien*” si se ha conseguido lo propuesto, superándolo con diferencia.

(Anexo 11)

9.2. EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

Este tipo de evaluación sirve para evaluar mi propia situación de aprendizaje. Para ello, mediante otra rúbrica de autoevaluación me calificaré de 1 al 5, siendo el 1 la cifra más negativa (no se ha conseguido lo propuesto) y el 5 la cifra más positiva (sí se ha conseguido lo propuesto).

(Anexo 12)

10. BIBLIOGRAFÍA.

De Educación y Formación Profesional «BOE» núm., M., & De, de 02 de M. (s/f). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Boe.es. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-3296-consolidado.pdf>

Del Estado «BOE» núm., J., & De, de 04 de M. (s/f). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boe.es. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

Méndez – Giménez, A. (2013). Revisión de las investigaciones sobre utilización de materiales autoconstruidos en la enseñanza deportiva escolar: implicaciones psicosociales y metodológicas. Ruiz – Juan F, Méndez – Rial B, Barcia RG, Alonso DB, coordinadores. *Educación física y deporte: promotores de una vida saludable*. San Javier: FEADDEF – Alto Rendimiento, 215 – 24.

Viernes, N. 190, & De, 30 de Septiembre. (s/f). *Boletín Oficial de Castilla y León*. Jcyl.es. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>

11. ANEXOS.

Anexo 1. El patio del centro.



Anexo 2. El gimnasio del centro.



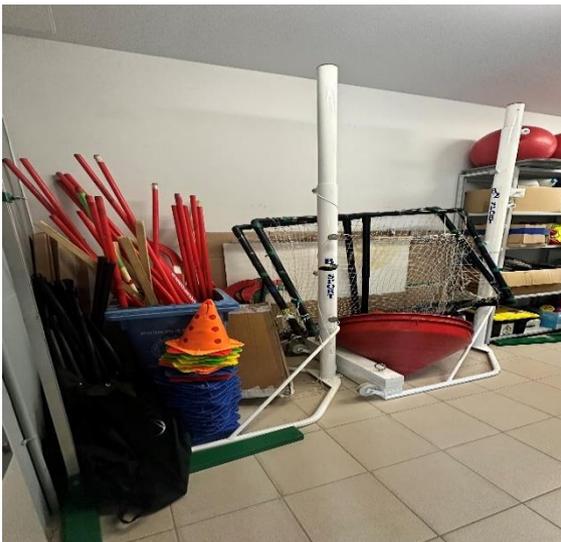
Anexo 3. El rocódromo y la zona de espalderas del gimnasio.



Anexo 4. La sala de psicomotricidad del centro.



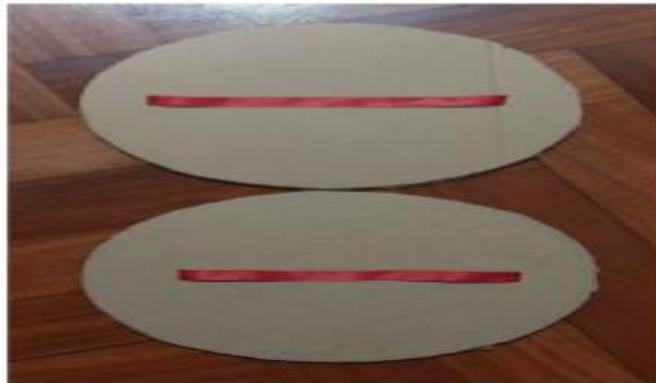
Anexo 5. Material disponible para las clases de Educación Física.



Anexo 6. Material necesario para la Sesión 1. “¿Creamos el primer material autoconstruido!”.

MATERIAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PALAS.

- Cartón, lo más grueso posible, el suficiente como para hacer 4 círculos del tamaño de nuestra mano.
- Tijeras.
- Regla.
- Compás.
- Grapadora.
- Goma elástica y/o cuerda.
- Pegamento y/o cola blanca y/o celofán.
- Pinturas y rotuladores para decorar mis palas.



Anexo 7. Instrucciones y vídeo a seguir para la creación del material autoconstruido de la Sesión 1. “¿Creamos el primer material autoconstruido!”.

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN PALAS.

- En un cartón, lo más grueso/duro posible, recortamos 2 círculos para cada pala (en total debemos hacer 4 círculos). Diámetro aproximado: algo superior a un palmo (el de nuestra mano).
- En uno de los círculos, realizamos dos agujeros por los que pasaremos una goma elástica (ancha) o una cuerda. La distancia entre los agujeros estará en torno al ancho de nuestra mano.
- Tensamos la cuerda (o la goma) y pegamos el otro círculo encima, de manera que tenga mayor consistencia y la superficie de golpeo no tenga ninguna rugosidad (la cuerda o goma habrá quedado entre los dos círculos).
- Si hemos usado una cuerda, deberemos atarla alrededor de la mano para poder jugar.
- Si el material utilizado ha sido una goma elástica, podemos dejarla tensa y cerrada (grapada o amada) antes de pegar el otro círculo (así sólo debemos introducir la mano entre ella y el cartón).

VÍDEOS DE EJEMPLOS DE CONSTRUCCIÓN DE LAS PALAS.

- <http://www.youtube.com/watch?v=3k8y1VWTMoAM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=fvIIS45Ixxc>

Anexo 8. Material necesario para la Sesión 5. “¿Creamos los segundos materiales autoconstruidos!”.

MATERIAL COMÚN PARA TODAS LAS CONSTRUCCIONES.

- Tijeras.
- Regla.
- Pegamento y/o cola blanca y/o celofán.
- Pinturas y rotuladores para decorar.
- Rotulador negro (permanente a ser posible).

MATERIAL PARA LOS BOLOS DE PLÁSTICO.

- 1 botella de 1,5L.



MATERIAL PARA LOS DISCOS DE CARTÓN.

- 2 platos de cartón.
- Rollo de papel higiénico acabado.



MATERIAL PARA EL BALÓN DE PAPEL.

- Folios en sucio.
- Papel de albal.



Anexo 9. Material autoconstruido creado por el profesor durante la Sesión 5. “¿Creamos los segundos materiales autoconstruidos!”.



Anexo 10. Criterios de evaluación e indicadores de logro y la relación de estos últimos con los instrumentos de evaluación y actividades.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	INDICADORES DE LOGRO.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	ACTIVIDADES.
1.1. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y sostenibles y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico que posee adoptar un estilo de vida activo.	1.1.1. Practica actividad física de forma habitual como forma de ocio saludable.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	1.1.2. Conoce y utiliza desplazamientos activos y sostenibles.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	1.1.3. Reconoce los efectos beneficiosos de la actividad física tanto a nivel físico como mental.	TO, RT, AEV, HETEV.	Todas.
1.2. Seleccionar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y	1.2.1. Utiliza ropa y calzado adecuado y hace uso del neceser para la higiene personal cuando lo indica el profesor.	TO, RT, AEV, HETEV.	Todas.
	1.2.2. Tiene una actitud postural saludable y adaptada a diferentes situaciones.	TO, RT, AEV, HETEV.	Todas.
	1.2.3. Es consciente de la importancia de una alimentación variada y saludable.	TO, RT, AEV, HETEV.	Todas.

<p>generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.</p>	<p>1.2.4. Es capaz de asumir responsabilidades y colaborar en el buen funcionamiento de las actividades, respetando las rutinas de la clase.</p>	<p>TO, RT, AEV, HETEV.</p>	<p>Todas.</p>
<p>2.1. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de seguimiento que permitan observar los resultados obtenidos y mejorar el repertorio motriz.</p>	<p>2.1.1. Participa en proyectos de manera individual y colectiva siendo capaz de trabajar de forma cooperativa.</p>	<p>TO, RT, AEV, HETEV.</p>	<p>Todas.</p>
	<p>2.1.2. Es consciente y participa en la valoración del proceso de la mejora motriz.</p>	<p>TO, AEV, HETEV.</p>	<p>Todas excepto S1A1 y S5A1.</p>
<p>2.2. Comprender y resolver situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración – oposición, en contextos simulados de actuación.</p>	<p>2.2.1. Es capaz de resolver problemas motores de forma individual y colectiva.</p>	<p>TO, AEV, HETEV.</p>	<p>Todas excepto S1A1 y S5A1.</p>
	<p>2.2.2. Diferencia entre situaciones de cooperación, oposición y colaboración – oposición.</p>	<p>TO, AEV, HETEV.</p>	<p>Todas excepto S1A1 y S5A1.</p>
	<p>2.2.3. Adapta las respuestas motrices a los contextos y condiciones de la actividad.</p>	<p>TO, AEV, HETEV.</p>	<p>Todas excepto S1A1 y S5A1.</p>

3.1. Reconocer los aspectos que dan lugar a una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.	3.1.1. Es capaz de regular el esfuerzo en la práctica de actividad física.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	3.1.2. Relaciona la capacidad de esfuerzo con el éxito en todas las situaciones cotidianas.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	3.1.3. Controla las emociones en la práctica físico – deportiva.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, observando la aportación de los participantes.	3.2.1. Respetar las normas de los juegos y actividades.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	3.2.2. Tiene una actitud de deportividad, juego limpio y de análisis del resultado.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	3.2.3. Es capaz de consensuar normas elementales de funcionamiento y de juego.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artísticoexpresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, contextualizando su origen, su	4.1.1. Participa activamente en actividades expresivas.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	4.1.2. Conoce actividades físico – expresivas de su entorno cercano.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	4.1.3. Identifica y practica actividades físico – expresivas de otros países.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.

aparición y su transmisión a lo largo del tiempo.			
5.2. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando acciones concretas a su preservación.	5.2.1. Practica juegos y actividades al aire libre.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	5.2.2. Valora la importancia del entorno y medio natural.	TO, RT, AEV, HETEV.	Todas.
5.3. Comprender y resolver 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.	5.3.1. Resuelve situaciones motrices atendiendo a las condiciones espacio – temporales.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	5.3.2. Utiliza las habilidades motrices en función del contexto.	TO, AEV, HETEV.	Todas excepto S1A1 y S5A1.
	5.3.3. Combina habilidades de forma eficaz.	TO, RT, AEV, HETEV.	Todas.

Anexo 11. Evaluación del aprendizaje – proceso de enseñanza de los alumnos/as con rúbrica.

CRITERIOS	Insuficiente	Se puede mejorar	Está bien	Bastante bien	Muy bien
El alumnado demuestra haber entendido el concepto de material autoconstruido.					
El alumnado crea correctamente el material autoconstruido pedido.					
El alumnado utiliza de forma correcta el material autoconstruido.					
El alumnado participa activamente en los diferentes tipos de juegos propuestos.					
El alumnado respeta las normas y reglas establecidas en los distintos juegos.					
El alumnado colabora con los compañeros/as en las distintas situaciones de juego.					

El alumnado acepta el papel asignado en cada situación de juego sin menospreciar a los compañeros/as.					
El alumnado pone en práctica las normas básicas de higiene al acabar las clases de Educación Física.					

Anexo 12. Evaluación de la situación de aprendizaje con rúbrica.

CRITERIOS	1	2	3	4	5
¿Se han conseguido los objetivos propuestos?					
¿Consideramos que, a través de las distintas actividades, hemos conseguido captar el interés del alumnado?					
¿Creemos que los alumnos/as han podido aprender sobre lo tratado y a través de las actividades?					
¿Consideramos que los alumnos/as se han implicado lo suficiente?					
¿Los alumnos/as se han mostrado capaces de trabajar en equipo unos con otros?					
¿El trabajo individual de cada uno de ellos ha sido satisfactorio?					

¿Se ha conseguido realizar todo lo planificado con los alumnos/as?					
¿Estamos satisfechos con el trabajo que hemos realizado?					

Anexo 8. Puesta en práctica de la Sesión 1. “¿Creamos el primer material autoconstruido!”.



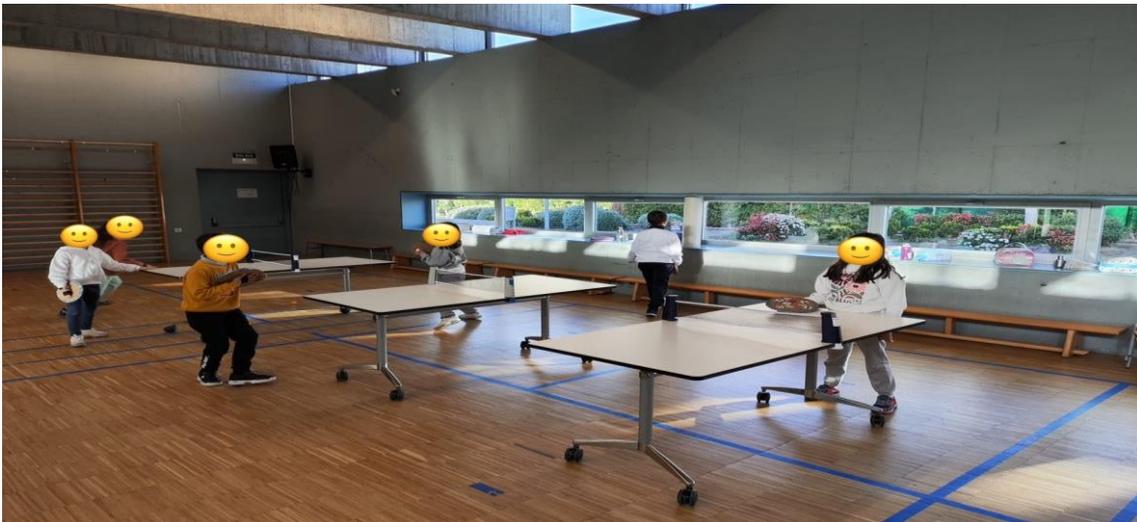
Anexo 9. Puesta en práctica de la Sesión 2. “¿Maktok?”.



Anexo 10. Puesta en práctica de la Sesión 3. “¿He oído baloncesto o paloncesto?”.



Anexo 11. Puesta en práctica de la Sesión 4. “Paladós con ping – pong”.



Anexo 12. Puesta en práctica de la Sesión 5. “¿Creamos los segundos materiales autoconstruidos!”.



Anexo 13. Puesta en práctica de la Sesión 6. “¡Juegos populares y tradicionales!”.



Anexo 14. Puesta en práctica de la Sesión 7. “10 pass game”.



Anexo 15. Puesta en práctica de la Sesión 8. “Soccer paper”.

