



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

## El sentido espacial a través del flag football: una propuesta didáctica para Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA: Celia Sendino Martín

TUTOR: Matías Arce Sánchez

Palencia, 5 de julio de 2020



**Resumen:**

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta didáctica para trabajar el sentido espacial en alumnos de primer ciclo de Educación Primaria a través del fútbol flag, un deporte alternativo, sin contacto y con gran potencial educativo. El trabajo surge del interés de la autora por conocer la cultura deportiva estadounidense —motivado por su próxima estancia en EE.UU. mediante el programa Amity— y por integrar nuevos enfoques metodológicos en la Educación Física escolar. La unidad didáctica se estructura en seis sesiones diseñadas bajo el modelo comprensivo (TGfU), el aprendizaje cooperativo y el análisis global del movimiento, combinando contenidos del área de Educación Física con elementos curriculares del área de Matemáticas. A través de juegos y actividades adaptadas, se busca desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales, así como competencias clave como la orientación espacial, el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

**Palabras clave:** Educación Física, sentido espacial, fútbol flag, Educación Primaria, metodología comprensiva, interdisciplinariedad, currículo.

**Abstract:**

This Final Degree Project presents a didactic proposal to work on spatial sense in first and second grade students of Primary Education through flag football, a non-contact alternative sport with great educational potential. The proposal arises from the author's interest in learning about American sports culture —inspired by an upcoming stay in the United States through the Amity program— and from the desire to bring innovative methodological approaches into the physical education classroom. The teaching unit includes six sessions based on the Teaching Games for Understanding (TGfU) model, cooperative learning and global movement analysis, combining contents from Physical Education and Mathematics. Through games and adapted activities, this unit aims to develop motor, cognitive and social skills, as well as key competencies such as spatial orientation, teamwork and decision-making.

**Keywords:** Physical Education, spatial awareness, flag football, Primary Education, TGfU, interdisciplinary, curriculum.

## Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	- 4 -
2. JUSTIFICACIÓN .....	- 5 -
<b>2.1. DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA</b> .....	- 5 -
3. OBJETIVOS.....	- 8 -
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	- 9 -
<b>4.1. FÚTBOL FLAG</b> .....	- 9 -
4.1.1. ¿Qué es el fútbol flag?.....	- 9 -
4.1.2. Historia del fútbol flag.....	- 10 -
4.1.3. Cómo se juega al fútbol flag 5 contra 5 .....	- 12 -
<b>4.2. CORRIENTES PEDAGÓGICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ETAPA PRIMARIA</b> .....	- 16 -
4.2.1. Modelos representativos de Educación Física escolar .....	- 17 -
4.2.2. Modelo pedagógico elegido: el Modelo Comprensivo (TGfU).....	- 18 -
<b>4.3. CONCEPTOS MATEMÁTICOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA</b> .....	- 19 -
4.3.1. Sentido espacial .....	- 20 -
4.3.2. Percepción del espacio .....	- 22 -
4.3.3. Orientación .....	- 25 -
<b>4.4. PLANTEAMIENTO CURRICULAR ACTUAL</b> .....	- 26 -
4.4.1. Sentido espacial en educación primaria .....	- 26 -
4.4.2. Educación física en primer ciclo .....	- 27 -
4.4.4. Contenidos de Educación Física y su vinculación con la propuesta .....	- 31 -
5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	- 33 -
5.1. CONTEXTO.....	- 33 -
5.2. TEMPORALIZACIÓN .....	- 33 -
5.3. METODOLOGÍA DE IMPLEMENTACIÓN .....	- 33 -
5.4. CURRÍCULO EDUCATIVO EDUCACIÓN PRIMARIA .....	- 35 -
5.5. OBJETIVOS.....	- 44 -
5.6. MATERIALES NECESARIOS: PRESENTES EN LA GRAN MAYORÍA DE SESIONES .....	- 45 -
5.7. DESARROLLO DE LAS SESIONES .....	- 46 -
5.7.1. Sesión 1: Descubriendo el fútbol flag.....	- 46 -
5.7.2. Sesión 2: Primeros pasos en el campo .....	- 48 -
5.7.3. Sesión 3: Afianzamos lo aprendido.....	- 50 -
5.7.4. Sesión 4: Diseño jugadas y asumo nuevos roles.....	- 51 -

5.7.5.	Sesión 5: Jugamos para aprender más .....	- 53 -
5.7.6.	Sesión 6: Demostramos lo aprendido.....	- 54 -
5.8.	EVALUACIÓN.....	- 56 -
5.9.	CONCLUSIONES ESPERADAS .....	- 56 -
6.	CONCLUSIÓN.....	- 59 -
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	- 60 -
8.	ANEXO .....	- 62 -

# 1. INTRODUCCIÓN

La Educación Física en Primaria tiene un papel fundamental en el desarrollo integral del alumnado, ya que va mucho más allá del movimiento: permite conocerse, convivir, tomar decisiones y adquirir hábitos saludables. En este contexto, los deportes alternativos, como el fútbol flag, pueden ser una herramienta muy útil para motivar al alumnado y favorecer la inclusión, ya que permiten explorar otras formas de moverse en las que todos y todas puedan participar activamente.

La elección del fútbol flag o *flag football* en su nombre original, para este trabajo parte de una experiencia personal significativa: mi próxima estancia en Estados Unidos con el programa Amity. Este hecho despertó mi interés por su cultura deportiva y, en particular, por este deporte sin contacto que allí está muy presente en contextos escolares. A partir de ahí, surge la idea de trasladarlo al aula a través de una propuesta didáctica para primer ciclo de Primaria.

El objetivo es diseñar una unidad didáctica que, mediante una metodología activa, cooperativa e inclusiva, trabaje habilidades motrices, sociales, cognitivas y espaciales. Para ello, me he apoyado en modelos como el Comprensivo de Enseñanza Deportiva (TGfU), el Aprendizaje Cooperativo y el Análisis Global del Movimiento, en consonancia con el currículo de Castilla y León.

Además, esta propuesta tiene un enfoque interdisciplinar, ya que también incluye contenidos del área de Matemáticas relacionados con el sentido espacial. En las sesiones, el alumnado trabaja la orientación, la ubicación o las trayectorias a través del juego y de experiencias vividas.

A lo largo del TFG se presenta el marco teórico, los objetivos, la metodología, las sesiones y la evaluación, siempre con la intención de aportar una propuesta realista, innovadora y coherente con los principios de una Educación Física inclusiva y significativa.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

La motivación principal que me ha llevado a desarrollar este trabajo de fin de grado parte de una experiencia personal muy significativa: mi próxima estancia en Estados Unidos a través del programa Amity. Esta oportunidad, además de enriquecerme a nivel profesional y personal, me ha despertado un profundo interés por conocer y comprender mejor la cultura deportiva estadounidense. En este contexto, el fútbol flag se presenta como un deporte muy representativo y extendido en dicho país, pero aún poco conocido en el ámbito escolar español. Por ello, este TFG nace de la necesidad de aprovechar esta experiencia para aprender sobre la cultura deportiva de otro país y, al mismo tiempo, explorar cómo trasladar esa realidad a nuestras aulas de Educación Primaria.

Como futura maestra de Educación Física, me gustaría contribuir a una escuela en la que todos los niños y niñas puedan descubrir qué deportes se les dan bien, cuáles disfrutan, y en cuáles pueden sentirse cómodos y motivados. Introducir deportes alternativos, como el fútbol flag, puede ofrecer a muchos alumnos una opción distinta al deporte tradicional, promoviendo así hábitos de vida activa y saludable también fuera del contexto escolar. Creo firmemente en una Educación Física inclusiva, que abra puertas, que permita descubrir habilidades propias y fomente el bienestar integral de los estudiantes. Este trabajo, por tanto, representa un paso más en ese camino.

Además, esta propuesta interdisciplinar permite abordar aprendizajes clave de otras áreas del currículo, más allá de la Educación Física. A través del diseño y la práctica de jugadas, se trabajan conceptos matemáticos como la orientación, la localización y el sentido espacial, fundamentales en el área de Matemáticas. Del mismo modo, se favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, como la escucha activa, la expresión oral o la argumentación en grupo, vinculadas al área de Lengua Castellana. También se potencia la cooperación, el respeto a las normas y la inclusión, aspectos esenciales en la educación en valores y en la competencia personal, social y de aprender a aprender. De este modo, el fútbol flag se convierte en una herramienta pedagógica rica y transversal que favorece un aprendizaje significativo y global.

### **2.1.DESARROLLO DE COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

### Competencias Generales del Grado en Educación Primaria:

1. "Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio."
2. "Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-."
3. "Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética."
4. "Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado."
5. "Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía."
6. "Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos."

### Competencias Específicas del Grado en Educación Primaria

#### Materia: Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas

1. "Identificar y comprender el rol que juegan las matemáticas en el mundo, emitiendo juicios bien fundamentados y utilizando las matemáticas al servicio de una ciudadanía constructiva, comprometida y reflexiva."

2. "Transformar adecuadamente el saber matemático de referencia en saber a enseñar mediante los oportunos procesos de transposición didáctica, verificando en todo momento el progreso de los alumnos y del propio proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el diseño y ejecución de situaciones de evaluación tanto formativas como sumativas."

Materia: Educación Física

1. "Conocer y comprender de manera fundamentada el potencial educativo de la Educación Física y el papel que desempeña en la sociedad actual, de modo que se desarrolle la capacidad de intervenir de forma autónoma y consciente en el contexto escolar y extraescolar al servicio de una ciudadanía constructiva y comprometida."
2. "Saber transformar el conocimiento y la comprensión de la Educación Física en procesos de enseñanza y aprendizaje adecuados a las diversas e impredecibles realidades escolares en las que los maestros han de desarrollar su función docente."

### **3. OBJETIVOS**

- Explorar el potencial educativo del fútbol flag como deporte alternativo en el área de Educación Física en Primaria, destacando sus beneficios en cuanto a inclusión, motivación y participación activa del alumnado.
- Favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de la práctica del fútbol flag, adaptando las tareas y situaciones de juego a las características del alumnado de primer ciclo de Educación Primaria.
- Fomentar el desarrollo del sentido espacial en los alumnos de primer ciclo de Educación Primaria mediante una propuesta didáctica lúdica, dinámica y basada en el juego, favoreciendo la comprensión de conceptos geométricos y espaciales desde un enfoque práctico.
- Diseñar una unidad didáctica innovadora e inclusiva que combine el modelo comprensivo de enseñanza deportiva con metodologías cooperativas y el análisis global del movimiento, adaptada a las características del alumnado y al currículo vigente.
- Contribuir a una Educación Física que promueva hábitos de vida activa y saludable, facilitando que los alumnos conozcan y practiquen nuevos deportes en los que puedan sentirse cómodos, capaces y motivados a seguir practicando fuera del entorno escolar.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 4.1. FÚTBOL FLAG

#### 4.1.1. ¿Qué es el fútbol flag?

Toda la información recogida en este apartado está basada en cuatro fuentes principales: el trabajo de Andrade Leal (2015), centrado en la conceptualización teórica del entrenamiento en *flag football 7 vs 7*; el artículo de Requena López. (2008) sobre juegos alternativos en Educación Física, donde se incluye el *flag football* como propuesta educativa; y el documento técnico publicados por la Federación Española de Fútbol Americano (FEFA): el Reglamento Internacional de *Flag Football 2023*. Esta aclaración inicial permite evitar la repetición constante de citas, ya que los siguientes párrafos han sido elaborados a partir de dichas fuentes, con redacción propia y adaptada al nivel explicativo del trabajo.

El fútbol flag es una modalidad deportiva derivada del fútbol americano, pero sin contacto físico, lo que lo convierte en una alternativa segura, divertida y accesible para niños y niñas. El deporte se juega con un balón ovalado. En lugar de placajes, el juego se detiene cuando un defensor logra quitar una o varias cintas (*flags*) que el jugador con balón lleva en un cinturón. Por eso, no se permiten acciones como bloquear, placar o chutar, y todo el juego gira en torno al pase, la estrategia y el trabajo en equipo. Esto lo convierte en un deporte dinámico, donde lo importante no es la fuerza, sino la velocidad, la agilidad, la colocación y la capacidad de tomar decisiones rápidas.

En cuanto a las reglas básicas, el fútbol flag se juega en campos más pequeños que el fútbol americano y puede adoptar distintos formatos, que se verán más adelante, como el 5 contra 5 o el 7 contra 7. Cada equipo tiene un número limitado de intentos para avanzar una determinada distancia, y solo se permite un pase hacia adelante por jugada. Existen normas específicas como el tiempo máximo para lanzar el balón, al inicio de jugada (7 segundos), las zonas de no carrera o las reglas para *blitzers* (jugador rápido que puede romper la línea defensiva). Todo esto hace que el fútbol flag sea un deporte muy estructurado, pero fácil de entender y con un ritmo muy dinámico. A nivel educativo, esto permite introducir muchas nociones de forma sencilla, desde la colocación espacial hasta el respeto a las normas del juego.

Más allá de lo físico o lo técnico, este deporte tiene un valor educativo muy grande. Favorece la cooperación, la comunicación y el respeto entre compañeros, y además ayuda a que el alumnado entienda mejores conceptos como ocupar espacios libres, cubrir zonas en defensa, orientarse en el campo o coordinarse con el grupo. Por eso, el fútbol flag no es solo una forma de moverse o jugar, sino también una herramienta para trabajar habilidades sociales, cognitivas y motrices de forma global, especialmente en las edades de 1.º y 2.º de Primaria.

#### **4.1.2. Historia del fútbol flag**

Toda la información recogida en este apartado está basada en tres fuentes principales: el artículo “The History of Flag Football” (2024), que recoge una visión cronológica y contextual del desarrollo del deporte desde sus orígenes hasta la actualidad; la página oficial de la NFL Football Operations (s. f.), donde se expone la expansión internacional del flag football y su vinculación con los programas juveniles; y el texto divulgativo de Vance (2023) ,que presenta datos y curiosidades relevantes sobre la evolución y el impacto global del flag football. Esta aclaración inicial permite evitar la repetición constante de citas, ya que los siguientes párrafos han sido elaborados a partir de dichas fuentes, con redacción propia y adaptada al nivel explicativo del trabajo.

El fútbol flag, también conocido como fútbol bandera, es una modalidad sin contacto del fútbol americano que ha evolucionado mucho a lo largo de las décadas, pasando de ser una actividad recreativa con fines militares a convertirse en un deporte reconocido y practicado a nivel internacional, con federaciones, torneos oficiales y millones de jugadores en todo el mundo.

Este deporte tiene su origen en la década de 1940, durante la Segunda Guerra Mundial, como una actividad recreativa dentro de las bases militares estadounidenses. Su principal objetivo era mantener al personal militar en buena forma física sin exponerlos al riesgo de lesiones, ya que eso podría comprometer su participación en el servicio. En un primer momento se conocía como “Touch and Tail Football”, y con el paso del tiempo ese nombre evolucionó hasta convertirse en el actual “Flag Football”.

El primer partido documentado tuvo lugar en Fort Meade (Maryland, EE. UU.), lugar que hoy en día se reconoce como el nacimiento oficial de este deporte. La gran diferencia con el fútbol americano tradicional es que, en lugar de placar, se detiene la jugada al quitar

una cinta o “flag” que cuelga del cinturón del jugador con el balón, lo que reduce significativamente el riesgo de lesiones.

Una vez acabada la guerra, el fútbol flag se fue introduciendo en las comunidades estadounidenses como una alternativa más segura y recreativa al fútbol americano. Entre finales de los años 40 y principios de los 50, se empezaron a crear ligas locales, especialmente para adultos, como la de St. Louis (Misuri), una de las primeras ligas organizadas.

Durante las décadas de 1960 y 1970, este deporte se consolidó en EE. UU. como una opción ideal para personas de todas las edades y niveles. Además, se comenzó a utilizar también como herramienta educativa para enseñar los fundamentos del fútbol americano a los niños, sin contacto ni riesgo físico. Las reglas se fueron formalizando y empezaron a generarse las primeras competiciones a nivel estatal y nacional. El crecimiento de esta modalidad llevó en 1971 a la creación de la National Flag Football Association (NFFA), un organismo que ayudó a establecer un reglamento oficial y a organizar competiciones nacionales.

Uno de los momentos clave en la expansión del fútbol flag fue en 1996, cuando la NFL (National Football League) lanzó el programa NFL FLAG. Esta iniciativa impulsó su práctica en edad escolar, permitiendo que niños y niñas entre 5 y 17 años pudieran jugar al fútbol en un entorno no competitivo y sin contacto. Además, NFL FLAG in Schools distribuyó más de 24.000 kits educativos por todo EE. UU., llegando a más de 1,3 millones de estudiantes. A día de hoy, NFL FLAG es la liga juvenil más grande del país, con más de medio millón de jugadores registrados y presencia en los 50 estados.

Gracias al impulso de la NFL, el fútbol flag ha llegado también a otros países como Canadá, México, Reino Unido, Alemania, Francia o China, convirtiéndose en un fenómeno educativo y deportivo global.

Aunque nació como una modalidad estadounidense, actualmente el fútbol flag se practica en más de 70 países. Desde 2002, la disciplina está regulada por la International Federation of American Football (IFAF), que organiza campeonatos mundiales tanto en categoría masculina como femenina. En los primeros torneos, Estados Unidos y Canadá dominaron el medallero, aunque en los últimos años ha habido mayor competitividad internacional.

Además, esta federación trabaja de forma activa en la difusión del deporte, su reglamentación internacional y la integración de nuevos países al circuito oficial.

En 2020, la NFL, la IFAF y la International World Games Association anunciaron que el fútbol flag se integraría por primera vez en un evento multideportivo de ámbito mundial: los World Games de 2022, celebrados en Birmingham (Alabama, EE. UU.). Allí compitieron 8 selecciones masculinas y 8 femeninas de diferentes partes del mundo. EE. UU. ganó la medalla de oro en masculino, mientras que en categoría femenina la medalla de oro fue para México, que venció a EE. UU. en la final.

Esta presencia en los World Games marcó un punto de inflexión, y hoy en día el fútbol flag está en proceso de ser incluido como deporte oficial en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles 2028, lo que supondría un gran reconocimiento para la modalidad y un impulso definitivo para su práctica internacional.

#### **4.1.3. Cómo se juega al fútbol flag 5 contra 5**

Toda la información recogida en este apartado está basada en cuatro fuentes principales: el trabajo de Andrade Leal (2015), centrado en la conceptualización teórica del entrenamiento en flag football 7 vs 7; el artículo Requena López (2008) sobre juegos alternativos en Educación Física, donde se incluye el flag football como propuesta educativa; y dos documentos técnicos publicados por la Federación Española de Fútbol Americano (FEFA): el Reglamento Internacional de Flag Football 2023 y el Manual de arbitraje de la IFAF (s.f.). Esta aclaración inicial permite evitar la repetición constante de citas, ya que los siguientes párrafos han sido elaborados a partir de dichas fuentes, con redacción propia y adaptada al nivel explicativo del trabajo.

Para este trabajo se ha escogido la modalidad de fútbol flag 5 contra 5, ya que es la versión más sencilla, flexible y adecuada para introducir este deporte en contextos escolares, especialmente con alumnado de primer y segundo curso de Educación Primaria. Su reglamento, más accesible que el de otras variantes, permite una mejor adaptación a las necesidades motrices, cognitivas y sociales del alumnado de estas edades. Además, al contar con menos jugadores por equipo y un campo de dimensiones reducidas, se facilita la participación activa de todos los niños y niñas, el seguimiento de las normas y la comprensión del juego. Por estas razones, se considera la opción más viable y eficaz para

llevar a la práctica una propuesta didáctica centrada en el trabajo del espacio a través del deporte.

El fútbol flag es una modalidad deportiva sin contacto que se basa en la estrategia, la velocidad, la ocupación del espacio y el juego colectivo. La versión más extendida en contextos escolares y de iniciación es la del 5 vs 5, en la que dos equipos se enfrentan con el objetivo de avanzar por el campo y conseguir puntos sin realizar ningún tipo de placaje.

### Dimensiones del campo

Para la modalidad 5 vs 5, el campo de juego estándar mide:

- 50 yardas de largo (45,75 m) por 25 yardas de ancho (22,90 m).
- Se añaden dos zonas de anotación de 10 yardas (9,15 m) en cada extremo.
- Existen zonas de no carrera de 5 yardas antes de las zonas de anotación, que obligan a lanzar el balón para anotar.
- La línea de mediocampo divide el campo en dos mitades.
- Las dimensiones pueden adaptarse según la edad de los jugadores o el espacio disponible, con mínimas de 40 x 20 m y máximas de 60 x 30 m.

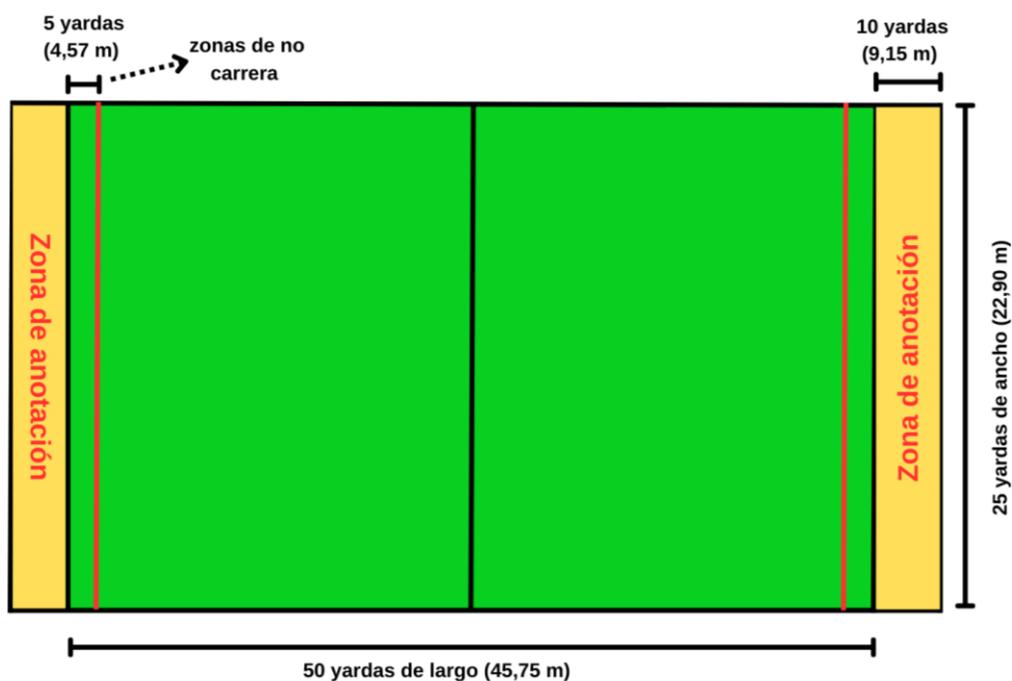


Figura 1: representación de un campo de fútbol flag 5x5

A continuación, se explican sus principales normas y dinámica de juego.

### Objetivo del juego

Cada equipo intenta llevar el balón hasta la zona de anotación del rival. Para conseguirlo, deben avanzar mediante jugadas, ya sea corriendo o pasándose el balón, y lograr entrar o atrapar el balón dentro de la zona de touchdown. Es la principal forma de conseguir puntos.

### Cómo se detiene la jugada

En lugar de placajes, la defensa detiene el avance del rival quitando una de las banderas que el jugador atacante lleva colgada en su cinturón. En el momento en que se quita la bandera, la jugada se detiene justo en ese lugar. Y solo se puede quitar la bandera a quien tenga el balón en las manos.

### Las oportunidades o “downs”

Cada equipo tiene cuatro intentos para avanzar hasta el mediocampo. Si lo consiguen, ganan otras cuatro oportunidades para llegar hasta la zona de anotación. Si no lo logran, el balón pasa al equipo contrario.

### Inicio de la jugada o “snap”

Cada jugada comienza cuando el *snapper* pasa el balón entre sus piernas hacia atrás al quarterback. Este tiene un máximo de 25 segundos para iniciar la jugada desde que el árbitro declara el balón listo para jugar.

### Cómo se mueve el balón

El balón puede avanzar mediante pases hacia adelante (solo uno por jugada y siempre desde detrás de la línea de inicio), o mediante pases cortos o entregas de mano (handoffs) entre compañeros.

### Zona de no carrera

A cinco yardas de cada zona de anotación hay una franja conocida como “zona de no carrera”. Si el balón está dentro de esta área, el equipo atacante no puede avanzar corriendo: está obligado a realizar una jugada de lanzamiento hacia adelante.

### Cómo se anotan los puntos

- Touchdown (6 puntos): Cuando un jugador entra con el balón en la zona de anotación o lo atrapa dentro de ella.
- Intento de punto extra: Después de un touchdown se puede intentar en una nueva jugada extra anotar más puntos:
  - 1 punto si se inicia desde 5 yardas.
  - 2 puntos si se inicia desde 10 yardas.
  - Si la defensa anota en este intento, también suma 2 puntos.
- Safety (2 puntos para la defensa): Si a un jugador se le quita la bandera dentro de su propia zona de anotación.

### Duración del partido

Un partido estándar se compone de dos tiempos de 20 minutos, sumando un total de 40 minutos de juego. Las pausas o descansos pueden variar según el contexto.

### Posiciones y roles en el juego

En el caso hay cinco jugadores por equipo, cada uno con funciones muy específicas. En el caso del juego de ataque, las funciones son las siguientes:

- Quarterback (QB): Recibe el balón al inicio de la jugada y decide si lanzar un pase o entregar el balón a un compañero. No puede correr con el balón más allá de la línea de inicio. Tiene 7 segundos para decidir.
- Snapper (o Center): Inicia cada jugada pasando el balón al quarterback entre sus piernas.
- Corredores (Runningbacks): Pueden recibir el balón por handoff y avanzar con él.
- Receptores: Se encargan de buscar espacios para recibir pases y avanzar.

### Defensa

- Blitzer: Parte desde 7 yardas detrás de la línea de inicio y debe intentar llegar hasta el quarterback antes de que pase el balón. Levanta una mano antes de la jugada para indicar su intención.
- Defensores: Se encargan de quitar banderas y evitar avances o recepciones del equipo contrario.

### Orientaciones fundamentales para un juego limpio

Este deporte está diseñado para evitar el contacto físico. Por eso, existen normas específicas que garantizan el respeto y la seguridad de todos los jugadores:

- No se permite ningún tipo de contacto físico: Está prohibido empujar, bloquear, agarrar, saltar o lanzarse para evitar ser placado.
- No se puede ocultar la bandera (flag guarding): No se deben usar brazos, balón o cuerpo para evitar que el defensor acceda a la bandera.
- Solo se puede quitar la bandera al portador del balón: Si se hace a otro jugador, se considera falta.
- Juego limpio y respeto al árbitro: Las actitudes antideportivas están penalizadas. En caso de infracción, si el equipo atacante es quien la comete, se les penaliza retrocediendo metros en el campo; en cambio, si la infracción la comete el equipo defensor, se avanza al equipo atacante hacia adelante. El respeto al árbitro y al resto de jugadores es clave para mantener la dinámica del juego y fomentar un clima de convivencia y deportividad.

### Rol del árbitro

El árbitro es la figura que asegura que el juego se desarrolle conforme a las reglas, garantizando que todos los participantes disfruten de un partido justo, seguro y equilibrado. Se encarga de colocar el balón, sancionar faltas, resolver dudas y velar por el respeto dentro y fuera del terreno. Su figura es especialmente importante en etapas escolares, donde su papel es también educativo y mediador.

## **4.2. CORRIENTES PEDAGÓGICAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ETAPA PRIMARIA**

Para entender cómo se puede desarrollar el concepto de espacio a través del deporte, es necesario enmarcar primero el papel que tiene la Educación Física en la etapa de Primaria y conocer las distintas formas en las que se puede enseñar. No se trata solo de que el alumnado se mueva o juegue, sino de que, a través de esas experiencias, aprenda a tomar decisiones, a trabajar en equipo y a comprender su cuerpo y su entorno. La legislación educativa actual otorga a la Educación Física un papel clave en el desarrollo integral del alumnado, valorando tanto el aspecto motor como el cognitivo, emocional y social.

En este apartado se presentan, por un lado, las bases legales y curriculares que justifican el tratamiento de la Educación Física como un área esencial; por otro, un resumen de los modelos pedagógicos más representativos dentro del ámbito escolar. Finalmente, se explica el modelo elegido para el desarrollo de la unidad didáctica, el Modelo Comprensivo (*Teaching Games for Understanding - TGfU*), que resulta especialmente adecuado para trabajar el espacio y la competencia matemática a través del flag football, un deporte inclusivo, dinámico y lleno de posibilidades didácticas.

La información desarrollada en este apartado se ha elaborado a partir de diversas fuentes académicas que analizan el papel de la Educación Física en la escuela y los distintos modelos pedagógicos vinculados a ella. En especial, se han tenido en cuenta las aportaciones de Mesa, Estrada, Río y Giménez (2008), quienes profundizan en las posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva dentro del contexto educativo. Además, se recogen ideas y propuestas prácticas del trabajo de Abad Sainz, Abadía Colás y Santos Domínguez (s. f.), quienes analizan el uso del frisbee como recurso didáctico en Educación Física mediante el Análisis Global del Movimiento. Todo ello se ha complementado con lo recogido en la legislación educativa vigente, para asegurar una base coherente y actualizada. También han resultado especialmente útiles las contribuciones de Devís (2007), en su análisis sobre la enseñanza para la comprensión en los juegos deportivos, así como las orientaciones de Devís y Velert (2007), quienes ofrecen propuestas concretas para transformar la enseñanza tradicional de los juegos en el marco escolar.

#### **4.2.1. Modelos representativos de Educación Física escolar**

A lo largo de los años, se han desarrollado diferentes enfoques para enseñar Educación Física. Algunos de los más representativos son:

Modelo Tradicional: Se basa en una enseñanza centrada en el profesor y en la repetición técnica. Las clases suelen estar muy estructuradas, con ejercicios descontextualizados que se enfocan en dominar una técnica antes de jugar. Es un modelo que puede resultar poco motivador para el alumnado y donde los que tienen más dificultades motrices suelen quedar excluidos.

Modelo Comprensivo o *Teaching Games for Understanding* (TGfU): Este modelo apuesta por una enseñanza centrada en el juego y en el alumno. Se comienza con situaciones reales (juegos modificados), y a partir de ahí se trabajan las decisiones tácticas y, después, las técnicas necesarias. Se fomenta la toma de decisiones, la comprensión del juego y el aprendizaje significativo. Es un modelo muy motivador, donde el juego es el punto de partida del aprendizaje.

Aprendizaje Cooperativo: Este enfoque promueve que los alumnos aprendan ayudándose entre sí, reduciendo la carga competitiva y favoreciendo el trabajo en grupo. Se basa en la creación de grupos heterogéneos con roles definidos, donde todos los miembros tienen una responsabilidad. Este modelo potencia la inclusión, el respeto, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales.

#### **4.2.2. Modelo pedagógico elegido: el Modelo Comprensivo (TGfU)**

En esta propuesta se adopta el Modelo Comprensivo de iniciación deportiva (*Teaching Games for Understanding*), una metodología que prioriza la comprensión global del juego frente a la enseñanza tradicional centrada únicamente en la técnica. Este modelo surge en el Reino Unido a principios de los años 80, de la mano de Bunker y Thorpe (1982, citado en Devís, 2007), y llegó a España hacia finales de esa década como una alternativa más significativa y pedagógica en la enseñanza del deporte escolar.

Su principal característica es que parte de la experiencia real del juego. Es decir, se propone una situación táctica o un problema dentro del juego que el alumnado debe resolver activamente. A partir de ahí, se abre un espacio para la reflexión conjunta, en el que se analiza lo que ha ocurrido y se extraen conclusiones que ayudan a entender el porqué de ciertas decisiones o técnicas. De este modo, la técnica no se enseña de forma aislada, sino como una herramienta útil para resolver situaciones concretas del juego, lo que permite que tenga mayor sentido para el alumnado.

Este enfoque resulta especialmente útil en el contexto escolar porque pone el foco en el desarrollo del pensamiento táctico, la toma de decisiones, la creatividad y el aprendizaje a través de la experiencia y el diálogo. Además, favorece la inclusión y la participación activa de todo el grupo, ya que las tareas pueden adaptarse al nivel de cada alumno o alumna mediante la modificación de elementos como las reglas, el espacio o el número de participantes.

En este TFG, la aplicación del modelo comprensivo se concreta a través de sesiones donde el alumnado comienza directamente con juegos modificados de flag football, ajustados a su nivel y a los objetivos de aprendizaje. Después de jugar, se realizan pequeñas reflexiones en grupo para comentar lo que ha funcionado, lo que no, y por qué. Estas reflexiones permiten reforzar el sentido táctico, la comprensión del espacio de juego y la interiorización de conceptos tanto motrices como matemáticos. Asimismo, el modelo promueve la autoevaluación, la observación entre iguales y el diálogo constante, herramientas muy valiosas para el desarrollo de la autonomía y la capacidad de análisis de los niños y niñas de estas edades.

Este modelo encaja perfectamente con los principios metodológicos recogidos en el currículo de Castilla y León, que abogan por una enseñanza activa, inclusiva, significativa y centrada en el alumno. Además, se apoya en las bases del constructivismo social, donde el conocimiento se construye a través de la interacción, la exploración y la resolución de situaciones reales. Por ello, utilizar el Modelo Comprensivo como eje metodológico no solo permite enseñar flag football, sino que favorece aprendizajes transversales que van más allá de la Educación Física, como el desarrollo del sentido espacial, la cooperación o el pensamiento estratégico.

### **4.3. CONCEPTOS MATEMÁTICOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Dentro del desarrollo de las competencias matemáticas en la etapa de Educación Primaria, el trabajo sobre el espacio tiene un papel esencial. No solo se trata de un contenido curricular, sino de una herramienta que permite a los niños desenvolverse en su entorno de forma segura, autónoma y eficaz. Desde edades tempranas, el cuerpo, el movimiento y la experiencia directa son las principales vías para empezar a construir la noción de

espacio. Por eso, en este apartado se abordan tres componentes fundamentales de este proceso: el sentido espacial, la percepción del espacio y la orientación.

Aunque están estrechamente relacionados, cada uno de estos elementos aporta matices distintos y complementarios a la comprensión y al uso del espacio. Por un lado, el sentido espacial se refiere a la capacidad de representar, visualizar y transformar formas, imprescindible para la geometría y la resolución de problemas. Por otro, la percepción del espacio pone el foco en cómo los niños entienden, organizan y se mueven dentro de su entorno. Finalmente, la orientación implica la habilidad de ubicarse, reconocer direcciones y moverse con intención dentro de ese espacio. Todos ellos, si se trabajan bien desde una metodología vivencial, activa y significativa, pueden favorecer aprendizajes más sólidos, mejorar el rendimiento académico y reforzar la confianza del alumnado.

La información recogida en los siguientes apartados está basada en una selección de fuentes especializadas que abordan el desarrollo del pensamiento matemático y espacial en la etapa de Educación Primaria. Entre ellas se encuentran los trabajos de Ramírez Uclés, Flores Martínez y del Río Cabeza (2015), centrados en el sentido espacial; de Zamora Rodríguez, Barrantes Masot y Barrantes López (2021), que profundizan en la enseñanza y el aprendizaje de la orientación espacial; y de Rodríguez (2016), que analiza específicamente la percepción del espacio en el primer ciclo de Primaria. También se han utilizado como referencia los aportes de Castro Martínez, del Olmo Romero y Castro Martínez (2002), sobre el desarrollo del pensamiento matemático infantil, así como el manual de Muñoz-Catalán y Carrillo Yáñez (2018), que recoge propuestas didácticas aplicables a esta etapa. Estas fuentes permiten construir un marco teórico sólido, con base en la evidencia y en propuestas metodológicas acordes al desarrollo evolutivo de los niños y niñas.

#### **4.3.1. Sentido espacial**

El sentido espacial es una capacidad cognitiva fundamental que influye directamente en cómo los niños perciben, comprenden y se desenvuelven en el entorno que les rodea. Se refiere a la habilidad para registrar formas y figuras, reconocer sus propiedades, identificar relaciones entre ellas, ubicarlas y describir sus movimientos. Esta competencia va más allá de lo matemático, ya que también afecta a su autonomía, orientación y

confianza. En contextos educativos, especialmente en Educación Primaria, su desarrollo se considera esencial porque condiciona muchos de los aprendizajes posteriores. Los niños construyen estas nociones poco a poco, desde el reconocimiento de su propio cuerpo en relación con el entorno hasta la capacidad de imaginar transformaciones espaciales, como girar un objeto o interpretar un plano. Vivimos en un mundo tridimensional, y para desenvolverse con seguridad en él, los alumnos necesitan comprender y manejar ese espacio.

La importancia del sentido espacial en el aula es enorme, ya que conecta con muchos otros aprendizajes. En el ámbito matemático, por ejemplo, es clave para entender la geometría, la medición y la resolución de problemas. También tiene relación con la competencia en conciencia y expresión culturales, ya que el espacio es el soporte de muchas expresiones visuales. La capacidad de orientarse, interpretar un mapa, seguir un recorrido o comprender las relaciones entre figuras geométricas requiere una base sólida de pensamiento espacial. Además, el desarrollo de estas habilidades potencia la autoestima del alumnado, su capacidad de análisis y la toma de decisiones. Una buena educación espacial permite que los niños se desenvuelvan mejor en situaciones nuevas, comprendan mejor el entorno y se comuniquen con más precisión.

Para trabajar estas capacidades, es importante que el desarrollo del sentido espacial no se limite a descripciones verbales o tareas en papel. Lo ideal es partir siempre de lo corporal, de lo sensoriomotor, e ir avanzando hacia representaciones simbólicas y razonamientos más abstractos. Las actividades deben implicar movimiento, manipulación de materiales, interacción con objetos del entorno y juegos que estimulen la orientación. Por ejemplo, moverse siguiendo instrucciones espaciales, jugar a encontrar objetos con pistas, construir recorridos o representar su aula en un plano son estrategias que ayudan mucho. También es útil trabajar con rotaciones (cuartos, medios y giros completos), y usar referencias espaciales claras como muñecos u objetos con orientación definida. Así, poco a poco, el alumno va trasladando esas referencias de su propio cuerpo al espacio exterior.

Además, es muy importante tener en cuenta cómo se va progresando en la enseñanza. Al principio, se trabaja la orientación respecto al propio cuerpo: arriba/abajo, derecha/izquierda, delante/detrás. Después, se trasladan esos conceptos al entorno cercano: el aula, los compañeros, los objetos que lo rodean. Más adelante, se puede avanzar a la representación en planos y mapas, siempre con apoyo visual y manipulativo.

También es necesario fomentar la visualización, es decir, la capacidad de imaginar figuras y transformarlas mentalmente. Esta habilidad es clave para resolver muchos problemas matemáticos, y se construye poco a poco desde experiencias concretas. El aprendizaje del espacio debe adaptarse al desarrollo evolutivo de cada niño y partir de la acción y la experiencia directa.

El sentido espacial no se desarrolla de forma aislada ni solo dentro del aula. Está profundamente influenciado por el entorno social y cultural del niño. Las experiencias familiares, las interacciones con sus iguales y las actividades extraescolares también contribuyen a su desarrollo. Por eso, es importante que la escuela, la familia y la comunidad trabajen de forma coordinada. Si se ofrecen oportunidades para moverse, explorar y representar el espacio de forma significativa, los resultados serán mucho más sólidos. Los niños necesitan jugar, experimentar, construir, manipular y verbalizar para entender el espacio que les rodea. Esto favorece no solo su desarrollo académico, sino también su desarrollo emocional y social.

Finalmente, es esencial que el trabajo del sentido espacial se contemple como una prioridad dentro del currículo de Educación Primaria. No se trata de un contenido accesorio, sino de una habilidad clave para el aprendizaje, la autonomía y la vida cotidiana. Los docentes deben estar bien formados y contar con recursos didácticos adecuados para acompañar al alumnado en este proceso. Como hemos visto, el sentido espacial se relaciona con muchas áreas del conocimiento, desde la matemática hasta la expresión artística. Por eso, su enseñanza debe ser transversal, vivencial y progresiva. A lo largo del presente trabajo se abordará cómo esta competencia puede trabajarse desde una perspectiva lúdica y activa, usando como herramienta el deporte y el juego, concretamente a través del fútbol flag y una propuesta didáctica adaptada al primer ciclo de Educación Primaria

#### **4.3.2. Percepción del espacio**

La percepción espacial es una capacidad clave en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas en Educación Primaria. Hace referencia a cómo entendemos, organizamos y nos ubicamos en el espacio, así como a la forma en que interpretamos la disposición de los objetos a nuestro alrededor y nos desplazamos en relación con ellos. Esta habilidad no solo tiene una utilidad práctica en el día a día, sino que además está muy relacionada con

el aprendizaje de asignaturas como Matemáticas, Ciencias, Educación Física o incluso Educación Artística. Por ello, trabajarla desde edades tempranas es esencial para construir una base sólida que ayude a los alumnos a avanzar en su desarrollo integral.

El desarrollo de la percepción espacial es un proceso continuo que se construye progresivamente, influido por la experiencia cotidiana y la intervención escolar. Para que esta capacidad se desarrolle correctamente, la escuela debe ofrecer propuestas pedagógicas que empiecen desde lo más cercano: el cuerpo del propio niño. El juego libre, el movimiento y el uso de materiales manipulativos son claves para comenzar a construir nociones espaciales básicas como arriba/abajo, derecha/izquierda o cerca/lejos. Poco a poco, y siempre desde lo vivencial, se puede avanzar hacia un razonamiento más abstracto. Es importante que el alumno experimente primero con su cuerpo y después con representaciones simbólicas, como planos o dibujos. A través del juego motor, la exploración activa y actividades como la búsqueda del tesoro o los laberintos, se favorece que el niño interiorice las relaciones espaciales y desarrolle mejores representaciones mentales.

Entre las estrategias más eficaces, se propone comenzar por la orientación en el propio cuerpo, centrandolo los ejes de referencia en el pecho del alumno (eje Z para arriba/abajo, eje X para derecha/izquierda y eje Y para delante/detrás). Una vez que estos conceptos están interiorizados, se pueden trasladar al entorno cercano, como el aula. A partir de ahí, se trabaja con giros, recorridos y juegos donde el niño tenga que moverse según indicaciones espaciales. Más adelante, se introduce la orientación con respecto a objetos externos, lo que facilita el paso de un esquema egocéntrico a uno más descentralizado. Finalmente, se avanza hacia la representación de espacios más grandes como la clase, el colegio o el barrio, con actividades como dibujar planos o mapas.

Este desarrollo ha sido ampliamente estudiado desde diferentes teorías psicológicas y pedagógicas. Según Jean Piaget, los niños entre 6 y 7 años, que corresponden a 1.º de Primaria, se encuentran en la etapa preoperacional, en transición hacia un pensamiento lógico más estructurado. En este periodo consolidan nociones topológicas y comienzan a iniciarse en propiedades proyectivas y euclidianas. Por su parte, Hannoun (1977, citado en Fernández Domínguez y Ramiro Roca, 2015) propone que en estas edades los niños están aún en la etapa del "espacio vivido", es decir, el espacio se construye a partir de la

experiencia corporal directa. El modelo de Van Hiele sitúa a parte del alumnado de este nivel en el Nivel 0 (Visualización), donde las figuras geométricas se reconocen por su apariencia general, pero aún sin analizar sus propiedades formales, pero también muchos estudiantes se sitúan en una etapa de transición hacia el Nivel 1 (Análisis). Esto implica que, si bien reconocen formas globales por su apariencia visual, algunos ya comienzan a identificar propiedades específicas (como lados o ángulos) y a establecer relaciones espaciales más complejas. Tener en cuenta esta diversidad resulta clave para adaptar las tareas y el lenguaje geométrico a su nivel de desarrollo. (Fernández Domínguez & Ramiro Roca, 2015).

Durante este proceso, es fundamental tener en cuenta el ritmo de desarrollo de cada niño, ya que no todos evolucionan igual ni necesitan lo mismo. La percepción espacial está conectada con otras funciones cognitivas como la memoria, la atención o la coordinación visomotriz, por lo que su enseñanza debe integrarse con otras áreas del currículo. Además, el entorno familiar y social influye directamente en estas habilidades: los niños que crecen en contextos que favorecen la exploración y el movimiento suelen tener un desarrollo espacial más completo.

En el currículo de Castilla y León (Decreto 37/2022, de 29 de septiembre), se establece que las situaciones de aprendizaje deben partir del conocimiento previo del alumnado y ser globalizadas, estimulantes, significativas e inclusivas. Por tanto, se propone un enfoque activo y lúdico, centrado en el movimiento, la manipulación, la exploración del entorno y el juego como principales motores del aprendizaje espacial. El desarrollo del sentido espacial debe abordarse de forma transversal, no solo como contenido matemático, sino como base fundamental para el aprendizaje en múltiples áreas.

Por otra parte, desarrollar la percepción espacial no solo mejora el rendimiento académico, especialmente en matemáticas y ciencias, sino que también influye en la autoestima y en la forma en que el alumnado se relaciona con su entorno. Un niño que es capaz de orientarse bien, entender cómo está organizado un espacio o interpretar un plano, se sentirá más seguro y autónomo. Muchas veces el problema en la comprensión matemática no está en los números, sino en la falta de una buena base espacial.

En definitiva, la percepción espacial es una competencia clave para la Educación Primaria. A lo largo de este trabajo se presentan propuestas prácticas centradas en el juego

y el cuerpo, con el objetivo de desarrollar esta capacidad de forma activa, contextualizada y significativa, en beneficio del desarrollo integral del alumnado.

### **4.3.3. Orientación**

La orientación espacial es una habilidad cognitiva fundamental que se manifiesta en la capacidad de los estudiantes para percibir, relacionar y manipular objetos en el espacio. Aunque muchas veces se trabaja desde lo académico, también es una herramienta clave para la vida cotidiana. Poder orientarse, reconocer direcciones o entender dónde están las cosas respecto a uno mismo es algo que usamos constantemente. En Primaria, etapa en la que los niños están construyendo sus aprendizajes básicos, trabajar esta competencia se convierte en un objetivo importante, porque ayuda tanto en el aula como fuera de ella.

Desde el punto de vista educativo, la orientación espacial implica que los niños comprendan la disposición de los objetos en su entorno, las relaciones que hay entre ellos y cómo moverse o actuar dentro de ese espacio. Esta capacidad es muy útil para resolver problemas del día a día y para desarrollar aprendizajes más complejos, como los que se trabajan en matemáticas o en ciencias. De hecho, la orientación y la representación espacial están incluidas en los diseños curriculares como habilidades clave. Tal como señalan Flores, Ramírez y del Río (2015), “el desarrollo de las capacidades que caracterizan el sentido espacial proporciona a los alumnos nuevos caminos para pensar y hacer matemáticas por medio de la visualización” (p. 127).

Una de las razones por las que esta habilidad es tan importante es porque tiene un enfoque multidimensional. Por un lado, mejora el rendimiento en materias que exigen razonamiento lógico y visualización, como la geometría o la resolución de problemas. Por otro, también influye en la motivación y la autoestima de los alumnos. Cuando los niños entienden cómo moverse por el espacio o cómo representar lo que ven, se sienten más seguros, y eso tiene un efecto directo en cómo se enfrentan a los retos escolares.

Además del trabajo que se hace en el aula, el desarrollo de la orientación espacial también está muy ligado al entorno. Los juegos en la calle, las experiencias familiares, la libertad para explorar o incluso el diseño de los espacios donde viven y aprenden, influyen en cómo perciben el espacio. Por eso es importante que los docentes tengan en cuenta esa diversidad y propongan actividades que se adapten a todos. Las dinámicas familiares, el

acceso al juego libre o las oportunidades de moverse por entornos variados hacen que cada niño llegue a clase con experiencias distintas, y eso debe tenerse en cuenta.

En el aula, los docentes pueden favorecer esta habilidad proponiendo actividades prácticas y manipulativas: juegos con mapas, recorridos por el espacio, actividades en las que tengan que ubicar objetos o moverse en diferentes direcciones. También ayudan los juegos simbólicos, las construcciones, los laberintos o las dinámicas en las que el cuerpo esté en movimiento. Lo importante es que los niños experimenten, prueben, se equivoquen y comprendan el espacio desde la acción. Además, el uso de recursos digitales como simuladores 3D o apps de geometría puede hacer que este aprendizaje sea más atractivo y motivador.

Por último, hay que recordar que esta habilidad también se puede y se debe evaluar. Más allá de los exámenes, es fundamental observar cómo los niños resuelven tareas espaciales, cómo se orientan o cómo describen un recorrido. Las evaluaciones deben ser continuas, prácticas y con criterios claros. Y sobre todo, es importante que el profesorado reconozca su papel en este proceso: no se trata solo de enseñar contenidos, sino de diseñar situaciones de aprendizaje que desarrollen competencias. Si trabajamos bien la orientación espacial, estaremos ayudando a los niños a entender mejor el mundo en el que viven. reforzando tanto su desarrollo físico como su pensamiento lógico y matemático.

## **4.4.PLANTEAMIENTO CURRICULAR ACTUAL**

### **4.4.1. Sentido espacial en educación primaria**

El sentido espacial es una de las dimensiones fundamentales del área de Matemáticas en la Educación Primaria. Su desarrollo permite al alumnado comprender, analizar y estructurar la realidad que les rodea, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos no solo en el área matemática, sino también en otras materias como Ciencias, Educación Física o Educación Artística. Esta competencia incluye la identificación, representación y clasificación de formas geométricas, el descubrimiento de sus propiedades y relaciones, así como la descripción y razonamiento sobre sus movimientos, ayudando a los niños y niñas a visualizar y manipular mentalmente el espacio de forma cada vez más precisa. Además, el trabajo del sentido espacial potencia habilidades clave como el razonamiento lógico, la argumentación y la creatividad.

En el marco legislativo de Castilla y León, el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, establece el currículo de Educación Primaria y sitúa dentro del bloque del desarrollo del sentido espacial. Esta etapa se estructura por áreas de conocimiento con un enfoque global e integrador, orientado al desarrollo de las competencias clave. En el área de Matemáticas, se promueve un aprendizaje activo, participativo y contextualizado, en el que el alumnado sea protagonista de su propio proceso. Se fomenta así una enseñanza que conecte los aprendizajes con la vida cotidiana y que parta de experiencias manipulativas y cercanas.

En primer curso, los contenidos relacionados con el sentido espacial se centran en que los niños y niñas empiecen a describir la posición de objetos en relación con su propio cuerpo, utilizando un vocabulario básico y funcional como: arriba, abajo, delante, detrás, derecha, izquierda, dentro, fuera, cerca, lejos... Esto les permite iniciarse en la orientación espacial dentro de su entorno más próximo y empezar a construir una base de lateralidad. Además, se les introduce en la interpretación y elaboración de croquis sencillos de itinerarios, comenzando así a representar gráficamente recorridos simples.

En segundo curso, estos contenidos se amplían. El alumnado progresa en la descripción de posiciones relativas más complejas, y se introducen nuevos términos comparativos como “más cerca que”, “más lejos que” o “a mi izquierda/derecha”. Se afina así su comprensión espacial y se fortalece la capacidad de representar e interpretar el espacio desde una perspectiva menos egocéntrica y más abstracta. Las actividades permiten avanzar en la visualización espacial, es decir, en la capacidad para construir mentalmente figuras y transformarlas en el plano y en el espacio, una habilidad muy relevante para el aprendizaje de la geometría y para la resolución de problemas.

Por último, las metodologías recomendadas en el currículo hacen hincapié en el uso de materiales manipulativos (como bloques, reglas, croquis, juegos de construcción...) y en la resolución de problemas como base del aprendizaje. Todo esto contribuye a que los alumnos y alumnas adquieran los contenidos de forma vivencial y significativa. La evaluación, por su parte, debe ser continua, global y formativa, adaptándose a las situaciones de aprendizaje y al ritmo de cada alumno o alumna. Desde esta perspectiva, el sentido espacial se convierte en una competencia transversal que no solo tiene peso en el aula de Matemáticas, sino también en el desarrollo integral del alumnado.

#### **4.4.2. Educación física en primer ciclo**

El sentido espacial dentro del área de Educación Física en Educación Primaria es fundamental para favorecer un desarrollo integral del alumnado, ya que no solo trabaja habilidades motrices, sino también aspectos relacionados con la autonomía personal, la interacción con el entorno y la toma de decisiones. Según el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, que regula el currículo en Castilla y León, la Educación Física debe enfocarse desde un planteamiento global e integrador, orientado al desarrollo de las competencias clave. En este sentido, se busca que los niños y niñas adopten hábitos de vida activos y saludables, que conozcan mejor su propio cuerpo y que se aproximen a distintas expresiones culturales motrices, como puede ser el caso del flag football.

Durante el primer curso de Educación Primaria, el currículo establece que el alumnado debe iniciarse en el desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas, especialmente aquellas relacionadas con lanzamientos y recepciones, ya que son fundamentales para mejorar el manejo de objetos. Estas actividades ayudan a que el niño descubra las posibilidades de su cuerpo en movimiento, experimentando distintas trayectorias y puntos de referencia en el espacio. A su vez, se empiezan a trabajar de forma natural la orientación y las nociones espaciales básicas, necesarias para resolver situaciones motrices sencillas, como moverse hacia un objeto o lanzar con dirección.

En el segundo curso, estas habilidades se profundizan, ya que se plantea una mayor complejidad en las tareas motrices, incluyendo elementos como el control del equilibrio, la coordinación y la toma de decisiones en contextos cambiantes. Todo ello permite un avance progresivo en la visualización y comprensión de trayectorias, así como en la anticipación de movimientos en relación con compañeros, materiales y espacio. El alumnado también empieza a comprender y resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espaciales, lo que refuerza su capacidad para situarse, adaptarse y actuar en el espacio de forma más autónoma y eficaz.

Además, trabajar lanzamientos y recepciones en Educación Física impulsa el desarrollo de la coordinación óculo-manual y general, la lateralidad y la orientación espacial, habilidades muy necesarias para interpretar y desenvolverse correctamente dentro de cualquier entorno físico o deportivo. Aunque estas capacidades no siempre se nombran explícitamente en el currículo, están presentes en muchas actividades motoras,

especialmente en aquellas que requieren reconocer direcciones, ajustar movimientos o colaborar en equipo. Por eso, su desarrollo es clave en esta etapa educativa.

Las orientaciones metodológicas en esta área apuestan por un aprendizaje activo y significativo, basado en el juego y la resolución de problemas motrices, con propuestas ajustadas a los niveles de desarrollo del alumnado. Se hace especial hincapié en la manipulación de materiales variados (pelotas, conos, aros...), ya que favorecen la exploración, la coordinación y la comprensión de conceptos espaciales. Además, se promueve el uso del Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, que permite trabajar de manera táctica y significativa desde el inicio, facilitando la implicación y la reflexión en el juego.

Por último, la evaluación se plantea de forma global, continua y formativa, prestando atención al proceso más que al resultado, y buscando que los propios alumnos participen mediante autoevaluaciones y coevaluaciones. Esto refuerza su autonomía y su capacidad de análisis sobre lo que hacen. El juego se convierte así no solo en un recurso didáctico eficaz, sino también en un vehículo para que el alumnado disfrute, se motive y aprenda desde la acción, desarrollando competencias que le servirán tanto dentro como fuera del aula.

#### **4.4.3. Sentido espacial en Matemáticas y su desarrollo a través del fútbol flag**

El sentido espacial es una capacidad clave en Educación Primaria, ya que ayuda a los niños y niñas a comprender mejor el entorno que les rodea y a desenvolverse en él con autonomía y confianza. En el área de Matemáticas, se vincula con la geometría, la medición y la resolución de problemas, a través del reconocimiento de formas, relaciones espaciales y movimientos. Según el Decreto 38/2022, el currículo se organiza de manera global e integradora, apostando por una enseñanza activa basada en la manipulación de materiales y la resolución de tareas problematizadas. Además, el sentido espacial contribuye directamente al desarrollo de la competencia matemática y STEM, al facilitar la visualización y la representación del espacio de forma progresiva.

El fútbol flag, por sus características de juego colectivo, sin contacto y con desplazamientos constantes, se convierte en una propuesta ideal para trabajar el sentido

espacial en 1.º y 2.º de Primaria. A través del juego, el alumnado desarrolla habilidades como la orientación, la lateralidad o la lectura del espacio, necesarias para tomar decisiones motrices como esquivar, interceptar o lanzar el balón. Este tipo de actividades favorece el paso de un pensamiento más centrado en el propio cuerpo a otro más relacional, permitiendo representar trayectorias, posiciones y recorridos de forma cada vez más compleja.

Además, con tareas que implican lanzamientos, recepciones y desplazamientos, y gracias al uso de materiales como balones, conos o flags, el alumnado puede explorar el espacio de manera activa y construir representaciones mentales más precisas. Así, se favorece no solo el aprendizaje de contenidos matemáticos desde lo vivencial, sino también el desarrollo corporal, la coordinación y la toma de decisiones dentro del juego.

Tabla 1; Contenidos de los bloques (Matemáticas)

<b>Bloque de Contenidos (Matemáticas)</b>	<b>Relación con el Programa de Flag Football</b>
<b>B. Sentido de la medida</b>	Se utilizan al delimitar campos o circuitos, estimando distancias y tamaños mediante pasos u observación directa.
<b>C. Sentido espacial</b>	El campo tiene forma rectangular. Las jugadas implican desplazamientos, giros, orientación espacial y representación gráfica de trayectorias y posiciones.
<b>D. Sentido algebraico</b>	Las jugadas funcionan como secuencias ordenadas. Diseñarlas y representarlas gráficamente responde a patrones, modelos y algoritmos básicos.
<b>F. Sentido socioafectivo</b>	Se fomenta la iniciativa y creatividad al diseñar jugadas. El trabajo en equipo es esencial y se desarrolla mediante la colaboración matemática.

*Fuente: Elaboración propia a partir de Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022).*

#### 4.4.4. Contenidos de Educación Física y su vinculación con la propuesta

El área de Educación Física en Educación Primaria es clave para el desarrollo integral del alumnado, ya que fomenta un estilo de vida activo, saludable y conectado con la propia corporalidad. Según el Decreto 38/2022 de Castilla y León, el currículo se organiza en áreas de carácter global e integrador, orientadas al desarrollo de competencias clave. En este marco, se promueve una metodología activa y participativa, adaptada al ritmo de cada alumno, y se favorecen modelos como el Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva, que permite al alumnado comprender el juego desde un enfoque táctico y significativo.

La propuesta de fútbol flag se vincula directamente con varios bloques del currículo. En el Bloque C (Resolución de problemas en situaciones motrices), se desarrollan habilidades básicas como los lanzamientos, recepciones, esquivas y retirada del pañuelo, que ayudan al alumnado a adaptarse a situaciones motrices progresivamente más complejas, trabajando la coordinación, el equilibrio y la toma de decisiones. Además, estas actividades fomentan el sentido espacial, al trabajar la orientación, las trayectorias y el posicionamiento en situaciones dinámicas de juego colectivo.

También se abordan otros bloques como el Bloque B (Organización y gestión de la actividad física), a través del diseño y ejecución de jugadas sencillas y el uso responsable del material; el Bloque E (Manifestaciones de la cultura motriz), al introducir un deporte alternativo, inclusivo y sin contacto, que promueve el juego limpio y la cooperación; y el Bloque G, mediante el uso de vocabulario específico y materiales digitales de apoyo para comprender el juego. Todo ello convierte el fútbol flag en una propuesta completa, atractiva y coherente con los principios del área y con los objetivos de tu unidad.

Tabla 2: Contenidos de los bloques (Educación física)

<b>Bloque de Contenidos (Educación Física)</b>	<b>Relación con el Programa de Flag Football</b>
<b>A. Vida activa y saludable</b>	El flag football promueve un estilo de vida activo al ser una actividad colectiva sin contacto. Fomenta el juego limpio, la cooperación, la inclusión y el respeto a las normas y roles del juego.

<b>B. Organización y gestión de la actividad física</b>	Se utilizan y cuidan los materiales específicos (balones, flags, conos, petos). Las sesiones incluyen calentamientos y hábitos de higiene. El diseño de jugadas implica planificación motriz. Se emplean recursos como vídeos y folletos para obtener información.
<b>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b>	Se trabajan habilidades como el pase, la recepción, las esquivas y la toma de decisiones en situaciones reales de juego. Se introducen roles como el de árbitro y se respetan normas en contextos de cooperación y oposición.
<b>E. Manifestaciones de la cultura motriz</b>	El Flag Football se presenta como una actividad físico-deportiva adaptada, vinculada a las manifestaciones culturales del ámbito deportivo.
<b>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno</b>	Se fomenta la comunicación y la escucha activa, el respeto por las reglas del juego, la inclusión, la convivencia y el uso de diferentes espacios motrices (gimnasio, patio).
<b>G. Información, digitalización y comunicación</b>	Se usan materiales como vídeos y folletos informativos. Se favorece la comunicación entre compañeros y con el equipo invitado, así como la expresión de ideas, emociones y necesidades.

*Fuente: Elaboración propia a partir de Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022).*

## **5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **5.1. CONTEXTO**

El grupo destinatario de esta unidad didáctica está formado por 25 alumnos y alumnas de primer curso de Educación Primaria en un centro educativo situado en Castilla y León. Se trata de un aula con un carácter heterogéneo, tanto a nivel de intereses como de ritmos de aprendizaje, aunque en general destaca por su buen clima de convivencia y una actitud positiva hacia el trabajo en equipo.

El alumnado ha demostrado a lo largo del curso una alta implicación y motivación en las clases de Educación Física, especialmente en aquellas centradas en el aprendizaje y práctica de nuevos deportes. Esta disposición favorece la propuesta metodológica planteada, basada en la comprensión del juego (TGfU), ya que permite un mayor grado de autonomía, reflexión sobre las normas y roles del juego, y un enfoque activo en la resolución de situaciones motrices. Aunque esta unidad no ha sido llevada a la práctica real, el diseño parte de un contexto hipotético fundamentado en situaciones vividas por mí en centros reales durante mis prácticas escolares, lo que otorga a la propuesta una base cercana y coherente con la realidad educativa.

### **5.2. TEMPORALIZACIÓN**

Esta unidad didáctica se desarrollará a lo largo de tres semanas, con una frecuencia de dos sesiones semanales de 50 minutos cada una. Se implementará al inicio del tercer trimestre, momento en el que el grupo ya está familiarizado con la metodología *Teaching Games for Understanding* (TGfU), aplicada previamente en otras unidades didácticas centradas en diferentes deportes. Esta continuidad metodológica facilita que el alumnado comprenda y asuma con mayor autonomía tanto el uso de recursos como los folletos de normas, como la adopción de roles dentro del juego, especialmente el de árbitro.

### **5.3. METODOLOGÍA DE IMPLEMENTACIÓN**

La información desarrollada en este apartado se ha elaborado a partir de referencias clave en el ámbito de la enseñanza deportiva en contextos escolares. En concreto, se ha optado por utilizar el Modelo Comprensivo o *Teaching Games for Understanding* (TGfU), desarrollado originalmente por Bunker y Thorpe (1982, citado en Devís, 2007), y cuya

aplicación en el contexto educativo ha sido ampliamente analizada y adaptada por autores como Devís Devís (2007) y Devís y Velert (2007). Estos últimos aportan orientaciones metodológicas valiosas sobre cómo implementar el modelo en el aula desde una perspectiva inclusiva, reflexiva y centrada en el alumnado, sirviendo como base para la propuesta didáctica que se presenta en este trabajo. Estos autores analizan en profundidad cómo transformar la enseñanza tradicional, centrada en la técnica, hacia metodologías más activas, significativas y centradas en el alumnado, donde la comprensión táctica, el juego real y la toma de decisiones cobran protagonismo. Sus planteamientos han servido como base teórica para el desarrollo metodológico de esta propuesta didáctica, ya que se ajustan a los principios que recoge el currículo de Castilla y León y permiten trabajar aprendizajes motrices, sociales y cognitivos de forma integrada.

A continuación, se describen las principales metodologías que fundamentan el diseño y desarrollo de la unidad didáctica. Estas metodologías, seleccionadas por su coherencia con el enfoque activo, inclusivo y significativo que se promueve en la etapa de Educación Primaria, orientan las dinámicas de las sesiones y permiten integrar aprendizajes motrices, sociales y cognitivos de forma global.

- **Modelo Comprensivo o Teaching Games for Understanding (TGfU):** Se aplica en sesiones donde se parte de mini-juegos o situaciones de juego reales adaptadas para que el alumnado descubra por sí mismo las dinámicas del deporte (por ejemplo, juegos modificados para practicar pases, ocupación del espacio o trayectorias). En este modelo, el conocimiento táctico se antepone al técnico, y se promueve la toma de decisiones a través de la práctica. Se evidencia especialmente en sesiones centradas en la comprensión del espacio de juego y las funciones de ataque/defensa.
- **Aprendizaje Cooperativo:** Se manifiesta en actividades por parejas o grupos donde el alumnado colabora para alcanzar un objetivo común (como diseñar jugadas o evaluar a un compañero). Favorece el trabajo en equipo, la corresponsabilidad y el respeto a la diversidad de ritmos y capacidades.

- **Análisis Global del Movimiento (AGM):** Esta metodología promueve una visión holística del movimiento corporal, centrada en la conciencia del cuerpo, el uso del espacio y la fluidez del ritmo. Se trabaja especialmente en sesiones con desplazamientos conscientes, giros y orientación espacial.
- **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):** El juego se presenta como el eje vertebrador del aprendizaje. A través de dinámicas lúdicas se abordan tanto los contenidos motrices como los conceptuales, lo que facilita la implicación activa y significativa del alumnado.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos o Tareas (ABP/ABT):** Aunque no se trata de un proyecto extenso, la unidad tiene una orientación hacia una tarea final: diseñar y ejecutar jugadas propias de fútbol flag. Esta actividad final implica planificación, ensayo, reflexión y evaluación del proceso.

## **5.4. CURRÍCULO EDUCATIVO EDUCACIÓN PRIMARIA**

Para facilitar la presentación y comprensión de la información en las tablas incluidas en este apartado, algunas competencias específicas y saberes básicos han sido acortadas o sintetizadas en su redacción. No obstante, se ha respetado en todo momento su formulación original, utilizando expresiones textuales del currículo oficial cuando ha sido posible. Estas adaptaciones responden únicamente a criterios de claridad visual y no suponen ninguna alteración del contenido ni del sentido pedagógico de las competencias establecidas en el Decreto 37/2022, por el que se regula el currículo de Educación Primaria en Castilla y León

Área: Educación Física

Tabla 3: Bloques y saberes básicos de educación física

<b>Bloque</b>	<b>Saberes Básicos (1.º Primaria)</b>
<b>A. Vida activa y saludable</b>	- Identificación del ejercicio físico como práctica saludable.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento de los efectos beneficiosos a nivel físico para el establecimiento de un estilo de vida activo.</li> <li>- Conocimiento de medidas básicas de cuidado e higiene corporal.</li> <li>- Adopción de una postura corporal adecuada en distintas situaciones de práctica motriz.</li> <li>- Relación entre el ejercicio físico, el bienestar emocional y las relaciones sociales saludables.</li> <li>- Aceptación de la propia realidad corporal y valoración de su diversidad.</li> <li>- Prevención de actitudes discriminatorias por razones de género, características físicas o motrices y nivel de competencia.</li> </ul>
<p><b>B. Organización y gestión de la actividad física</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.</li> <li>- Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. Uso correcto de materiales y entornos.</li> <li>- Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de cuidado e higiene corporal.</li> <li>- Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas.</li> <li>- Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.</li> <li>- Interés por participar en todas las experiencias de aprendizaje y valoración de la iniciativa y el esfuerzo personal en la actividad física.</li> <li>- Utilización de los medios de información y comunicación, con ayuda docente, para la obtención de información y para la preparación, elaboración y presentación de las composiciones, representaciones y trabajos.</li> </ul>

<p><b>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y recursos personales y a las del contexto.</li> <li>- Toma de decisiones: resolución de problemas motores sencillos. Actitud proactiva. Perseverancia en la tarea y flexibilidad cognitiva.</li> <li>- Habilidades y destrezas motrices básicas: habilidades locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</li> <li>- Combinación y experimentación de movimientos como desplazamientos, saltos, giros, equilibrios y manejo de objetos.</li> <li>- Situaciones colectivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición.</li> <li>- Uso de reglas y aceptación de distintos roles en el juego (jugador, árbitro).</li> </ul>
<p><b>E. Manifestaciones de la cultura motriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos y actividades físico-deportivas.</li> <li>- Actividades físico-deportivas que incluyan manifestaciones de la cultura motriz de Castilla y León y de otros pueblos y culturas.</li> </ul>
<p><b>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumento progresivo del conocimiento del entorno y desarrollo de hábitos de orientación y nociones espaciales básicas.</li> <li>- Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.</li> <li>- El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</li> <li>- Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Preparación y realización de alguna actividad en el entorno escolar.</li> </ul>
<p><b>G. Información, digitalización y comunicación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vocabulario específico del área.</li> <li>- Fuentes para la obtención de información.</li> <li>- Instrumentos y dispositivos digitales.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda de información.</li> <li>- Interacción oral adecuada en contextos informales.</li> <li>- Escucha activa.</li> <li>- Expresión y escucha de necesidades, vivencias y emociones.</li> </ul>
--	---

*Fuente: Elaboración propia a partir de Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022).*

Tabla 4: Competencias específicas de educación física

<b>Competencia Específica de Educación Física</b>	<b>Competencias Clave Relacionadas</b>
CE1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable.	CPSAA, CC, STEM, CE
CE2. Adaptar las habilidades y capacidades motrices a distintas situaciones, respondiendo de forma eficaz.	STEM, CPSAA, CE
CE3. Autorregularse y relacionarse en la práctica motriz con empatía, respeto, cooperación y deportividad.	CC, CPSAA, CCL
CE4. Reconocer y practicar manifestaciones lúdicas y físico-deportivas, valorando su papel en la cultura tradicional y contemporánea.	CCEC, CC, CCL
CE5. Valorar el entorno natural y urbano como espacio de práctica, promoviendo su uso seguro, sostenible y respetuoso.	CC, CPSAA, STEM
CE6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área de Educación Física mediante distintos formatos y recursos digitales, de forma segura y eficiente, para responder a las necesidades del contexto educativo y comunicarla de forma creativa	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5

*Fuente: Elaboración propia a partir de Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022).*

#### Criterios de Evaluación para Educación Física (Primer Curso)

Los siguientes criterios de evaluación de Educación Física para primer curso se alinean directamente con los objetivos deportivos y de desarrollo del sentido espacial de la unidad de fútbol flag:

- 1.3. Reconocer juegos de activación y vuelta a la calma relacionando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma.
- 1.4 Localizar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.
- 2.2 Explorar y realizar acciones motrices en contextos de práctica motriz ajustando los movimientos corporales a las demandas de las situaciones
- 2.3 Explorar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.
- 3.1 Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando disfrutar de la actividad física.
- 3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, mostrando interés en aceptar las características y niveles de los participantes.
- 3.3 Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos.
- 4.1 Reconocer y participar en juegos motores tradicionales y culturales, valorando su carácter lúdico y social
- 5.1 Disfrutar de forma segura en los entornos natural y urbano conociendo otros usos desde la motricidad.

- 5.3 Realizar e identificar 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.
- 6.1 Localizar, con ayuda, información sencilla relacionada con la motricidad a partir de distintas fuentes.
- 6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, de forma guiada, adoptando hábitos de uso seguro y responsable.
- 6.3 Intercambiar información, compartiendo los resultados de investigaciones sencillas o proyectos vinculados a la actividad físico-deportiva, respetando y valorando las aportaciones de los demás.

Área: Matemáticas

Tabla 5: Bloques y saberes básicos de matemáticas

<b>Bloque</b>	<b>Saberes Básicos (1.º de Primaria)</b>
<b>B. Sentido de la medida</b>	<p>1. Magnitud:</p> <p>– Atributos mensurables de los objetos (longitud, masa, capacidad), distancias y tiempo.</p> <p>2. Medición:</p> <p>– Procesos para medir mediante repetición de una unidad y mediante la utilización de instrumentos no convencionales. Medida de objetos, espacios y tiempos con unidades de medida no convencionales (palmo, pie, paso, alto-bajo, largo-corto, ancho-estrecho, pesa más-pesa menos, cabe más-cabe menos).</p>
<b>C. Sentido espacial</b>	<p>1. Formas geométricas de dos dimensiones:</p> <p>– Figuras geométricas (formas abiertas, cerradas, poligonales, redondas, elementos básicos) en objetos de la vida cotidiana: identificación y clasificación atendiendo a sus elementos y a las relaciones entre ellos.</p> <p>2. Localización y sistemas de representación:</p> <p>– Descripción de la posición relativa de objetos en el espacio o de sus representaciones, utilizando vocabulario geométrico adecuado (paralelo, perpendicular, oblicuo, derecha, izquierda, etc.).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Descripción verbal e interpretación de movimientos, en relación a uno mismo o a otros puntos de referencia, utilizando vocabulario geométrico adecuado.</li> <li>– Interpretación de itinerarios en planos, callejeros y mapas utilizando soportes físicos y virtuales.</li> </ul> <p>3. Movimientos y transformaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificación de figuras transformadas mediante traslaciones, giros y simetrías en situaciones de la vida cotidiana.</li> <li>– Generación de figuras transformadas a partir de simetrías y traslaciones de un patrón inicial y predicción del resultado.</li> </ul> <p>4. Visualización, razonamiento y modelización geométrica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Estrategias para el cálculo de perímetros de figuras planas y utilización en la resolución de problemas de la vida cotidiana.</li> <li>– Modelos geométricos en la resolución de problemas relacionados con los otros sentidos.</li> <li>– Reconocimiento de relaciones geométricas en campos ajenos a la clase de matemáticas, como el arte, las ciencias y la vida cotidiana.</li> </ul>
<p><b>D. Sentido algebraico</b></p>	<p>1. Patrones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificación, descripción verbal, representación y predicción razonada de términos a partir de las regularidades en una colección de números, figuras o imágenes.</li> </ul> <p>2. Modelo matemático:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Proceso pautado de modelización usando representaciones matemáticas (gráficas, tablas...) para facilitar la comprensión y la resolución de problemas de la vida cotidiana.</li> </ul> <p>4. Pensamiento computacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).</li> <li>– Estrategias para seleccionar de forma guiada y uso de herramientas tecnológicas y dispositivos, resolver problemas o conjeturas.</li> <li>– Utilización de sencillas herramientas digitales para la creación de contenidos digitales de forma creativa.</li> </ul>
<p><b>F. Sentido socioafectivo</b></p>	<p>1. Creencias, actitudes y emociones:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gestión emocional: estrategias de identificación y expresión de las propias emociones ante las matemáticas. Curiosidad, tolerancia ante la frustración e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas.</li> <li>– Fomento de la autonomía y estrategias para la toma de decisiones en situaciones de resolución de problemas.</li> <li>– Valoración del error como oportunidad de aprendizaje.</li> </ul> <p>2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad del grupo.</li> <li>– Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva, escucha activa y respeto por el trabajo de los demás.</li> <li>– Valoración de la contribución de las matemáticas a los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.</li> </ul>
--	--

*Fuente: Elaboración propia a partir de Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022).*

Tabla 6: Competencias específicas matemáticas

<b>Competencia Específica de Matemáticas</b>	<b>Competencias Clave Relacionadas</b>
CE1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana mediante conceptos y herramientas matemáticas.	STEM, CCL, CPSAA
CE5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar su presencia en otras áreas o situaciones cotidianas, para interpretar distintos contextos de forma integrada.	STEM, CD, CPSAA, CC, CCEC
CE6. Comunicar y representar conceptos matemáticos usando diferentes lenguajes y formas de expresión.	CCL, CD, CPSAA

CE7. Gestionar emociones y perseverar ante la dificultad, desarrollando pensamiento crítico y creativo.	CPSAA, STEM
CE8. Desarrollar habilidades sociales y participar activamente en equipos de trabajo diversos.	CPSAA, CC, CCL

*Fuente: Elaboración propia a partir de Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022).*

### Criterios de Evaluación para Matemáticas (Primer Curso)

Los siguientes criterios de evaluación de Matemáticas para primer curso se relacionan con los objetivos de la unidad de fútbol flag, particularmente en el desarrollo del sentido espacial, la resolución de problemas y el trabajo en equipo:

- 1.1 Interpretar preguntas sencillas a través de diferentes estrategias o herramientas, descubriendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.
- 1.2. Identificar representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.
- 5.1 Identificar conexiones sencillas entre los diferentes elementos matemáticos experimentando las matemáticas en diferentes contextos.
- 5.2 Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana, identificando aspectos matemáticos en situaciones de la vida real.
- 6.1 Identificar, con ayuda, lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana, utilizando vocabulario básico.
- 6.2. Explicar ideas y procesos matemáticos básicos y sencillos, de forma verbal o gráfica.
- 7.1 Reconocer, de manera guiada, las emociones básicas propias al abordar retos matemáticos sencillos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario.

- 8.1 Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos.
- 8.2 Aceptar la tarea y rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.

## **5.5.OBJETIVOS**

### Objetivos generales

- Contribuir al desarrollo integral del alumnado, favoreciendo la adquisición progresiva de las competencias clave a través de experiencias motrices significativas, cooperativas y contextualizadas. (OG1)
- Fomentar un estilo de vida activo y saludable, promoviendo hábitos de bienestar físico, mental y social mediante la participación en actividades físicas lúdicas, inclusivas y adaptadas a las características del grupo. (OG2)
- Impulsar la convivencia pacífica, el respeto por la diversidad y la participación activa en el entorno escolar, integrando los valores del deporte (juego limpio, cooperación, empatía) como ejes vertebradores del aprendizaje. (OG3)
- Estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, mediante situaciones de aprendizaje que requieran tomar decisiones, anticipar acciones y generar soluciones motrices de forma autónoma. (OG4)
- Desarrollar la autonomía personal, la autorregulación del aprendizaje y la confianza en uno mismo, valorando el error como parte del proceso de mejora y como oportunidad para aprender de la propia experiencia. (OG5)

### Objetivos relacionados con el ámbito deportivo

- Introducir el fútbol flag como deporte colectivo sin contacto, destacando el juego limpio, la inclusión y la cooperación, en coherencia con los valores promovidos en la etapa de Educación Primaria. (OE1)
- Iniciar la adquisición y aplicación de habilidades técnico-motrices básicas (pase, recepción, esquivas, retirada del pañuelo) en contextos lúdicos, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo. (OE2)

- Favorecer el trabajo en equipo y la comunicación, desarrollando la competencia personal, social y ciudadana, así como el respeto por los roles del juego (jugador, árbitro). (OE3)
- Potenciar la toma de decisiones y la comprensión táctica mediante la creación y ejecución de jugadas, vinculando este proceso con la competencia emprendedora y la competencia STEM (resolución de problemas, pensamiento estratégico). (OE4)
- Transferir los aprendizajes a situaciones reales a través de encuentros cooperativos con agentes externos, reforzando la funcionalidad del conocimiento y su aplicación en contextos reales (competencia ciudadana y de aprender a aprender). (OE5)

#### Objetivos relacionados con el desarrollo del sentido espacial

- Desarrollar la percepción y el análisis del espacio de juego, mejorando la lectura del entorno, la anticipación de movimientos y la ejecución motriz desde un enfoque perceptivo-decisional (competencia STEM). (OM1)
- Mejorar la orientación espacial a través de experiencias activas que implican desplazamientos, referencias externas y variación de perspectivas, esenciales para la estructuración del pensamiento geométrico. (OM2)
- Favorecer la construcción de representaciones mentales del espacio mediante la práctica motriz y la exploración activa del entorno, alineado con el principio metodológico del aprendizaje vivencial y situado. (OM3)
- Estimular la visualización y representación gráfica de trayectorias y secuencias de acción en el campo, facilitando el uso de sistemas de referencia convencionales y reforzando la conexión con el área de Educación Plástica y Visual. (OM4)
- Transitar desde un sistema egocéntrico de referencia (centrado en el propio cuerpo) hacia uno externo y relacional, integrando nociones espaciales básicas como dirección, posición, orientación y distancia. (OM5)

### **5.6.MATERIALES NECESARIOS: PRESENTES EN LA GRAN MAYORÍA DE SESIONES**

- 5 balones: Preferiblemente específicos de fútbol flag (tamaño del balón youth o junior), aunque también se pueden emplear balones esféricos (como los de balonmano o foam) durante las primeras sesiones para facilitar la adaptación.
- Pañuelos o cinturones con banderas (flags): Se utilizarán como parte del equipamiento para simular la acción de placaje mediante el desenganche de la bandera. Deben ser visibles y contrastar con el color del pantalón.
- Petos: Para diferenciar claramente los equipos durante los mini-partidos.
- Conos: Utilizados para delimitar espacios de juego, diseñar circuitos y marcar zonas de actuación. En caso de utilizar pistas polideportivas, se pueden aprovechar las líneas ya existentes y reforzarlas con conos.

## **5.7.DESARROLLO DE LAS SESIONES**

### **5.7.1. Sesión 1: Descubriendo el fútbol flag**

Objetivos de la sesión

En esta sesión se trabajan los objetivos: OG1, OG2, OG3, OG4, OG5, OE1, OE2 y OE3.

Materiales necesarios

- 5 balones
- Pañuelos o cinturones con banderas (flags)
- Vídeo introductorio: Material audiovisual breve utilizado al inicio de la sesión, en el aula, para presentar de forma visual y comprensible el deporte del fútbol flag. Este recurso audiovisual está disponible en la siguiente dirección: <https://www.youtube.com/watch?v=1k650R9LTrU>
- Folleto resumen de normas (Ver Anexo 1): Documento elaborado por la autora de esta propuesta y presentado al alumnado a través del equipo invitado (*Penguins*), con el objetivo de explicar de forma visual, clara y accesible las normas básicas del flag football. Este material actúa como recurso de apoyo y consulta durante toda la unidad didáctica, facilitando la comprensión del juego y reforzando el aprendizaje progresivo de las reglas.

Desarrollo:

La primera sesión de la unidad didáctica se plantea como una introducción motivadora al fútbol flag, que sirva tanto para contextualizar este deporte como para despertar el interés del alumnado desde el primer momento. Se lleva a cabo en dos espacios: el aula y posteriormente el gimnasio o el patio.

En una primera parte, desarrollada en el aula, se realiza una breve presentación teórica del fútbol flag mediante un vídeo introductorio adaptado a la edad del alumnado. El objetivo es ofrecer una visión general del deporte de forma visual y accesible. Tras ello, se presenta al equipo invitado: los *Penguins*, un equipo de fútbol americano de Valladolid, que colabora en esta primera sesión.

Una vez trasladados al espacio exterior (gimnasio o patio), los miembros del equipo *Penguins* realizan una segunda explicación de las normas del fútbol flag, adaptadas al contexto escolar. Para reforzar esta explicación, se entrega al alumnado un folleto resumen con las reglas básicas del juego, que servirá como material de apoyo durante toda la unidad. En este momento también se introduce la figura del árbitro, ya que el alumnado asumirá este rol en algunos de los partidos que se jugarán a lo largo de la unidad. Se hace especial hincapié en la importancia de conocer y respetar las normas, no solo como jugadores, sino también como responsables del desarrollo del juego.

A continuación, los jugadores del equipo *Penguins* llevan a cabo el calentamiento con el grupo-clase, sirviendo de modelo en la ejecución de movimientos básicos. Después, se realiza una pequeña demostración práctica de una jugada tipo de fútbol flag, y se inicia un taller en el que enseñan al alumnado algunas nociones técnicas básicas como el pase, la recepción del balón y las estrategias de esquivar, de forma progresiva y lúdica.

Antes de finalizar la sesión, se informa al alumnado de que el equipo *Penguins* volverá al centro al finalizar la unidad para presenciar un partido de exhibición, en el que podrán mostrar todo lo aprendido. Esta propuesta actúa como estímulo adicional, reforzando la implicación y el compromiso del grupo con el aprendizaje.

Aunque en esta primera sesión no se trabaja de forma específica el desarrollo del sentido espacial, sí se sientan las bases necesarias para abordarlo en las siguientes sesiones. El conocimiento básico de las normas, del espacio de juego y de las dinámicas fundamentales permitirá que, en fases posteriores, el alumnado pueda centrarse en

aspectos espaciales como la orientación, las trayectorias o la ocupación del espacio desde un enfoque más profundo y contextualizado. Además, aunque se introducen algunas habilidades técnicas de forma guiada (como el pase o la esquivada), esta aproximación no responde a un enfoque tradicional, sino que se plantea como una estrategia de familiarización inicial. Se prioriza el enfoque lúdico, la participación activa y el aprendizaje por descubrimiento, en coherencia con el modelo comprensivo (TGfU), que se desarrollará plenamente en las sesiones posteriores.

### **5.7.2. Sesión 2: Primeros pasos en el campo**

Objetivos de la sesión

En esta sesión se trabajan los objetivos: OG1, OG2, OG3, OG4, OG5, OE1, OE2, OE3, OE4, OM1, OM2, OM3 y OM5.

Materiales necesarios

- 5 balones
- Pañuelos o cinturones con banderas (flags)
- Petos
- Conos

Desarrollo:

La segunda sesión de la unidad se centra en el desarrollo de habilidades motrices específicas del fútbol flag, como el pase, la recepción en movimiento, las esquivas y la toma de decisiones rápidas en situaciones de oposición. Además, se introducen las primeras dinámicas de juego en pequeño formato, manteniendo un enfoque lúdico y progresivo.

La sesión comienza con un juego de calentamiento llamado “La cola”, en el que cada alumno coloca un pañuelo de forma visible en la parte trasera del pantalón, simulando una “cola”. El objetivo del juego es intentar quitar la cola a los demás compañeros mientras protegen la suya. En esta primera variante, aunque a un alumno le quiten su cola, puede seguir participando. Cuando un alumno logra quitar una cola, debe colocarla junto a la suya, acumulando así más de una. Este juego favorece la movilidad, la percepción

del espacio próximo y la reacción ante estímulos, y se desarrolla durante los primeros 10 minutos de sesión.

A continuación, se propone un circuito rotativo con tres estaciones, dedicando aproximadamente 5 minutos a cada una:

- Estación 1: trabajo por parejas centrado en el pase y la recepción. Se distribuyen cinco parejas que practican diferentes tipos de pase estático. (Ver anexo 2)
- Estación 2: situación de oposición en parejas con pañuelos. Cada pareja lleva los pañuelos colocados a ambos lados de la cintura, como en un partido real. A la señal de la docente, intentan quitar el pañuelo al compañero. Una vez retirado un pañuelo, se detiene la acción, se devuelve el pañuelo y se espera la siguiente señal. (Ver anexo 3)
- Estación 3: circuito de agilidad y desplazamiento, compuesto por cuatro conos en zigzag (para esquivar), un pequeño salto (para trabajar coordinación y ritmo) y una carrera final de velocidad. (Ver anexo 4)

Tras la rotación por estaciones, se lleva a cabo una actividad centrada en la práctica del pase con recepción en carrera. Se organiza al grupo en dos filas: una de lanzadores (cinco alumnos) y otra de receptores (el resto). A la señal, un receptor inicia la carrera desde el fondo del campo (zona de anotación) y el lanzador debe ejecutar un pase dirigido en movimiento. Tras cada acción, los alumnos rotan de fila: el receptor pasa a la fila de lanzadores y el lanzador a la fila de receptores. Esta dinámica se practica en dos variantes:

- Variante horizontal: ambas filas se colocan en paralelo al fondo del campo, desde la zona de anotación. (ver anexo 5)
- Variante vertical: los lanzadores se sitúan en uno de los laterales del campo y los receptores inician la carrera desde el fondo, cruzando el campo longitudinalmente. (Ver anexo 6)

Como última actividad de la sesión, se forman cuatro equipos y se seleccionan cinco alumnos que asumen el rol de árbitros. Se organizan dos partidos simultáneos, con una duración de 10 minutos cada uno, en campos delimitados dentro del espacio establecido. Esta actividad sirve como primera experiencia de juego semiestructurado, permitiendo

aplicar lo aprendido en situaciones reales y fomentando el respeto por las normas y el rol arbitral.

Al finalizar sesión, se reservará un breve espacio para la reflexión conjunta, en el que el alumnado podrá analizar las decisiones tomadas durante el juego y proponer mejoras a nivel estratégico. Este momento favorece la comprensión del juego, la toma de decisiones y el desarrollo de un juego más fluido y cooperativo.

### **5.7.3. Sesión 3: Afianzamos lo aprendido**

Objetivos de la sesión

En esta sesión se trabajan los objetivos: OG1, OG2, OG3, OG4, OG5, OE1, OE2, OE3, OE4, OM1, OM2, OM3 y OM5.

Materiales necesarios

- 5 balones
- Flags o pañuelos
- Petos
- Conos

Desarrollo de la sesión

La tercera sesión mantiene una estructura similar a la anterior, con el objetivo de afianzar los aprendizajes previos y preparar al alumnado para una actividad táctica más específica en la siguiente sesión.

La clase comienza con el juego de calentamiento “La cola”, donde cada alumno lleva un pañuelo visible a modo de cola. El objetivo es intentar quitar las colas de los compañeros mientras protegen la suya, acumulando varias si lo logran. Esta dinámica, que fomenta la agilidad, la atención y la percepción del espacio próximo, se desarrolla durante los primeros 10 minutos de la sesión.

Posteriormente, se repite el circuito de estaciones con una duración aproximada de 5 minutos por estación:

Estación 1: trabajo por parejas centrado en el pase y la recepción.

Estación 2: parejas con oposición, donde los alumnos intentan quitarse los pañuelos a la señal del docente.

Estación 3: circuito de agilidad con conos en zigzag, salto y sprint final.

Finalizado el circuito, se practica nuevamente la actividad de pase con recepción en movimiento, organizada en dos filas (lanzadores y receptores), y desarrollada en dos variantes:

Variante horizontal: filas situadas en paralelo desde el fondo del campo.

Variante vertical: lanzadores en un lateral del campo y receptores desde la zona de anotación.

La sesión concluye con dos mini-partidos simultáneos de 10 minutos entre los cuatro equipos diferentes de la sesión anterior. Cinco alumnos, también diferentes asumen el rol de árbitros, reforzando así el conocimiento de las normas y el respeto por el reglamento.

Al finalizar sesión, se reservará un breve espacio para la reflexión conjunta, en el que el alumnado podrá analizar las decisiones tomadas durante el juego y proponer mejoras a nivel estratégico. Este momento favorece la comprensión del juego, la toma de decisiones y el desarrollo de un juego más fluido y cooperativo.

Ya en el aula para acabar, se introduce una nueva propuesta orientada a la siguiente sesión: se explica al alumnado qué son las jugadas ensayadas y por qué resultan útiles en el fútbol flag. Se les propone como tarea voluntaria y lúdica diseñar una jugada en casa. Cada alumno/a deberá elaborar dos representaciones gráficas de su jugada: una para entregar a la docente (y así poder revisarla previamente) y otra que traerán a la siguiente sesión para utilizarla en las actividades de juego.

#### **5.7.4. Sesión 4: Diseño jugadas y asumo nuevos roles**

Objetivos de la sesión

En esta sesión se trabajan los objetivos: OG1, OG2, OG3, OG4, OG5, OE1, OE2, OE3, OE4, OE5, OM1, OM2, OM3, OM4 y OM5.

#### Materiales necesarios

- 5 balones
- Pañuelos o cinturones con banderas (flags)
- Petos
- Conos

#### Desarrollo de la sesión

La cuarta sesión marca un avance significativo en la unidad didáctica, ya que se inicia la puesta en práctica de las jugadas diseñadas individualmente por el alumnado, fomentando la toma de decisiones táctica, el uso funcional del espacio y la integración de los aprendizajes previos en contextos dinámicos. Esta sesión no constituye la fase final, sino una etapa de transición hacia una mayor autonomía en el juego y un uso intencional del espacio.

La sesión se organiza en dos bloques principales: el primero, dedicado al calentamiento, y el segundo, centrado en los mini-partidos.

El bloque de calentamiento incluye dos actividades consecutivas:

- Actividad 1: “La cola”
  - Ya conocido por el alumnado. Cada niño lleva un pañuelo visible en la parte trasera del pantalón y el objetivo es intentar quitar la “cola” a los compañeros mientras se protege la propia. Aunque un alumno pierda su pañuelo, puede seguir participando y acumular más si logra recuperar otros.
- Actividad 2: Pase y recepción en movimiento
  - Esta propuesta trabaja dos variantes: pase desde el eje horizontal y pase desde el eje vertical. Ya trabajadas previamente en sesiones anteriores.

Bloque principal: mini-partidos con integración de jugadas individuales

El grupo se divide en cuatro equipos, que participan en dos mini-partidos simultáneos de 10 minutos. Cinco alumnos asumen el rol de árbitros.

Una vez finalizados los partidos iniciales, se reorganizan los equipos de forma aleatoria y se asignan nuevos árbitros, repitiéndose esta dinámica dos veces más. Esto garantiza que todo el alumnado participe en distintos roles (jugador y árbitro) y se enfrente a diversas situaciones de juego.

Durante los encuentros, se pide a los equipos que intenten aplicar las jugadas diseñadas en la clase anterior, procurando que cada ataque incluya una propuesta distinta. Antes de cada jugada, el equipo dispone de un breve momento para comentar la estrategia, asignar roles y explicar oralmente la trayectoria que realizará cada jugador. Este espacio de comunicación promueve la expresión oral vinculada al movimiento, el uso del vocabulario espacial y la planificación compartida. No se penaliza si no todas las jugadas pueden ejecutarse, pero se prioriza la diversidad de propuestas y la participación activa de todos los miembros del grupo. El objetivo es favorecer el uso consciente del espacio, el respeto a las normas y la consolidación de lo aprendido.

Esta sesión representa un paso clave en la evolución de la unidad, al permitir al alumnado experimentar de forma guiada el paso de lo individual a lo colectivo, y sentar las bases para futuras sesiones orientadas al diseño colaborativo de jugadas y a la mejora táctica colectiva.

#### **5.7.5. Sesión 5: Jugamos para aprender más**

Objetivos de la sesión

En esta sesión se trabajan los objetivos: OG1, OG2, OG3, OG4, OG5, OE1, OE2, OE3, OE4, OE5, OM1, OM2, OM3, OM4 y OM5.

Materiales necesarios

- 5 balones
- Pañuelos o flags
- Petos
- Conos

## Desarrollo de la sesión

La quinta sesión de la unidad didáctica mantiene una estructura similar a la sesión anterior, centrada en la aplicación práctica de las jugadas diseñadas por el propio alumnado y la consolidación de los aprendizajes previos. Esta sesión reviste especial importancia al ser la última antes de la visita final del equipo *Penguins* de Valladolid, por lo que se enfoca en reforzar la confianza, la fluidez en el juego y el trabajo en equipo.

La sesión comienza con dos actividades de calentamiento. En primer lugar, se repite el juego de “la cola”, durante aproximadamente 10 minutos, con el fin de activar al alumnado y fomentar la movilidad y la atención al entorno. A continuación, se realiza de nuevo la actividad de pases desde ejes horizontales y verticales, para seguir afianzando la coordinación, la precisión en el pase y la percepción espacial en movimiento.

La parte principal de la sesión consiste en la celebración de varios mini-partidos simultáneos de 10 minutos entre los equipos, con rotación de árbitros, como en la sesión anterior. El objetivo principal es llevar a cabo todas aquellas jugadas diseñadas por el alumnado que aún no se hayan ejecutado en partidos anteriores. Una vez completadas, se podrán repetir jugadas previas con el fin de experimentar variantes, observar mejoras y decidir colectivamente cuáles les resultan más efectivas o motivadoras.

Durante el desarrollo de los partidos, el docente fomentará la reflexión sobre la toma de decisiones, el uso del espacio, el respeto al rol del árbitro y el trabajo cooperativo entre compañeros.

### **5.7.6. Sesión 6: Demostramos lo aprendido**

#### Objetivos de la sesión

En esta sesión se trabajan los objetivos: OG1, OG2, OG3, OG4, OG5, OE1, OE2, OE3, OE4, OE5, OM1, OM2, OM3, OM4 y OM5.

#### Materiales necesarios

- 5 Balones
- Pañuelos o flags.

- Petos
- Conos

### Desarrollo de la sesión

La sexta y última sesión de la unidad didáctica constituye un cierre significativo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En ella, se contará nuevamente con la participación del equipo *Penguins* de Valladolid, quienes compartirán con el alumnado una jornada de partidos amistosos, reforzando no solo los aprendizajes deportivos, sino también los valores vinculados a la cooperación, el respeto y la inclusión.

La sesión se inicia con un calentamiento conjunto, tomando como base una adaptación de la rutina previa a los partidos del equipo de los *Penguins*. Esta fase, además de preparar físicamente al alumnado para la actividad, tiene un fuerte componente motivacional y de cohesión grupal, ya que refuerza el vínculo con el equipo invitado y promueve el sentido de pertenencia.

A continuación, se procede a la organización de partidos simultáneos en los que los alumnos se mezclarán con los jugadores invitados, rotando entre los roles de jugador y árbitro. En función del espacio disponible, se establecerán hasta cuatro campos de juego, desarrollándose tres rondas de partidos de 10 minutos cada una. Esta dinámica favorece al aprendizaje por imitación y la consolidación de las estrategias abordadas durante la unidad.

Como cierre de la sesión y de la unidad, se reserva un espacio de **reflexión compartida** en el que el alumnado tiene la oportunidad de comentar cómo se ha sentido durante los partidos, qué jugadas o estrategias han funcionado, y qué aspectos podrían mejorarse. Esta autoevaluación oral, realizada en grupo, permite reforzar la conciencia sobre el aprendizaje vivido, la toma de decisiones y el uso del espacio de juego.

Posteriormente, los miembros del equipo visitante (*Penguins*) intervienen para complementar las reflexiones del alumnado, ofreciendo sus impresiones externas sobre el desarrollo de los partidos, los avances observados y posibles líneas de mejora. De este modo, se favorece un clima de valoración positiva y reconocimiento del esfuerzo individual y colectivo.

## **5.8.EVALUACIÓN**

La evaluación en Educación Primaria debe entenderse como un proceso continuo, formativo e integrador, tal como establece el currículo de Castilla y León (Decreto 36/2022, de 29 de abril). En este sentido, se evaluará no solo el producto final, sino todo el proceso de aprendizaje del alumnado a lo largo de la unidad didáctica. La evaluación formativa permite identificar los logros y dificultades del alumnado para ofrecer una respuesta ajustada a sus necesidades, respetando los ritmos individuales de aprendizaje.

En el caso concreto de esta unidad didáctica centrada en el trabajo del sentido espacial a través del Fútbol Flag, la evaluación adopta un carácter eminentemente cualitativo. El instrumento principal será la observación sistemática del docente durante el desarrollo de las sesiones, lo que permite valorar el progreso real en contextos auténticos de aprendizaje, en línea con el enfoque metodológico del modelo comprensivo. Que se llevará a cabo mediante la tabla de observación individual (ver anexo 7) que se utilizará para registrar el progreso del alumnado en las distintas dimensiones trabajadas durante la unidad didáctica

El principal instrumento de evaluación será el registro de observación diaria. A través de este se recogerán evidencias del desempeño de cada alumno/a en relación con los criterios de evaluación seleccionados. Este instrumento permite observar tanto aspectos motrices y de sentido espacial (como desplazamientos, coordinación o uso del espacio), como aspectos actitudinales (respeto por las normas, cooperación, autonomía, inclusión, etc.).

Además, se tendrán en cuenta pequeñas autoevaluaciones orales, así como breves puestas en común en grupo, para valorar la comprensión del espacio, la capacidad para describir trayectorias o la participación activa en las jugadas. Además, se hará una evaluación a la unidad con una encuesta al alumnado (Ver anexo 8).

## **5.9.CONCLUSIONES ESPERADAS**

El análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) se incorpora en este trabajo como herramienta de reflexión estratégica para valorar la viabilidad y la coherencia de la unidad didáctica propuesta. Dado que la intervención no se ha podido llevar a cabo de manera práctica, este análisis permite anticipar las posibles dificultades,

fortalezas y oportunidades que surgirían en un contexto real de aula, ofreciendo así una visión más completa y realista del diseño.

El objetivo de incluir este instrumento es doble: por un lado, identificar los aspectos internos del propio diseño que favorecen o limitan su implementación; y por otro, considerar factores externos del entorno educativo que podrían influir positiva o negativamente en su desarrollo. De este modo, el DAFO se convierte en un recurso útil para garantizar una planificación más ajustada, reflexiva y alineada con los principios metodológicos y curriculares de la etapa de Educación Primaria.

Tabla 7: Análisis DAFO

<b>FORTALEZAS (factores internos)</b>	<b>DEBILIDADES (factores internos)</b>
- Unidad innovadora y transversal que conecta Educación Física con Matemáticas, especialmente en el trabajo del sentido espacial.	- Alta dependencia de agentes externos como el equipo Penguins para desarrollar parte de las sesiones.
- Uso de metodologías activas, cooperativas y del Modelo Comprensivo (TGfU), ya familiar para el alumnado.	- Necesidad de materiales específicos (flags, balones de fútbol flag) que no están disponibles en todos los centros escolares.
- Diseño inclusivo y adaptado al nivel de desarrollo motriz y cognitivo del alumnado de 1.º de Primaria.	- Requiere espacios amplios (pistas exteriores) y tiempos estructurados difíciles de garantizar según la organización del centro.
- Materiales didácticos variados (folletos con normas, vídeos de apoyo) que favorecen la autonomía y comprensión del juego.	- Escasa formación inicial del profesorado en deportes alternativos como el fútbol flag, lo que puede generar inseguridad al aplicarlo.
<b>OPORTUNIDADES (factores externos)</b>	<b>AMENAZAS (factores externos)</b>
- Posibilidad de fomentar deportes alternativos poco conocidos en el entorno escolar, enriqueciendo el repertorio motriz del alumnado.	- Dificultades de coordinación logística con el equipo invitado (fechas, horarios, transporte).

<p>- Potencial para trabajar de forma interdisciplinar (EF y Matemáticas) con actividades motivadoras y significativas.</p>	<p>- Climatología adversa que puede afectar a las sesiones al aire libre si no se dispone de espacio cubierto adecuado.</p>
<p>- Alto interés del alumnado por propuestas novedosas, activas y cooperativas, que puede aumentar su implicación y motivación.</p>	<p>- Rigidez de la programación anual del centro, que podría limitar la flexibilidad temporal necesaria para desarrollar toda la unidad.</p>
<p>- Oportunidad de establecer vínculos con clubes deportivos locales, abriendo posibilidades a futuras colaboraciones o salidas educativas.</p>	<p>- Posibles reticencias por parte del equipo docente o del centro a incorporar propuestas que se alejan de los deportes tradicionales del currículo.</p>

## 6. CONCLUSIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado presenta el diseño y fundamentación de una unidad didáctica centrada en el fútbol flag como propuesta innovadora dentro del área de Educación Física para el primer ciclo de Educación Primaria. La unidad no solo busca el desarrollo motriz del alumnado, sino que también integra contenidos del área de Matemáticas, especialmente los relacionados con el sentido espacial.

A lo largo del trabajo se han alcanzado los objetivos propuestos a nivel teórico y de planificación. En primer lugar, se ha justificado el fútbol flag como un deporte alternativo inclusivo, motivador y adecuado para el contexto escolar, destacando su carácter sin contacto y su potencial educativo. En segundo lugar, se ha elaborado una propuesta metodológica coherente con el currículo de Castilla y León, basada en el Modelo Comprensivo (TGfU), el Aprendizaje Cooperativo y el Análisis Global del Movimiento. Además, se ha conseguido vincular la práctica deportiva con el desarrollo del sentido espacial, trabajando la orientación, la lateralidad y la percepción del espacio desde experiencias reales y lúdicas.

Por último, el trabajo ofrece una reflexión sobre el papel transformador de la Educación Física y el valor pedagógico de incorporar deportes alternativos. Aunque la unidad no se ha podido implementar por causas ajenas al diseño, se ha elaborado una propuesta realista, inclusiva y transferible, que puede aplicarse en otros contextos escolares para enriquecer la enseñanza desde un enfoque global, activo y significativo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Abad Sainz, J., Abadía Colás, F., & Santos Domínguez, J. (s. f.). El frisbee como recurso en educación física a través del análisis global del movimiento. Llum Neta S.L.

Andrade Leal, E. E. (2015). Conceptualización teórica de entrenamiento del flag football 7 vs 7 (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Nuevo León).

Comunidad de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Decreto 37/2022, 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 (B.O.C.Y.L. núm. 300, de 30 de septiembre de 2022). <https://www.educa.jcyl.es/es/informacion/sistema-educativo/educacion-secundaria-obligatoria/ordenacion-etapa/normativa>

de Mesa, C. G. G., Estrada, J. A. C., Río, J. F., & Giménez, A. M. (2008). Posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva en el contexto educativo. *Aula abierta*, 36(1), 27-38.

Devís, J. D. (2007). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. *Expomotricidad*.

Devís, J. D., & Velert, C. P. (2007). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Educación Física II*, 93.

Fernández Domínguez, J. M., & Ramiro Roca, E. P. (2015). *El concepto espacio en educación infantil* [Trabajo fin de grado, Universitat Jaume I]. CORE <https://core.ac.uk/outputs/61479791/>

Flores, P. Ramírez, R. y del Río, A. (2015). Sentido Espacial. En P. Flores y L. Rico (Coords.), *Enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas en Educación Primaria* (pp. 127-146). Madrid: Pirámide.

García, M. C., Rodríguez, V. Z., Masot, M. C. B., & López, M. B. (2021). Enseñanza y aprendizaje de la orientación espacial. *Números: Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 107, 129-146. <http://funes.uniandes.edu.co/23597/>

INTERNACIONAL REGLAMENTO FLAG FOOTBALL 2023. (s. f.). En <https://www.fefa.es/descargas/>.

International Flag Football | NFL Football Operations. (s. f.-b).  
<https://operations.nfl.com/journey-to-the-nfl/the-nfl-s-international-impact/international-flag-football>

Muñoz-Catalán, M. C. y Carrillo-Yáñez, J. (2018). *Didáctica de las matemáticas para maestros de Educación Infantil*. Ediciones Paraninfo

Requena López, O. (2008). Juegos alternativos en educación física: Flag Football. *Inovacion y Experiencias Educativas*.

Rodríguez, M. P. (2016). La percepción del espacio en el primer ciclo de educación primaria. *Investigación en la Escuela*, (90).

THE IFAF MANUAL OF FLAG FOOTBALL OFFICIATING. (s. f.). En <https://www.fefa.es/descargas/>.

The History of Flag Football. (2024, 26 septiembre). <http://alphadawgflagfootball.com/youth-flag-football/the-history-of-flag-football/>

Vance, J. (2023). 20 amazing Flag football facts you must know. Flag Football World. <https://www.worldcupflagfootball.com/flag-football-facts/>

Villanueva Black Storks. (2023, 7 noviembre). *Cómo se juega al Flag Football - Canal Extremadura* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1k650R9LTrU>

## 8. ANEXO

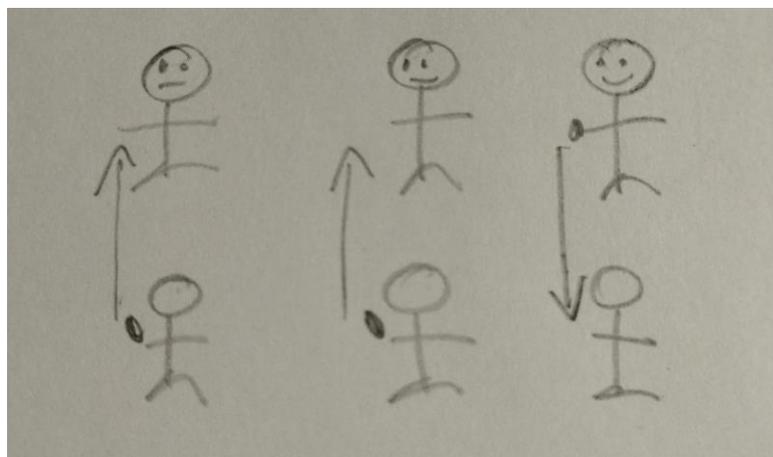
### Anexo 1

Folleto informativo de las normas



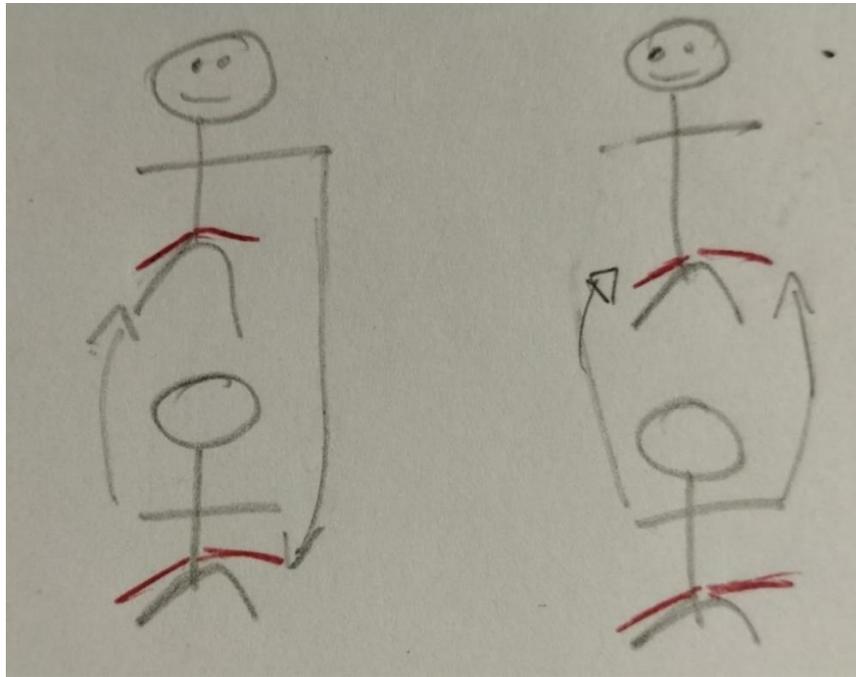
### Anexo 2

Estación 1



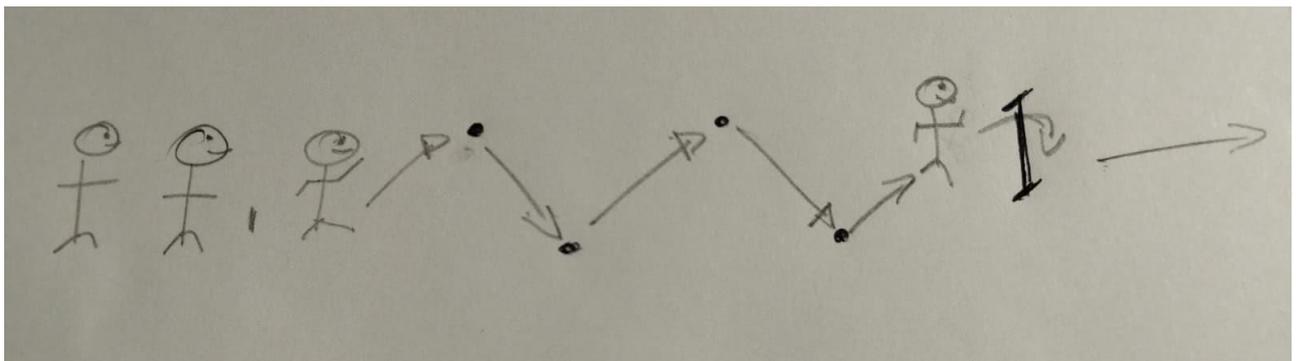
### Anexo 3

#### Estación 2



### Anexo 4

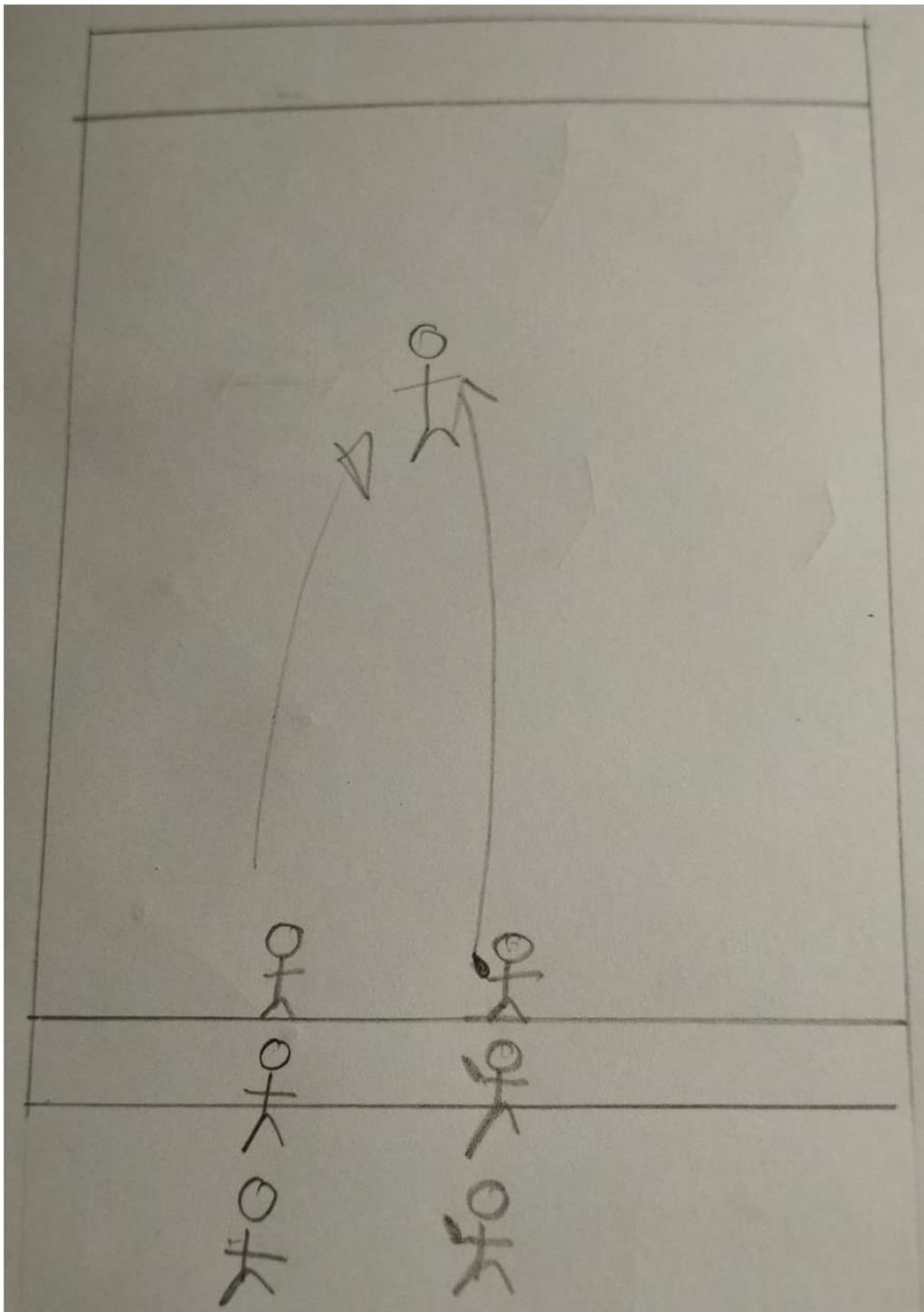
#### Estación 3



- Representa un cono

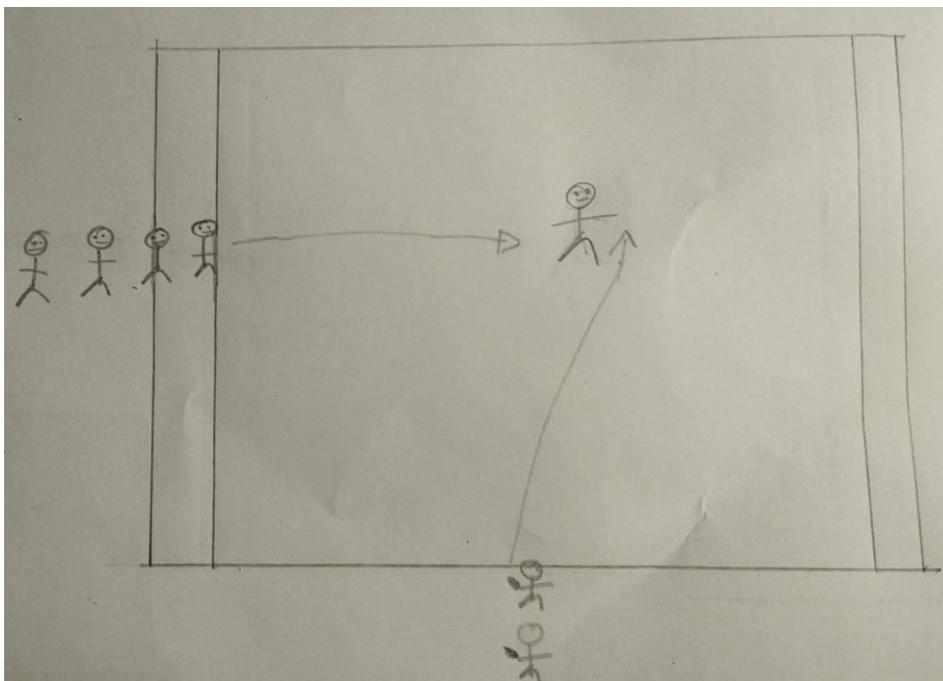
## Anexo 5

Pasea horizontal



## Anexo 6

Pases vertical



## Anexo 7

### Hoja de Observación Individual – Unidad Didáctica Fútbol flag

Alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Sesión: \_\_\_\_\_

Ítem	Sí	A veces	No	Comentarios
Muestra interés y motivación durante la sesión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participa activamente en las actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Comprende y utiliza correctamente las nociones espaciales (arriba, abajo, delante...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

<b>Demuestra capacidad para orientarse y desplazarse en el espacio</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Coopera y trabaja en equipo con sus compañeros</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Respeto las reglas y los roles asignados (jugador, árbitro)</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Muestra creatividad e iniciativa en el diseño o ejecución de jugadas</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Aplica conceptos matemáticos básicos relacionados con el espacio (medir, contar pasos, etc.)</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Manifiesta actitudes de respeto, inclusión y cooperación</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<b>Utiliza el vocabulario específico del juego y del área de Educación Física</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

## Anexo 8

Encuesta final al alumnado – Unidad didáctica de Fútbol flag

Título: ¿Qué te ha parecido jugar al fútbol flag?

- ¿Te ha gustado esta unidad de fútbol flag?  
Sí, mucho      Un poco      No me ha gustado
- ¿Has aprendido cosas nuevas sobre el espacio? (por ejemplo: moverte en diferentes direcciones, saber dónde están los compañeros, girar, esquivar, saber dónde colocarme...)  
Sí, muchas      Algunas      No lo sé
- ¿Has trabajado bien en equipo con tus compañeros?  
Sí, siempre      A veces      Casi nunca

4. ¿Te gustó inventar jugadas y ponerles nombre?  
Sí, fue divertido      Un poco      No me gustó
5. ¿Te ha gustado hacer de árbitro?  
Sí, mucho      Un poco      No me gustó
6. ¿Crees que has mejorado jugando partidos?  
Sí, he mejorado      Un poco      No mucho
7. ¿Te gustaría volver a jugar fútbol flag en el futuro?  
Sí, claro      No sé      Prefiero otro juego
8. ¿Qué fue lo que más te gustó? (Puedes dibujarlo o decirlo)  
(espacio para dibujo o texto libre)
9. ¿Qué cambiarías o mejorarías para la próxima vez?  
(espacio para dibujo o texto libre)