

DESARROLLO FORMATIVO

mediante Modelos de **Autoconstrucción**
Sostenible de materiales
y Aprendizaje Servicio

Propuestas para docentes



Coordinación:

Rosa Gómez-Martínez

Sara Suárez-Manzano

Teresa Martínez-Redecillas

Alberto Ruiz-Ariza



WANCEULEN
EDUCACIÓN

DESARROLLO FORMATIVO

mediante Modelos de Autoconstrucción Sostenible de materiales y Aprendizaje Servicio

Propuestas para docentes

Coordinación:

Rosa Gómez-Martínez

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Jaén.

Sara Suárez-Manzano

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Jaén.

Teresa Martínez-Redecillas

Departamento de Filología Inglesa.
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Jaén.

Alberto Ruiz-Ariza

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Jaén.

El presente libro está compuesto por 12 capítulos que presentan un marco teórico exhaustivo sobre los cimientos normativos de la LOMLOE, analizando cómo las Situaciones de Aprendizaje (SdA) actúan como escenarios idóneos para desarrollar y aplicar con éxito los elementos curriculares.

A lo largo de estos capítulos se detallan los beneficios de la actividad física regular y se posiciona a la Educación Física como un área privilegiada para el desarrollo de la sostenibilidad, el compromiso social, la autonomía, las emociones y la inclusión, mostrando una amplia diversidad de ejemplos prácticos que abarcan desde la etapa de Educación Infantil hasta el tercer ciclo de Educación Primaria. Estas propuestas incluyen el uso de cuentos motores y la expresión corporal, desarrollo de las habilidades motrices básicas, aprendizaje de juegos tradicionales e iniciación en las cualidades físicas entre otras, hasta proyectos de intervención comunitaria.

Uno de los objetivos fundamentales de este texto es explicar con rigor las bases para la creación de propuestas sostenibles y que puedan involucrar de forma activa a toda la sociedad, para lograr así un aprendizaje competencial y contextualizado. Se proponen también adaptaciones específicas para estudiantes con necesidades de apoyo educativo, asegurando una participación equitativa de calidad.

Desarrollo formativo mediante Modelos de Autoconstrucción sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio

Propuestas para docentes

Coordinación:

Rosa Gómez-Martínez

Sara Suárez-Manzano

Teresa Martínez-Redecillas

Alberto Ruiz-Ariza



©Copyright: Los autores y las autoras

©Copyright de la presente Edición, Año 2026: WANCEULEN EDITORIAL

Título: Desarrollo formativo mediante Modelos de Autoconstrucción sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio. Propuestas para docentes

Coordinación: Rosa Gómez-Martínez, Sara Suárez-Manzano, Teresa Martínez-Redecillas, Alberto Ruiz-Ariza

Editorial: WANCEULEN EDITORIAL

Sello Editorial: WANCEULEN EDUCACIÓN

Imagen de portada creada con ChatGPT

ISBN (PAPEL): 979-13-88210-50-1

ISBN (EBOOK): 979-13-88210-51-8

DEPÓSITO LEGAL: SE 2261-2026

WANCEULEN S.L.

C/ Puerto de Oro, 59. 41006 Sevilla

www.wanceuleneditorial.com y www.wanceulen.com

info@wanceuleneditorial.com

Reservados todos los derechos. Queda prohibido reproducir, almacenar en sistemas de recuperación de la información y transmitir parte alguna de esta publicación, cualquiera que sea el medio empleado (electrónico, mecánico, fotocopia, impresión, grabación, etc.), sin el permiso de los titulares de los derechos de propiedad intelectual. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Agradecimientos y financiación

Los autores de esta obra desean expresar su más sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que han hecho posible su desarrollo. Este libro es el fruto del trabajo colaborativo y la dedicación de un equipo comprometido con la mejora de la educación a través de metodologías activas y sostenibles.

De manera especial, se agradece el apoyo institucional y la financiación otorgada por la Universidad de Jaén, a través del Vicerrectorado de Formación Permanente, Tecnologías Educativas e Innovación Docente. Este trabajo se ha desarrollado bajo el marco del Proyecto de Innovación Docente titulado "Creación de situaciones de aprendizaje para la vida, mediante el modelo de autoconstrucción sostenible de materiales y el aprendizaje servicio: propuestas creativas e innovadoras para docentes de Educación Infantil y Primaria" (Código: PID2024_015), dentro de la convocatoria 2024 del Plan de Innovación y Mejora Docente (PIMED-UJA 2019-2024).

Asimismo, queremos destacar la labor y el impulso del grupo AFAES de la Universidad de Jaén (www.grupoafaes.com), cuyo respaldo científico y humano ha sido fundamental en el diseño de las propuestas aquí presentadas. Finalmente, agradecemos a los centros educativos, docentes y estudiantes que participarán en estas propuestas.

Declaración sobre el uso de IA sobre la creación de imágenes

En cumplimiento de los principios de transparencia y trazabilidad en el uso de herramientas de inteligencia artificial, se informa de que las imágenes incluidas en esta obra han sido generadas mediante sistemas de inteligencia artificial generativa. Para su elaboración se han utilizado las plataformas Google Gemini (Gemini Pro) y ChatGPT (versión 5.0), empleadas como herramientas de apoyo para la creación de recursos visuales con finalidad didáctica y académica.

Todas las imágenes han sido diseñadas y supervisadas por los autores, garantizando su adecuación al contenido científico, pedagógico y formativo de la presente publicación.

Glosario.....	9
Resumen.....	11
Introducción	13
Capítulo 1. Fundamentos normativos y pedagógicos para el diseño de Situaciones de Aprendizaje desde la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio.....	17
<i>Alberto Ruiz-Ariza, Rosa Gómez-Martínez, Pablo Ramírez-Espejo, Sara Suárez-Manzano</i>	
Capítulo 2. La Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio	23
<i>Rosa Gómez-Martínez, Teresa Martínez-Redecillas, Sebastián López-Serrano, Alberto Ruiz-Ariza</i>	
Capítulo 3. Los Guardianes del Patio. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio en Educación Infantil	31
<i>Noemí García-Padilla, Salvador Ruiz-Martos, Diego Gracia-Prado, Alba Rusillo-Magdaleno</i>	
Capítulo 4. Guardianes del Bienestar. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para la promoción de hábitos saludables en Educación Infantil	51
<i>José Luis Solas-Martínez, Rubén Roldán-Roldán, Noemí García-Padilla, Alba Rusillo-Magdaleno</i>	
Capítulo 5. Olimpiadas Recicladas Solidarias. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para la mejora de las habilidades motrices básicas en primer ciclo de Educación Primaria	71
<i>Rosa Gómez-Martínez, Noemí García-Padilla, Salvador Ruiz-Martos, Amanda Camacho-Illana</i>	
Capítulo 6. El Eco-Circo de los Equilibrios. Lateralidad y coordinación mediante Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para primer ciclo de Educación Primaria.....	85
<i>Pablo Ramírez-Espejo, Amanda Camacho-Illana, José Luis Solas-Martínez, Sebastián López-Serrano</i>	

Capítulo 7. The Eco-Toy Workshop. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para la integración lingüística del inglés en segundo ciclo de Educación Primaria..... 103
Teresa Martínez-Redecillas, Rosa Gómez-Martínez, Pablo Ramírez-Espejo, José Luis Solas-Martínez

Capítulo 8. Limpiamos Jaén. Medio natural y Plogging en base a la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio en segundo ciclo de Educación Primaria..... 121
Salvador Ruiz-Martos, Teresa Martínez-Redecillas, Diego Gracia-Prado, Sebastián López-Serrano

Capítulo 9. Nuestros Juegos, Nuestro Planeta. Juegos tradicionales mediante la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio 137
Diego Gracia-Prado, Sebastián López-Serrano, Rubén Roldán-Roldán, Pablo Ramírez-Espejo

Capítulo 10. Movimientos en Juego. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para el desarrollo de las cualidades físicas en tercer ciclo de Educación Primaria 153
Amanda Camacho-Illana, Diego Gracia-Prado, Rubén Roldán-Roldán, Alba Rusillo-Magdaleno

Capítulo 11. Jugamos y Aprendemos. Lateralidad, coordinación y equilibrio. Juegos motrices y bilingüismo en base a la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para tercer ciclo de Educación Primaria 173
Rubén Roldán-Roldán, Sara Suárez-Manzano, Noemí García-Padilla, Teresa Martínez-Redecillas

Capítulo 12. Cuentos Motores. Expresión corporal a través de la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio para tercer ciclo de Educación Primaria 193
Sara Suárez-Manzano, Amanda Camacho-Illana, Alba Rusillo-Magdaleno; José Luis Solas-Martínez

Conclusiones finales 213

- ACIAFSA: Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje.
- ACNEAE: Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.
- ACSM: American College of Sports Medicine (Colegio Americano de Medicina Deportiva).
- AICLE (CLIL): Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (Content and Language Integrated Learning).
- ApS: Aprendizaje-Servicio.
- ASM: Autoconstrucción Sostenible de Materiales.
- CC: Competencia ciudadana.
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales.
- CCL: Competencia en comunicación lingüística.
- CD: Competencia digital.
- CDC: Centers for Disease Control and Prevention (Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades).
- CE: Competencia emprendedora.
- CEs: Competencias Específicas.
- CEv / C.Ev: Criterios de Evaluación.
- CP: Competencia plurilingüe.
- CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- DEA: Dificultades Específicas de Aprendizaje (mencionado en el contexto de la dislexia).
- DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje.
- EF: Educación Física.
- HMB: Habilidades Motrices Básicas.
- ITel: Instituto de Transferencia e Investigación.
- LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- OMS: Organización Mundial de la Salud.
- RIIDCAF: Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física.
- RIIDE: Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo.
- SdA: Situación de Aprendizaje.
- SAAC: Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación.
- SBs: Saberes Básicos.
- STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- TDHA: Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad.
- UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNIR: Universidad Internacional de la Rioja

El desarrollo formativo a través de la convergencia de metodologías activas y modelos pedagógicos constituye una de las tendencias más vanguardistas de la educativa actual, orientada a desplazar el foco de la instrucción tradicional, hacia un proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el alumnado, desde una perspectiva integral, competencial y profundamente humana. El presente libro profundiza de manera sistemática en el binomio pedagógico conformado por el modelo de autoconstrucción sostenible de materiales (ASM) y la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS), ofreciendo un compendio articulado de fundamentos teóricos y propuestas prácticas de alta transferencia para el profesorado de diversas etapas educativas. El modelo ASM se presenta como una evolución crítica del enfoque tradicional de creación de recursos educativos, integrando la sostenibilidad y el consumo responsable como ejes que permiten al docente y al alumnado crear sus propios materiales de calidad, fomentando así una conciencia ecológica y una autonomía esencial para el mundo actual. Por otro lado, el ApS actúa como el catalizador que articula de forma intencional los saberes básicos curriculares con la prestación de un servicio a la comunidad, permitiendo que el conocimiento adquirido en el aula se traduzca en una acción ciudadana con impacto social real.

El presente libro está compuesto por 12 capítulos que presentan un marco teórico exhaustivo sobre los cimientos normativos de la LOMLOE, analizando cómo las Situaciones de Aprendizaje (SdA) actúan como escenarios idóneos para desarrollar y aplicar con éxito los elementos curriculares. A lo largo de estos capítulos se detallan los beneficios de la actividad física regular y se posiciona a la Educación Física como un área privilegiada para el desarrollo de la sostenibilidad, el compromiso social, la autonomía, las emociones y la inclusión, mostrando una amplia diversidad de ejemplos prácticos que abarcan desde la etapa de Educación Infantil hasta el tercer ciclo de Educación Primaria. Estas propuestas incluyen el uso de cuentos motores y la expresión corporal, desarrollo de las habilidades motrices básicas, aprendizaje de juegos tradicionales e iniciación en las cualidades físicas entre otras, hasta proyectos de intervención comunitaria. Uno de los objetivos fundamentales de este texto es explicar con rigor las bases para la creación de propuestas sostenibles y que puedan involucrar de forma activa a toda la sociedad, para lograr así un aprendizaje competencial y contextualizado. En este sentido, se proponen también adaptaciones específicas para estudiantes con necesidades de apoyo educativo, asegurando una participación equitativa de calidad. Finalmente, se aborda la evaluación formativa y compartida como el mecanismo esencial para garantizar la coherencia pedagógica, consolidando una ambiciosa propuesta que entiende la educación como una herramienta de transformación social orientada a los desafíos del siglo XXI.

La educación contemporánea se encuentra actualmente inmersa en un momento histórico muy complejo caracterizado por la colisión de un desarrollo tecnológico vertiginoso marcado por la digitalización masiva y la aparición de la inteligencia artificial y de una crisis socioecológica sin precedentes que amenaza los cimientos de la prosperidad global (Qutieshat, 2025). Esta situación no solo plantea un desafío integral para toda la sociedad, sino que también está obligando a la comunidad científica y académica a plantear cuestiones centradas en las realidades del entorno actual (Kasper, 2020). Ante este debilitamiento de las estructuras sociales y la creciente deshumanización del proceso de aprendizaje, las instituciones educativas enfrentan una necesidad urgente de redefinir sus metodologías didácticas, para centrarse en la mayor medida posible en el alumnado (Del Carmen Salazar, 2013). Ya no resulta suficiente determinar qué contenidos disciplinares son esenciales para el currículo, es clave también el impacto social de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje (Slattery, 2012). En este horizonte, la formación del alumnado debe trascender hacia un desarrollo competencial integral y holístico, que fomente una ciudadanía activa, crítica y éticamente comprometida, capaz de articular respuestas resilientes ante los desafíos de un mundo globalizado y en proceso de cambio constante (Auh & Kim, 2024).

En las últimas décadas, la aparición de las denominadas metodologías activas ha intentado convertirse en la respuesta a estas necesidades pedagógicas y sociales (Moya, 2017). Sin embargo, es necesario tener cautela porque la proliferación de las propuestas denominadas “innovadoras” a menudo carece de una base teórica sólida, un fundamento epistemológico coherente o una reflexión ética profunda sobre su verdadero significado social (Dreyer et al., 2017). La innovación nunca debe limitarse a un cambio superficial de método, un cambio estético de forma o el uso de recursos tecnológicos avanzados, debe esforzarse por lograr darle significado real y contextualizado a todo el proceso (Cobo, 2016). Por lo tanto, el presente libro defiende enfoques que involucran estrechamente la promoción, la reflexión crítica y la responsabilidad social, vinculando el aprendizaje significativo con las necesidades y potencialidades del contexto social inmediato.

Bajo este paradigma transformador se fundamenta la presente obra, cuyo eje vertebrador reside en la simbiosis estratégica entre el modelo de autoconstrucción sostenible de materiales (ASM) y la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS). Ambos enfoques, aunque poseen bases académicas y trayectorias históricas distintas, convergerán en un nexo experiencial común de los beneficios que aportan (Santos-Sopena & Rodríguez-Cuadrado, 2023; Giménez, 2023). La ASM evoluciona desde la simple creación técnica de recursos didácticos hacia una propuesta pedagógica impregnada de conciencia ecológica, alfabetización material y reutilización crítica, desafiando activamente las lógicas de consumo masivo y la dependencia de mercados comerciales que tradicionalmente han dirigido y limitado la creatividad en los espacios educativos (Botella et al., 2022). De forma complementaria, el ApS actuará como el catalizador ético y ciudadano que otorga una dimensión trascendente a la construcción de materiales, transfiriendo el conocimiento generado en el contexto educativo al ámbito social, beneficiando así a la comunidad, en un gesto de solidaridad y servicio común (Bamber, 2016).

La integración de ambos modelos permite que el diseño y la fabricación de recursos no se perciban como un fin en sí mismos, sino como un vehículo perfecto para la intervención comunitaria (Boetto, 2017). Esta perspectiva dota de un significado ético al "saber hacer" del alumnado, transformando el aula en un lugar de compromiso ciudadano (Kaye, 2010). En este sentido, el presente libro se presenta como un marco conceptual y práctico rigurosamente diseñado para que el profesorado pueda implementar propuestas transferibles y plenamente alineadas con los actuales marcos normativos definidos en la normativa vigente. A lo largo de sus capítulos se despliega un sólido sustento teórico, a la vez que se ofrecen situaciones de aprendizaje (SdA) adaptadas a diversas etapas formativas, garantizando siempre la coherencia entre los elementos curriculares y la repercusión social de la intervención educativa.

Un elemento distintivo y vertebrador de esta obra es el protagonismo de la Educación Física como área que, por su naturaleza intrínsecamente vivencial, motriz y social, ofrece un escenario idóneo para la implementación de proyectos basados en ASM y ApS. La Educación Física permite una experimentación directa con los materiales y el espacio, facilitando que el alumnado perciba el impacto de sus creaciones de forma inmediata (Pangrazi & Beighle, 2019). No obstante, las reflexiones y estrategias aquí vertidas poseen una decidida vocación interdisciplinar, siendo plenamente aplicables y adaptables a otros ámbitos del currículo, así como a los planes de formación inicial y permanente del profesorado que desee renovar su práctica desde una base científica. La estructura del Libro sigue una secuencia progresiva, comenzando con el marco pedagógico y el análisis normativo del binomio ASM - ApS, para luego presentar experiencias prácticas y casos de aprendizaje que demuestran la viabilidad, efectividad y potencial transformador de estos modelos en contextos reales, diversos y heterogéneos, desde la Educación Infantil hasta el último curso de la Educación Primaria.

En definitiva, este libro está dirigido a profesionales de la educación, investigadores y familias, que quieran ir más allá de la enseñanza tradicional, a través de una enseñanza comprometida con los principios de sostenibilidad ambiental y compromiso social. Esperamos que este texto no sólo contribuya a los debates académicos sobre la función de los centros educativos en el siglo XXI, sino que también sirva como una herramienta de empoderamiento para los docentes, ayudando a garantizar que las actividades cotidianas en las escuelas se conviertan en experiencias de aprendizaje de carácter social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Auh, Y., & Kim, C. (2024). Global citizenship education: Towards a critical moral pedagogy. *Social education research*, 5(2) 450-471. <https://doi.org/10.37256/ser.5220244897>
- Bamber, P. (2016). *Transformative education through international service-learning: Realising an ethical ecology of learning*. Routledge.
- Boetto, H. (2017). A transformative eco-social model: Challenging modernist assumptions in social work. *British Journal of Social Work*, 47(1), 48-67. <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcw149>
- Botella, P., Baena-Morales, S., García-Taibo, O., & Ferriz-Valero, A. (2022). Effects of self-construction of materials on the ecological awareness of physical education primary school students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(21), Artículo 14176. <https://doi.org/10.3390/ijerph192114176>
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente.: Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Penguin Random House.

- Del Carmen Salazar, M. (2013). A humanizing pedagogy: Reinventing the principles and practice of education as a journey toward liberation. *Review of Research in Education*, 37(1), 121-148. <https://doi.org/10.3102/0091732X12464032>
- Dreyer, M., Chefneux, L., Goldberg, A., Heimbürg, J. V., Patrignani, N., Schofield, M., & Shilling, C. (2017). Responsible innovation: A complementary view from industry with proposals for bridging different perspectives. *Sustainability*, 9(10), Artículo 1719. <https://doi.org/10.3390/su9101719>
- Giménez, A. M. (2023). Autoconstrucción de material en educación física: perfil del profesorado, estrategias y recursos promovidos durante la pandemia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (50), 976-986. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.100543>
- Kasper, D. (2020). *Beyond the knowledge crisis: a synthesis framework for socio-environmental studies and guide to social change*. Springer Nature.
- Kaye, C. B. (2010). *The complete guide to service learning: Proven, practical ways to engage students in civic responsibility, academic curriculum, & social action*. Free Spirit Publishing.
- Moya, E. C. (2017). Using active methodologies: The student's view. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 672-677. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.040>
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic physical education for elementary school children*. Human Kinetics Publishers.
- Qutieshat, A. (2025). *Artificial intelligence in higher education: A contemporary examination of Illich's theories*. Springer Nature.
- Santos-Sopena, Ò. O., & Rodríguez-Cuadrado, B. (2023). El aprendizaje-servicio como clave en el proceso formativo de transformación social. En *Vulnerabilidades y nuevas demandas sociales: un enfoque interdisciplinar desde las organizaciones* (pp. 315-328). Dykinson.
- Slattery, P. (2012). *Curriculum development in the postmodern era: Teaching and learning in an age of accountability*. Routledge.

Capítulo 1

Fundamentos normativos y pedagógicos para el diseño de Situaciones de Aprendizaje desde la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio

Alberto Ruiz-Ariza^{1,2}; Rosa Gómez-Martínez¹; Pablo Ramírez-Espejo¹; Sara Suárez-Manzano¹

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Educación y currículo en el marco normativo de la LOMLOE

El sistema educativo español, a través de la LOMLOE (2020), propone una visión centrada en el alumnado, entendiendo la educación como un proceso integrado que prepara personas capaces de comprender, interpretar y transformar las realidades en las que viven. Desde esta perspectiva, el currículo ya no se ve como una lista cerrada de contenidos, sino que se configura como una herramienta para el desarrollo personal, social y cívico de los estudiantes. Como señalan Bonet-Forteza, Hortigüela-Alcalá y Muntaner-Mas (2025), el currículo no es un documento neutral sino una estructura que refleja qué tipo de educación y sociedad queremos construir. En este sentido, la ley adopta un enfoque de principios relacionados con la inclusión, el desarrollo sostenible y la participación democrática, en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Uno de los elementos clave de este nuevo marco es el enfoque basado en competencias. Las competencias clave se convierten en la base del plan de estudios y recogen los conocimientos, habilidades y valores que ayudan al alumnado a poner en práctica lo aprendido en contextos reales (Catacutan et al., 2023). Autores como Hortigüela-Alcalá et al. (2015) destacan que la labor docente debe ir más allá de las clases tradicionales y centrarse en experiencias de aprendizaje que tengan sentido y utilidad para el alumno. En este sentido, la normativa actual enfatiza la necesidad de métodos activos que promuevan el compromiso de los estudiantes, su autonomía y la conexión del conocimiento escolar con la vida cotidiana (LOMLOE, 2020).

La LOMLOE también refuerza el papel de las escuelas como espacios para la convivencia democrática y el compromiso ciudadano. La educación para el desarrollo sostenible y la responsabilidad social no son contenidos extra, sino objetivos fundamentales del sistema. En el siglo XXI, necesitamos preparar a personas críticas capaces de tomar decisiones responsables en un mundo complejo e interdependiente. Bajo esta lógica, el plan de estudios debe brindar a los estudiantes oportunidades reales para participar, colaborar y servir a la sociedad a lo largo de su educación (Kaye, 2010). Este marco normativo apoya propuestas que unen la sostenibilidad y el uso consciente de los recursos con el ofrecimiento de un servicio a la comunidad.

2. De la programación didáctica tradicional a las Situaciones de Aprendizaje

Uno de los cambios más importantes que introduce la LOMLOE es incluir las Situaciones de Aprendizaje (SdA) como el eje organizador de la enseñanza. Este concepto supone una evolución respecto a los modelos tradicionales de programación basados en bloques de contenido aislados. Las SdA se definen como los contextos o escenarios donde los estudiantes deben usar lo que saben para resolver problemas o desarrollar proyectos relacionados con situaciones reales o posibles.

Las SdA promueven un aprendizaje global que se puede aplicar en diferentes situaciones de la vida (Laskar, 2024). Este enfoque requiere repensar cómo diseñamos las clases, buscando una coherencia total entre lo que queremos conseguir, cómo enseñamos y cómo evaluamos (Hortigüela-Alcalá et al., 2015). El Real Decreto 157/2022 y las normas autonómicas enfatizan que la planificación debe basarse en los criterios de evaluación, que actúan como guías de lo que esperamos que el alumno aprenda. En este sentido, se busca una evaluación formativa que ayude a aprender, alejándose de modelos que solo buscan una nota final.

A diferencia de las unidades de siempre, las situaciones de aprendizaje se definen por objetivos claros y contextualizados. Resolver un problema del barrio, mejorar un espacio común o crear recursos para un grupo específico son ejemplos de contextos que motivan al alumnado y le hacen comprometerse con su aprendizaje (Huri et al., 2024). Métodos como la Autoconstrucción Sostenible de Materiales (ASM) permiten a los estudiantes diseñar y crear recursos para un propósito concreto, trabajando habilidades técnicas y responsabilidad ambiental. De manera similar, el Aprendizaje-Servicio (ApS) encaja naturalmente en este marco al proporcionar un contexto real de ayuda social que da significado a lo que se estudia en el aula (Kaye, 2010). Además, las SdA permiten que diferentes asignaturas trabajen juntas, aumentando el tiempo y el espacio para proyectos de ASM y ApS que requieren una organización distinta a las sesiones aisladas de siempre (Botella et al., 2022).

3. Metodologías activas y modelos pedagógicos: delimitación conceptual

En la LOMLOE (2020), el compromiso con la educación por competencias impulsa la integración de enfoques que promueven la participación del alumnado y la aplicación práctica del conocimiento. Sin embargo, no debemos confundir los métodos con los modelos pedagógicos. Los métodos son los procedimientos y estrategias que usamos en el aula día a día, mientras que los modelos pedagógicos son los marcos teóricos más amplios que definen qué entendemos por aprender, cuál es el rol del profesor y qué sentido tiene la educación.

Como señalan Hortigüela-Alcalá et al. (2015), las innovaciones educativas no pueden limitarse a usar métodos activos dentro de estructuras antiguas. La verdadera transformación requiere que las prácticas en el aula sean coherentes con los principios educativos que defendemos. No se trata de elegir un método porque esté de moda, sino porque es el que mejor se adapta a nuestros objetivos y a las características de nuestros alumnos. Métodos como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos o el ApS tienen mucho en común: se centran en el alumno, se basan en la práctica y fomentan la interacción social.

Sin embargo, su potencial solo se aprovecha al máximo cuando se integran en un modelo pedagógico que busque el desarrollo de habilidades y la responsabilidad social. En este contexto, la ASM no debe verse como una actividad manual aislada, sino como una estrategia de enseñanza con mucho significado cuando se combina con objetivos claros y una reflexión constante sobre lo que se está haciendo. La clave está en asegurar que el alumno no solo haga, sino que aprenda y sepa por qué lo hace.

4. La autoconstrucción de materiales desde una perspectiva educativa y sostenible

Fabricar materiales propios en el aula solía verse como una solución ante la falta de recursos o como algo anecdótico en Educación Física. Sin embargo, en el marco actual, esta práctica cobra un nuevo valor pedagógico y de sostenibilidad. La LOMLOE, con su énfasis en la educación ambiental, ofrece el marco perfecto para este tipo de propuestas. Desde el punto de vista educativo, la ASM es un proceso de formación completo que incluye planificar, tomar decisiones y resolver problemas (Bélanger, 2015).

La creación de materiales propios convierte al alumnado en protagonista de su aprendizaje. Este enfoque permite trabajar habilidades motoras, competencia social y actitudes responsables. El aspecto sostenible de la ASM tiene además un valor ético muy importante: usar materiales reciclados o reutilizados y reducir el consumo comercial, esto conecta directamente con la economía circular. Como indican Botella et al. (2022), la ASM ayuda a educar personas conscientes del impacto de sus acciones en el medio ambiente.

Desde una perspectiva curricular, la ASM se integra perfectamente en las situaciones de aprendizaje al dar un fin tangible a lo aprendido. Diseñar materiales para un fin educativo o social permite trabajar el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo. Además, cuando estos materiales sirven para resolver problemas del mundo real, el aprendizaje es mucho más práctico (Bélanger, 2015). Cabe destacar que la ASM por sí sola no garantiza el éxito; su valor depende de que tenga un objetivo pedagógico claro y se conecte con métodos como el ApS para que la actividad sea socialmente relevante (ver figura 1).

Figura 1.

La autoconstrucción sostenible de materiales como proceso formativo integral



Nota. Autocreado con Google Gemini

La anterior figura sintetiza la idea de que la ASM no es un fin en sí mismo, sino un medio para articular aprendizajes competenciales, valores ecosociales y compromiso con el entorno. En este marco, el material construido adquiere valor educativo no solo por su funcionalidad, sino por el proceso reflexivo y colaborativo que lo hace posible.

5. El Aprendizaje Servicio como metodología con impacto curricular y social

El Aprendizaje-Servicio (ApS) se ha consolidado como uno de los métodos con mayor potencial pedagógico y social. Definido como un servicio que une el aprendizaje de los contenidos de clase con la ayuda a la comunidad, permite que los estudiantes aprendan haciendo algo que mejora su entorno. Este doble aspecto (aprender y servir) es el corazón de la metodología (Kaye, 2010).

El ApS no es un acto de solidaridad puntual o una actividad fuera de horario, sino un método integrado en el currículo. Su valor educativo reside en tres elementos: adquirir conocimientos importantes, prestar un servicio útil y reflexionar sobre la experiencia vivida. Esta estructura asegura que el servicio no sea solo una ayuda externa, sino que genere un aprendizaje profundo que vaya más allá de la técnica (Puig et al., 2006). Bajo la LOMLOE (2020), el ApS desarrolla competencias cívicas, sociales y culturales, trabajando la equidad y la cohesión social.

Uno de los beneficios clave es que da sentido a lo que se hace en la escuela. Como destaca Kiptiony (2024), cuando los alumnos ven que lo que aprenden ayuda de verdad a los demás, su motivación y compromiso crecen. Además, el ApS fomenta valores éticos al enfrentar al alumnado a problemas reales que requieren tomar decisiones y actuar con responsabilidad. De esta forma, el aprendizaje deja de ser algo individual para convertirse en una experiencia social y colectiva (Puig et al., 2006). Al unirlo con la ASM, los estudiantes no solo ayudan, sino que lo hacen creando recursos propios bajo criterios de sostenibilidad e inclusión.

6. La Educación Física como contexto privilegiado para la acción educativa

La Educación Física (EF) es un área especialmente adecuada para usar métodos activos y ApS. Su carácter práctico, corporal y social la convierte en el espacio ideal para experimentar y colaborar. La EF moderna no solo busca la forma física, sino el desarrollo integral de la persona (Siedentop & Van der Mars, 2022).

En la LOMLOE, el área refuerza su papel educativo al promover estilos de vida activos, la inclusión y los valores. La ASM encuentra aquí un lugar natural: poder diseñar y crear materiales adaptados a cada alumno permite superar las limitaciones de los materiales estándar y fomenta la creatividad y la responsabilidad (Botella et al., 2022). Además, la EF puede ser el motor de proyectos que unan varias asignaturas, como las ciencias o las matemáticas, facilitando que el conocimiento se entienda de forma global.

Combinar EF, sostenibilidad y servicio comunitario refuerza el sentimiento de utilidad y pertenencia. Usar materiales creados por los propios alumnos para ayudar a grupos específicos o asociaciones del barrio hace que los estudiantes vean el impacto real de lo que hacen (Siedentop & Van der Mars, 2022). En definitiva, la EF es un

escenario perfecto para proyectos que unan acción, reflexión y servicio, sentando las bases para una educación inclusiva y comprometida.

7. Evaluación formativa y compartida en proyectos basados en Situaciones de Aprendizaje de Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio

La evaluación es lo que asegura que todo el proyecto tenga sentido pedagógico. En la LOMLOE, evaluar ya no es solo poner una nota al final, sino una herramienta para que el alumno aprenda mejor. Esto es fundamental en proyectos de ASM y ApS, donde el aprendizaje se construye paso a paso y de forma colaborativa (Hortigüela-Alcalá et al., 2015).

La evaluación formativa permite acompañar al alumnado, dándole consejos constantes y ayudándole a que él mismo regule su aprendizaje. En estos proyectos, debemos evaluar tanto el objeto final como todo el proceso: la planificación, cómo han trabajado en equipo y cómo han resuelto los problemas (Bélanger, 2015). Es un proceso que incluye conocimientos, pero también conductas y valores sociales.

La evaluación compartida es clave: que el alumnado participe evaluándose entre sí, fomenta el pensamiento crítico y la responsabilidad (Hortigüela-Alcalá et al., 2015). En el caso del ApS, incluso las personas de la comunidad que reciben el servicio pueden dar su opinión sobre el impacto del proyecto. Usar rúbricas, diarios de clase o portafolios permite recoger mucha información de forma clara y transparente tanto para el profesor como para el alumnado (ver tabla 1).

Tabla 1
Instrumentos de evaluación coherentes con proyectos basados en SdA, ASM y ApS

Momento de evaluación	Instrumentos	Finalidad educativa
Inicial	Lluvia de ideas, debates guiados, cuestionarios diagnósticos	Identificar conocimientos previos, intereses y necesidades del alumnado
Proceso	Rúbricas de seguimiento, listas de control, observación sistemática, diarios de aprendizaje	Regular el aprendizaje, ofrecer retroalimentación y ajustar la intervención docente
Final	Rúbricas de producto y proceso, exposiciones orales, informes reflexivos	Valorar el grado de desarrollo competencial y la consecución de los objetivos
Compartida	Autoevaluación, coevaluación, evaluación por agentes comunitarios	Fomentar la reflexión crítica, la responsabilidad y la mejora continua

La tabla anterior evidencia la necesidad de diversificar los instrumentos de evaluación y de utilizarlos con una finalidad formativa. En proyectos de ASM y ApS, la evaluación se convierte en un proceso educativo en sí mismo, que contribuye a consolidar los aprendizajes y a reforzar el sentido ético y social de la experiencia.

8. Conclusión

Este capítulo establece las bases para diseñar situaciones de aprendizaje centradas en la ASM y el ApS. La LOMLOE ofrece el contexto perfecto para metodologías que busquen el desarrollo de competencias, la sostenibilidad y la responsabilidad social. Pasar de la programación tradicional a este nuevo modelo supone un cambio en la forma de trabajar, pero es necesario para que la escuela cumpla su función social.

El ApS conecta la escuela con las necesidades reales del entorno, y al unirlo con la ASM, el alumnado aprende a actuar de forma ética y responsable. La EF se confirma como el área ideal para liderar estos proyectos, uniendo acción y reflexión. Finalmente, una evaluación que ayude al alumno a mejorar es la pieza que garantiza la calidad del proceso. Este capítulo nos da las herramientas para comprender y justificar todo lo que veremos en el resto del libro.

Referencias bibliográficas

- Bélanger, P. (2015). *Self-construction and social transformation: Lifelong, lifewide and life-deep learning*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- Bonet-Forteza, P. J., Hortigüela-Alcalá, D., & Muntaner-Mas, A. (2025). A critical analysis of the curriculum development process for physical education in primary education in Spain: challenges, achievements and future proposals. *Education* 53(7), 3-13, 1220-1234. <https://doi.org/10.1080/03004279.2025.2512197>
- Botella, P., Baena-Morales, S., García-Taibo, O., & Ferriz-Valero, A. (2022). Effects of self-construction of materials on the ecological awareness of physical education primary school students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(21), 14176. <https://doi.org/10.3390/ijerph192114176>
- Catacutan, A., Kilag, O. K., Diano Jr, F., Tiongzon, B., Malbas, M., & Abendan, C. F. (2023). Competence-based curriculum development in a globalized education landscape. *Excellencia: International Multi-disciplinary Journal of Education* 1(4), 270-282, 2994-9521.
- Hortigüela-Alcalá, D., Pérez-Pueyo, Á., & López-Pastor, V. M. (2015). Implicación y regulación del trabajo del alumnado en los sistemas de evaluación formativa en educación superior. *RELIEVE-Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 21(1), 1-15. <https://doi.org/10.7203/relieve.21.1.5171>
- Huri, A. S., Sahae, J. P., Prince, A. M., & Srivastava, R. (2024). Collaborative learning communities: Enhancing student engagement and academic achievement. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(5), 7031-7036. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.3624>
- Kaye, C. B. (2010). *The complete guide to service learning: Proven, practical ways to engage students in civic responsibility, academic curriculum, & social action*. Free Spirit Publishing.
- Kiptiony, G. J. (2024). Shifting the paradigm: A critical review of educational approaches for fostering learner well-being. *Journal of Pedagogy and Curriculum (JPC)*, 3(1), 1-13. <https://doi.org/10.51317/jpc.v3i1.503>
- Laskar, J. H. (2024). Content-based learning to competency-based education: A paradigm shift. *Educational Reforms Journal*, 18(1), 99-110.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C., & Palos, J. (2006). *El aprendizaje-servicio en la educación formal: Directrices para el diseño de proyectos*. Octaedro.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 52, pp. 24040-24151. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>
- Siedentop, D., & Van der Mars, H. (2022). *Introduction to physical education, fitness, and sport*. Human kinetics.

Capítulo 2

La Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio

Rosa Gómez-Martínez¹; Teresa Martínez-Redecillas²; Sebastián López-Serrano³; Alberto Ruiz-Ariza^{1,4}

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Departamento de Filología Inglesa. Universidad de Jaén

³Consejería de Educación. Junta de Andalucía

⁴Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Introducción

La educación en el siglo XXI se enfrenta a una paradoja sin precedentes: mientras la digitalización y la inteligencia artificial crecen a un ritmo exponencial, la crisis socioecológica y el aislamiento de los procesos materiales básicos se profundizan (Mitryasova & Mariychuk, 2025). En este escenario, el sistema educativo no debe centrarse solo en las habilidades digitales, sino también en lo que se denomina conciencia pública (Eaglestone, 2020). El desarrollo formativo requiere propuestas pedagógicas que no sean solo teóricas, sino que estén orientadas a una acción que transforme la realidad. Este capítulo analiza la convergencia de dos enfoques que, aunque nacieron en contextos diferentes, comparten una raíz común: la Autoconstrucción Sostenible de Materiales (ASM) y el Aprendizaje-Servicio (ApS).

Históricamente, los recursos educativos se consideraban herramientas externas que los docentes o los centros obtenían de catálogos comerciales (Pizzigoni, 2024). Esta dependencia de la industria no solo uniformiza los espacios educativos, sino que oculta los orígenes, los costes ambientales y las lógicas de producción de los objetos que usamos para enseñar. Frente a tal modelo de consumismo escolar, la ASM surge como una respuesta crítica que defiende el derecho de estudiantes y docentes a crear sus propios ecosistemas de aprendizaje (Bélanger, 2015). Sin embargo, la construcción en sí misma puede quedarse en una actividad puramente técnica si no tiene un propósito ético. Aquí es donde el ApS actúa como catalizador esencial, transformando el proceso de fabricación en un acto de ciudadanía (Boyte & Farr, 2023).

La integración de ASM y ApS responde a tres crisis fundamentales: la ecológica (promoviendo el reciclaje y la reducción de emisiones), la de participación social (demostrando que materias como tecnología o educación física tienen un uso inmediato para mejorar la vida de otros) y la de la conciencia pedagógica, otorgando al aprendizaje un sentido de urgencia y un significado emocional que los libros de texto no pueden replicar (Brookhart, 2020).

2. Fundamentación Epistemológica: El Encuentro entre el Constructivismo y la Pedagogía Crítica

La integración de la ASM y el ApS no surge de un vacío metodológico, sino que está impulsada por movimientos pedagógicos que promueven una educación activa, situada y democrática (Alves, 2025).

2.1. El Legado del "Aprender Haciendo" (*Learning by Doing*)

El fundamento más profundo de la ASM se encuentra en el pragmatismo pedagógico de John Dewey. Para él, la educación no es una preparación para la vida futura, sino la vida misma. El aprendizaje real se produce mediante la interacción continua entre el individuo y su entorno. Cuando un estudiante se enfrenta a la tarea de fabricar materiales, no se limita a manipular objetos físicos; se sumerge en una investigación activa donde debe resolver problemas lógicos, matemáticos y técnicos con consecuencias reales y mensurables.

Este método rompe la tradicional división entre el trabajo intelectual y el físico, que históricamente ha jerarquizado la abstracción sobre la práctica. Al colocar a los estudiantes en el papel de creadores, la línea entre pensar y hacer se difumina (Bélanger, 2015). Manipular y crear recursos propios permite a los alumnos adquirir conocimientos técnicos de forma natural, convirtiendo fórmulas y conceptos complejos en realidades tangibles y funcionales (López-Rodríguez et al., 2021).

2.2. La Pedagogía del Oprimido y la Autonomía

Desde una perspectiva crítica, Paulo Freire (2005) enfatizó que la educación debe ser, ante todo, un proceso de emancipación. Para romper con la educación bancaria, esa donde el alumnado solo recibe y acumula información de forma pasiva, proponemos que sean ellos quienes produzcan sus propios materiales. Este cambio permite dejar atrás el rol de meros consumidores de productos industriales y otorga a la comunidad educativa una verdadera autonomía sobre sus recursos (Jiménez, 2019).

Esta independencia es el motor necesario para una participación social activa. El conocimiento deja de ser algo estático que se guarda en los libros para convertirse en una herramienta viva capaz de transformar el entorno (Puig y Palos, 2021). Al construir un objeto pensando en las necesidades de otra persona, el estudiante vive la práctica reflexiva, es decir, esa conexión real donde la teoría, la acción y la reflexión se funden en un solo proceso. De este modo, los alumnos dejan de ser observadores de los problemas sociales para convertirse en agentes que intervienen directamente en su realidad con soluciones tangibles (Dewey, 2015).

3. El Material Autoconstruido como Objeto Social y Pedagógico

Es fundamental analizar qué sucede cuando un objeto deja de ser una simple herramienta y se convierte en un servicio (Jacoby, 2014).

3.1. La Biografía Social del Objeto

En el mercado tradicional, los recursos son productos anónimos. Los estudiantes los utilizan sin saber quién los hizo o de dónde vienen sus materiales. En contraste, los documentos autogenerados tienen una biografía social. Desde que se identifica un material de desecho (un palé, un neumático) hasta que se transforma, el

objeto adquiere sentido (Franklin-Wallis, 2023). Los estudiantes conocen los desafíos del diseño, los debates sobre su durabilidad y los obstáculos del montaje.

Esta trazabilidad crea un sentido de pertenencia y cuidado. El recurso ya no es basura, sino el resultado del esfuerzo colectivo. Para quien lo recibe, su valor reside en el reconocimiento de que un grupo de jóvenes ha dedicado su inteligencia a pensar específicamente en sus necesidades (Damon, 2009). Esta carga simbólica refuerza la autoestima tanto de quien construye como de quien recibe el material.

3.2. Versatilidad y adaptabilidad curricular

Los recursos comerciales suelen ignorar las necesidades de grupos específicos o entornos rurales. La ASM permite la máxima personalización (Lu et al., 2024). Los docentes pueden guiar a los alumnos para desarrollar, por ejemplo, juegos adaptados para personas mayores o materiales para escuelas con pocos recursos. Esta adaptabilidad no es solo una ventaja logística, sino un desafío académico exigente que obliga a aplicar conocimientos de anatomía, física y diseño de forma práctica.

4. Metodología Paso a Paso para la Implementación en el Aula

Emprender un proyecto que combina AMS y ApS requiere una planificación cuidadosa para garantizar tanto el rigor académico como el impacto social. Los docentes deben pasar de facilitadores a coordinadores y directores de proyectos (Marín-Ros, 2024). El proceso incluye cinco pasos clave para garantizar la trazabilidad pedagógica y la seguridad técnica del producto final (ver figura 2):

1. **Diagnóstico Participativo:** El proyecto nace de una necesidad real detectada por los alumnos en su entorno. Esto incluye contactar con socios comunitarios (residencias, albergues) y realizar entrevistas para determinar qué recursos mejorarían su labor diaria (Zayas, 2021).
2. **Diseño Técnico y Sostenible:** Se integran contenidos de matemáticas, tecnología y plástica. Los estudiantes elaboran especificaciones técnicas (peso, medidas, seguridad) y seleccionan materiales bajo criterios de sostenibilidad y economía circular (Hincapie-López, 2021).
3. **Construcción y Gestión de Riesgos:** El aula se convierte en una fábrica social. La seguridad es la prioridad, impartiendo lecciones sobre el uso de herramientas y cumpliendo normativas de calidad como la UNE-EN 71 (Semma, 2021).
4. **Acción y Entrega del Servicio:** Compartir el material con la comunidad es un acto lleno de significado ritual. No es solo una entrega, sino una jornada de intercambio donde los alumnos ven el impacto real de su trabajo (Battle, 2022).
5. **Reflexión y Evaluación Multidimensional:** Se utiliza una evaluación 360° que incluye la visión del profesor, la coevaluación entre compañeros y la valoración externa de los beneficiarios, asegurando que el aprendizaje técnico y el compromiso ético se retroalimenten (Pérez-Pueyo et al., 2024).

Figura 2

Fases para un proyecto que combina materiales autoconstruidos y Aprendizaje-Servicio



Nota. Autocreado con Google Gemini

Este ciclo metodológico se representa mediante un flujo circular que simboliza la retroalimentación constante del proyecto de ASM y ApS. El recorrido se inicia con la detección de necesidades en el entorno (lupa), avanza hacia el diseño técnico y la planificación (planos), y continúa con la fase de taller, donde la fabricación se realiza bajo estrictos protocolos de seguridad y reciclaje. Posteriormente, el proceso alcanza su sentido pleno con la transferencia del servicio a la comunidad (intercambio generacional), para cerrar el círculo con una instancia de reflexión crítica y evaluación 360°. El corazón del diagrama, donde convergen engranajes y compromiso humano, nos recuerda que la técnica y la solidaridad son motores inseparables de estos modelos educativos.

5. Desafíos, Limitaciones y Ética de la ASM y el ApS

Un obstáculo frecuente es el miedo a la responsabilidad. Por ello es necesario que el profesorado supervise el cumplimiento de estándares técnicos y gestione consentimientos informados donde se expliquen las limitaciones y normas de uso del material entregado (Velasco y Pérez, 2019). Asimismo, la estructura horaria tradicional de 1 hora por clase choca con los ritmos de un taller de construcción (Cuban, 2008). Esto obliga a los docentes a repensar la estructura de sus intervenciones, buscando enfoques interdisciplinarios que permitan periodos de tiempo más largos y significativos (Snýman, 2023).

También hay que evitar caer en el paternalismo, es decir, donde los estudiantes se perciben como salvadores de una comunidad desfavorecida (Tapia, 2020). Esto refuerza estereotipos y prejuicios, ignorando que cada comunidad tiene sus propios recursos y dignidad. Para evitarlo, los destinatarios nunca deben ser vistos como

sujetos caritativos, sino como socios o compañeros. La relación debe ser horizontal, tiene que estar basada en el diálogo y el codiseño entre iguales (Puig y Palos, 2021).

6. Directrices para el Éxito de un Proyecto de ASM y ApS

Para pasar de una enseñanza tradicional a una práctica transformadora, se proponen estas pautas (Batlle, 2022):

1. Priorizar el proceso sobre el producto final.
2. Garantizar la sostenibilidad real de los materiales.
3. Vincular la tarea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
4. Fomentar la participación democrática del alumnado.
5. Documentar para visibilizar el impacto de la escuela.
6. Asegurar la integridad y seguridad técnica.
7. Sistematizar la reflexión como un hábito transversal.
8. Involucrar a toda la comunidad educativa.
9. Evaluar con justicia y multidimensionalidad.
10. Celebrar el servicio compartido con la comunidad.

En definitiva, estas directrices no son una lista de reglas para cumplir en el expediente, sino nuestra mejor herramienta para que el trabajo en el taller no se quede solo en hacer manualidades como actualmente se concibe. Siguiendo estos pasos, nos aseguramos de que el proyecto sea una verdadera lección de vida para nuestros estudiantes. Como docentes, nuestro papel es lograr que el manejo de las herramientas y el compromiso con los demás vayan de la mano. Al final, lo que buscamos es que nuestros alumnos se den cuenta de que no son solo estudiantes, sino personas capaces de cambiar su barrio y mejorar el mundo usando lo que saben y, sobre todo, trabajando con solidaridad.

7. Conclusiones

La integración de ASM y el ApS supone, en el fondo, un cambio de mirada sobre lo que ocurre dentro de una escuela (Blanco et al., 2024). Gracias a esta unión, el aula deja de ser un lugar donde solo se consume información abstracta para convertirse en un centro de creación con sentido social. Al fabricar recursos que responden a necesidades reales, estamos cerrando esa brecha histórica que separaba la teoría de los libros de la práctica en la calle (Ornstein, 2013).

A nivel técnico, este enfoque es una clase magistral de sostenibilidad. Los alumnos no solo aprenden a diseñar o construir, aprenden a mirar un residuo y ver en él una oportunidad. Desarrollan una alfabetización material que les permite cuestionar el modelo de usar y tirar, aplicando soluciones de economía circular que son vitales hoy en día (González-Domínguez et al., 2020). Pero, más allá de los materiales, lo que realmente se construye son puentes. Cuando un grupo de jóvenes entrega un equipo o un juego diseñado por ellos mismos a una escuela rural o a un centro de mayores, el sentimiento de utilidad y de responsabilidad cívica se dispara (Allen et al., 2012; Damon, 2009).

No podemos ignorar que este modelo exige un esfuerzo extra por parte del docente: hay que gestionar tiempos, asegurar la calidad de los materiales y navegar entre normativas. Sin embargo, los beneficios a largo plazo compensan con creces cada hora invertida (Li, 2020). Estamos regalando a las nuevas generaciones habilidades que

no se olvidan, como la resiliencia para resolver problemas, la creatividad para innovar y una empatía profunda para entender al otro (Achumi & Rawat, 2025; Alves, 2025).

En última instancia, el éxito de estos proyectos no se mide por lo bonito que haya quedado el material final. Se mide por la nueva identidad de nuestros alumnos. El verdadero trabajo que sale de este taller es ver a una comunidad estudiantil que se reconoce a sí misma como motor de cambio (Hawkins, 2005). Aprenden que la sostenibilidad y la justicia no son palabras bonitas en un cartel, sino una práctica cotidiana que se construye paso a paso, con las manos, el ingenio y la visión de que un mundo mejor se fabrica entre todos (Puig y Palos, 2021; Zayas, 2021).

Referencias bibliográficas

- Achumi, R. M., & Rawat, N. (2025). Creativity and Global Citizenship Education: A Sustainable Pedagogy for Empathy, Innovation and Ethical Actions. *International Research Journal of Educational Psychology*, 9(1), 07-14.
- Allen, W., Arzubaga, A. E., Ceja, M., Chmielewski, A. K., Dupree, D., Duran, J., ... & Yun, J. T. (2012). *Research on schools, neighborhoods and communities: Toward civic responsibility*. Bloomsbury Publishing USA.
- Alves, J. M. N. (2025). *Architectures of relation: A rhizomatic pedagogy for Heartland Brazil* [Tesis de maestría, Harvard University]. DASH Repository.
- Battle, R. (2022). *Aprendizaje-servicio: Compromiso social y competencias básicas*. Editorial Graó.
- Bélanger, P. (2015). *Self-construction and social transformation: Lifelong, lifewide and life-deep learning*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- Blanco, J. M., Domínguez, C., Jaime, A., & Usandizaga, I. (2024). Connecting sustainability and computer science curricula through website learning projects embedding different types of student-generated content. *Educational technology research and development*, 72(4), 2237-2265. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10376-8>
- Boyte, H. C., y Farr, J. (2023). The work of citizenship and the problem of service-learning. En R. Battistoni y W. E. Hudson (Eds.), *Experiencing citizenship: Concepts and models for service-learning in political science* (pp. 35-48). Routledge.
- Brookhart, S. (2020). Back to the future: Why APS stands the test of time. *Observer*, 33(9), 5-9.
- Cuban, L. (2008). The perennial reform: Fixing school time. *Phi Delta Kappan*, 90(4), 240-250. <https://doi.org/10.1177/003172170809000404>
- Damon, W. (2009). *The path to purpose: How young people find their calling in life*. Simon and Schuster.
- Dewey, J. (2015). *Experiencia y educación* (J. Luzuriaga, Trad.). Biblioteca Nueva. (Original publicado en 1938).
- Eaglestone, R. (2020). 'Powerful knowledge', 'cultural literacy' and the study of literature in schools. *Impact*, (9), 41-43. <https://doi.org/10.1111/2048-416X.2020.12006.x>
- Franklin-Wallis, O. (2023). *Wasteland: The Dirty Truth about what We Throw Away, where it Goes, and why it Matters*. Simon and Schuster.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido* (21.ª ed.). Siglo XXI Editores. (Original publicado en 1970).
- González-Domínguez, J., Sánchez-Barroso, G., Zamora-Polo, F., & García-Sanz-Calcedo, J. (2020). Application of circular economy techniques for design and development of products through collaborative project-based learning for industrial engineer teaching. *Sustainability*, 12(11), 4368. <https://doi.org/10.3390/su12114368>
- Hawkins, M. R. (2005). Becoming a student: Identity work and academic literacies in early schooling. *Tesol Quarterly*, 39(1), 59-82. <https://doi.org/10.2307/3588452>
- Hincapie-López, J. (2021). *Apoyo en la formación de seguridad y operación de maquinaria en el taller de madera de la Universidad Católica de Pereira: Utilización de realidad aumentada a través de un objeto virtual de aprendizaje* [Trabajo de grado, Universidad Católica de Pereira]. Repositorio Institucional UCP.

- Jacoby, B. (2014). *Service-learning essentials: Questions, answers, and lessons learned*. John Wiley & Sons.
- Jiménez, R. G. G. (2019). Defender y fortalecer la escuela. En M. Gil Antón (Coord.), *Los retos del nuevo gobierno en materia educativa* (pp. 65-72). Senada / Universidad Autónoma Metropolitana.
- Li, Z. (2020). *Risk Management: Outline and Glossary*. Zhenqin Li.
- López-Rodríguez, F., Silva-Raya, P., & Santos-Villar, M. (2021). La autoconstrucción de materiales como estrategia para la sostenibilidad en la educación física. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 3(1), 1202.
https://doi.org/10.25267/Rev_Educ_Ambient_Sostenibilidad.2021.v3.i1.1202
- Lu, C., Huang, Y., Cui, J., Wu, J., Jiang, C., Gu, X., ... & Yin, S. (2024). Toward practical applications of engineered living materials with advanced fabrication techniques. *ACS Synthetic Biology*, 13(8), 2295-2312. <https://doi.org/10.1021/acssynbio.4c00259>
- Marín-Ros, J. (2024). *La trazabilidad como herramienta clave en la gestión de cadenas de suministro eficientes y seguras* [Trabajo de fin de grado, Universidad Miguel Hernández]. RediUMH: Repositorio Institucional de la UMH. <https://hdl.handle.net/11000/33206>
- Mitryasova, O., y Mariychuk, R. (2025). *Education innovations in training students-ecologists as a response to modern challenges: Green and digitalization paradigms*. PMBSNU; University of Presov.
- Ornstein, A. C. (2013). The textbook-driven curriculum. In *Our Evolving Curriculum* (pp. 70-85). Routledge.
- Pérez-Pueyo, Á., López-Pastor, V. M., Hortigüela-Alcala, D., Barba-Martín, R. A., Álvarez-Sánchez, J. L., y Gutiérrez-García, C. (2024). La evaluación triádica y los instrumentos de evaluación en Educación Física. En Á. Pérez-Pueyo (Ed.), *Evaluación formativa y compartida en Educación Física: Fundamentos y experiencias prácticas en todas las etapas educativas* (pp. 75-96). Universidad de León. <https://hdl.handle.net/10612/22966>
- Pizzigoni, F. D. (2024). A new source for historical-educative research: commercial catalogue of educational aids. First methodological reflections. *Paedagogica Historica*, 60(1), 87-102. <https://doi.org/10.1080/00309230.2023.2258080>
- Puig, J. M., & Palos, J. (2021). *Rasgos pedagógicos del aprendizaje-servicio*. Octaedro Editorial.
- Semma, K. A. (2021). *An assessment of managing and minimizing procedures of construction materials wastage: The case of Federal Housing Corporation building project located, Addis Ababa, Ethiopia* [Tesis de maestría, Addis Ababa Science and Technology University]. AASTU Institutional Repository.
- Snijman, C. (2023). *The role of innovative building technologies in self-build architecture to facilitate sustainable human development in the informal housing context of South Africa* [Tesis doctoral, North-West University]. NWU Institutional Repository.
- Tapia, M. N. (2020). *El aprendizaje-servicio en las organizaciones de la sociedad civil*. CLAYSS.
- Velasco, J. A., & Pérez, S. (2019). *Construcción de materiales y recursos didácticos: Un enfoque interdisciplinar*. Alianza Editorial.
- Zayas, F. (2021). *Metodologías activas y aprendizaje competencial*. Graó.

Capítulo 3

Los Guardianes del Patio. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio en Educación Infantil

Noemí García-Padilla¹, Salvador Ruiz-Martos¹, Diego Gracia-Prado¹, y Alba Rusillo-Magdaleno^{2,3,4,5}

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Instituto de Transferencia e Investigación (ITEI); Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

³Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física (RIIDCAF)

⁴Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo (RIIDE)

⁵Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Introducción

El Aprendizaje-Servicio (ApS) se consolida hoy como una poderosa arquitectura de transformación social que logra romper los muros de la educación tradicional. Esta metodología invita a que el alumnado, incluso en sus etapas más tempranas, deje de ser un espectador para convertirse en protagonista de la resolución de problemas reales en su comunidad (Bringle et al., 2023). Dicho enfoque cobra una relevancia vital en la escuela rural, donde el desafío de la despoblación exige proyectos educativos valientes que logren sembrar, desde la infancia, un sentido profundo de arraigo e identidad con el territorio (García-Gutiérrez et al., 2021).

Bajo este prisma, la LOMLOE (2020) nos incita a crear situaciones de aprendizaje que latan al ritmo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Implementar el ApS en segundo ciclo de Educación Infantil no solo garantiza el éxito en las competencias clave, sino que es ante todo, una invitación a cultivar una conciencia ciudadana que aprecie y custodie el patrimonio natural y social cercano (Santos-Pastor & Rivera-García, 2024). Así, el espacio vivido se transforma en un espacio de aprendizaje vibrante, donde la teoría pedagógica se traduce en un compromiso de servicio tangible y lleno de sentido (Basdogan & Birdwell, 2024).

En el corazón de esta propuesta está la Educación Física (EF). En esta etapa, el movimiento y el juego no son piezas aisladas, sino los lenguajes fundamentales a través de los cuales el niño explora el mundo y construye su red de interacciones sociales (Haibach-Beach et al., 2024). Como apuntan Wyszynska et al. (2020), la actividad física en Infantil permite al alumnado descubrir su cuerpo en consonancia con el entorno, abriendo la puerta a experiencias de ApS que oxigenan la salud comunitaria y revitalizan los espacios compartidos de convivencia.

Como marco para esta planificación, se diseña una Situación de Aprendizaje (SdA) entendida como el puente didáctico que une los valores transversales con las exigencias de la Ley Orgánica 3/2020 de manera globalizada y emocionante para el niño. En definitiva, mientras el ApS asegura que la enseñanza tenga un impacto real y humano, la EF proporciona la energía de la acción motriz (García-Rico, 2021) y la SdA dota de estructura al proceso. Este capítulo aspira a describir y ofrecer propuestas

didácticas donde el cuerpo y el movimiento sean los motores de un servicio que transforma la escuela y el mundo.

2. Propuesta práctica

Esta propuesta práctica, titulada “Los Guardianes del Patio: Un Jardín de Recuerdos”, se presenta como una SdA para el tercer curso de Educación Infantil que busca revitalizar una zona verde descuidada del centro escolar. A través de la metodología ApS y la ASM, el alumnado de 5 años se convierte en agente activo para transformar un espacio en desuso en un rincón sensorial e inclusivo. Este proyecto no solo fomenta la autonomía y el desarrollo motriz mediante el juego activo, sino que también integra el compromiso con los ODS, promoviendo la participación de toda la comunidad educativa en una obra social compartida.

La estructura de la intervención se organiza en seis sesiones que guían a los niños desde la exploración sensorial del entorno hasta la inauguración de un circuito motriz elaborado con materiales reciclados. Durante el proceso, el alumnado asume roles de investigación y creación, recolectando tesoros naturales y reutilizando desechos para construir elementos lúdicos que mejoren la convivencia. De este modo, la EF actúa como eje vertebrador, permitiendo que la acción motriz y la exploración del espacio vivido se traduzcan en un servicio tangible y significativo para el entorno local.

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “Los Guardianes del Patio: Un Jardín de Recuerdos”		9/12	2º Ciclo	3º E.I.
	Efeméride: 22 de abril - Día Mundial de la Tierra	6 sesiones	20 Alumnos/as	
	Justificación: A lo largo de esta propuesta didáctica se mejorará y dará vida a una zona verde descuidada del patio escolar (un rincón sin uso) para convertirla en un rincón sensorial mediante el uso de materiales reciclados, con el objetivo de promover el juego activo y la inclusión de toda la comunidad (alumnado, familias, barrio) independientemente de su género y capacidades. Aplicándose el ApS y la ASM bajo un enfoque activo, para la exploración del entorno y el desarrollo de la comunicación a través de la autonomía y la toma de decisiones en edades tempranas, relacionado con el trabajo de los ODS. Esta SdA se complementa con el trabajo de los demás cursos académicos del centro, convirtiéndose en una obra social compartida con toda la comunidad educativa, buscando la transformación de un espacio en un lugar seguro en el que desarrollarse integralmente.			
	Producto final: Elaboración de un circuito con materiales reciclados en el espacio revivido, con la invitación de las familias y clases del centro educativo, para inaugurarlo y participar en los juegos.			
	CONCRECIÓN CURRICULAR			
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
A.2.CEs.1. Identificar las características de los materiales, objetos y colecciones, estableciendo relaciones entre ellos, mediante la exploración. A.2.CEs.2. Tomar contacto progresivamente con los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento, a través de procesos de observación y manipulación de elementos del entorno. A.2.CEs.3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible. Descriptores operativos: CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2, CCL1, STEM2, STEM3, STEM5, CC3, CC4, CD1, CD2, CD3, CD4. Competencias clave: CCEC (Competencia en conciencia y expresión culturales), CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CC (Competencia ciudadana), STEM (Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería), CCL (Competencia en comunicación lingüística), CD (Competencia digital).				
Criterios de Evaluación (CEv)				
A.2.C.Ev.1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades físicas (forma, color, tamaño, peso, etc.) y de sus atributos, tanto de forma libre como siguiendo pautas dadas. A.2.C.Ev.1.2. Emplear diferentes estrategias (exploración sensorial, manipulación...) para actuar sobre los objetos y descubrir sus cualidades y usos. A.2.C.Ev.2.1. Implicarse en actividades de investigación y experimentación de manera activa, mostrando curiosidad por el descubrimiento de elementos y fenómenos del entorno. A.2.C.Ev.2.6. Utilizar diferentes lenguajes para comunicar y representar de forma creativa los descubrimientos realizados durante los procesos de investigación. A.2.C.Ev.3.2. Mostrar actitudes de respeto y cuidado hacia el medio ambiente y hacia los seres vivos, identificando y rechazando conductas que los dañen. A.2.C.Ev.3.4. Incorporar de forma progresiva hábitos de consumo responsable y prácticas de sostenibilidad en la vida diaria (ahorro de agua, energía, reciclaje, etc.).				

Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
DEE.02.A.02. Cualidades físicas y atributos. DEE.02.C.01. Objetos, herramientas y funcionalidad.	DEE.02.B.02. Indagación y método científico. DEE.02.B.05. Comunicación de descubrimientos. DEE.02.C.07. Respeto y biodiversidad.	DEE.02.B.01. Orientación y desplazamientos. DEE.02.C.04. Convivencia y servicios comunitarios. DEE.02.C.09. Sostenibilidad y reciclaje.
Contenidos transversales		
Prevención del acoso escolar. Desarrollo de los ODS (11,12 y 13). Educación para la salud y desarrollo de un estilo de vida saludable y activo en la infancia. Educación intergeneracional con apoyo de la familia. Aprendizaje interdisciplinar.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Descubrimiento guiado y resolución de problemas. Dinámicas de compañerismo y trabajo en equipo. Desarrollo de aprendizaje significativo.	Técnica: Indagación y búsqueda, instrucción directa. Métodos: Inductivo y deductivo. Estrategias: Analítica (secuencial y progresiva) y global (polarizando la atención). Estilos: Tradicionales (asignación de tareas), individualizadores, cognitivos y sociales.	Educación para la salud, aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en proyectos.
Recursos		Estrategias organizativas
<i>Deportivos</i> (20 aros, 10 conos, 25 pañuelos, 20 esterillas, 1 colchoneta, 1 túnel, 4 bancos suecos, 20 pelotas goma espuma, 5 poste con base), <i>alternativos</i> (lápices, colores, 20 pinceles, 20 delantales, tijeras, pegamento, etc.), <i>reciclados</i> (15 cajas de cartón de diferentes tamaños, palos, hojas de árbol, tapones, chapas, etc.).		-Pulseras y pegatinas organizativas (de elementos naturales). -Progresión organizativa (individual, parejas, grupos de 5 personas y grupo clase).
Pautas DUA	Medidas	Ubicación estratégica en el aula, apoyo visual constante, instrucciones repetidas, texto adaptado y uso de mapas y organizadores gráficos.
	Principios	Proporcionar múltiples formas de representación, proporcionar múltiples formas de acción y expresión, proporcionar múltiples formas de implicación.
Atención a la Diversidad (AD)		Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente o en el centro de la interacción o juego. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades.
		Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves con pasos visibles mediante el uso de cintas de colores o flechas para marcar la dirección.
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA		
Sesión 1: “Exploramos el Rincón Olvidado”		Fecha: 10/04/2026
Sesión 2: “Cazadores del Tesoro”		Fecha: 13/04/2026
Sesión 3: “Pintando en el Jardín de ensueño”		Fecha: 15/04/2026
Sesión 4: “¡Manos a la obra!: ¡Removemos la Tierra!”		Fecha: 17/04/2026
Sesión 5: “La Ruta Verde de las Sensaciones”		Fecha: 20/04/2026
Sesión 6: “Inauguramos el Jardín Secreto de las Texturas”		Fecha: 22/04/2026

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
A.2.C.Ev.1.1. A.2.C.Ev.1.2. A.2.C.Ev.2.1. A.2.C.Ev.2.6. A.2.C.Ev.3.2. A.2.C.Ev.3.4.	Autoevaluación: Cuestionario Visual. Coevaluación: Lista de cotejo. Heteroevaluación: Test Moback.	Autoevaluación: Diana de Evaluación. Coevaluación: Tarjeta de frecuencia (intercambios de fichas o pegatinas según lo realizado). Heteroevaluación: Registro Anecdótico (anotación de hechos relevantes durante la sesión).	Autoevaluación: Diana de Evaluación. Coevaluación y Heteroevaluación: Rúbrica.

2.2. Sesiones

Sesión 1: Exploramos el Rincón Olvidado	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): - Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades. - Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves.							
	INTRODUCCIÓN Plantear y motivar al alumnado a reconocer un problema real en el centro educativo (reconstruir la zona verde descuidada) a través de la exploración sensorial y motriz.							
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H						
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
A.2.CEs.2		A.2.C.Ev.2.1. / A.2.C.Ev.2.6.			DEE.02.B.01 / DEE.02.B.02			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Explorar activamente el espacio del patio del centro identificando sus elementos. 2. Identificar las zonas y elementos que necesitan cuidado o mejora. 3. Reconocer las características a nivel visual y táctil de la zona descuidada.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Indagación y búsqueda (inductivo).		Estilo de Enseñanza: Cognitivo (resolución de problemas).			Estrategia en la Práctica: Analítica progresiva.			
Espacio: Aula habitual y patio del centro.		Recursos: Altavoz, tarjetas con representaciones gráficas, lápices de colores, folios y ceras. Recursos de jardinería (20 guantes, cubos y palas - individuales).			Agrupamientos: Grupo-clase, grupos e individual (distinguidos por petos de colores).			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación directa.				Instrumentos de evaluación: Lista de control o ficha de observación (dibujo).				
Transversalidad: ODS 11 (Ciudades y Comunidades Sostenibles) y 15 (Vida de Ecosistemas Terrestres), educación en valores (cuidados del entorno, responsabilidad, empatía), trabajo emocional (curiosidad, interés, control de emociones).								

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
<i>“El Tren de los Sentidos”</i>		
Objetivo específico del juego: Identificar los elementos que componen el espacio olvidado del patio. Organización: Gran grupo en fila. Descripción: El alumnado se organiza en fila (tren), el docente los guiará en una salida a la zona verde del patio con comandos motrices variados: “Tren lento”, “Tren rápido”, “Puente” (andar de puntillas), etc. Al llegar a la zona deseada, se sentarán en asamblea y comentarán aquello que están observando. Recursos materiales: Altavoz. Variante/s: Elegir a un alumno como guía del tren (locomotora) y el resto deberá imitar sus movimientos.	Tiempo 10´	Representación gráfica 
PARTE PRINCIPAL		
<i>Actividad 1: “¿Qué le ocurre al rincón del patio?”</i>		
Objetivo específico del juego: Explorar el espacio a través de los sentidos (vista, tacto, oído y olfato para buscar una solución al problema. Organización: Grupos de 4 divididos con pegatinas de pictogramas (ojo, manos, nariz, oreja y pie). Descripción: El docente comenzará exponiendo una serie de preguntas para guiar la exploración: <i>Tacto</i> (tocar la tierra, ¿Está dura o blanda?, ¿Las hojas son suaves o ásperas?), <i>Vista</i> (¿Qué colores veis alrededor?, ¿Os gusta lo que veis?) <i>Olfato</i> (¿A qué huele aquí?). Recursos materiales: Recursos de jardinería (guantes, cubos, palas, etc.). Variante/s: Recoger elementos diferentes que se encuentren en el rincón (piedras, palos, hojas, etc.).	Tiempo 15´	Representación gráfica 
<i>Actividad 2: “Lluvia de ideas en Asamblea”</i>		
Objetivo específico del juego: Elaborar de manera conjunta propuestas para solucionar el problema. Organización: Grupo-clase en asamblea. Descripción: El docente expondrá una pregunta de inicio (¿Hemos visto algo feo o triste en el rincón?, ¿Cómo podemos cambiar este sitio para que sea más divertido?). El alumnado deberá exponer ideas (limpiar las malas hierbas, plantar flores, crear dibujos, etc.). Recursos materiales: Tarjetas con representaciones de acciones para el cuidado ambiental. Variante/s: Usar tarjetas de pictogramas con las acciones necesarias para el cuidado del espacio (regar, plantar, pintar, etc.).	Tiempo 15´	Representación gráfica 

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
“El dibujo de los Sentimientos”		
Objetivo específico del juego: Representar gráficamente la impresión inicial del rincón tras la exploración motriz. Organización: Individual. Descripción: De vuelta al aula, se entregará a cada alumno un folio para que dibujen con colores que reflejen cómo les hace sentir el rincón (si es triste→ marrones, grises o negros). Después, deben dibujar cómo les gustaría que fuese ese rincón. Recursos materiales: Folios, ceras y lápices de colores. Variante/s: Crear un gran dibujo del espacio en un mural para crear el boceto de lo que se quiere mejorar.	Tiempo 15’	Representación gráfica 

Sesión 2: “Cazadores del Tesoro”	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): - Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades. - Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves.
--	---

INTRODUCCIÓN

Una vez identificada la necesidad en el espacio, esta sesión tiene como objetivo establecer cómo transformarlo, para ello, el alumnado se encargará de la recolección y clasificación de materiales de desecho y propios de la naturaleza. Estos serán reutilizados para la reconstrucción de la zona verde en desuso.

Para esta sesión, previamente el alumnado traerá de cada distinto material reciclado.

OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H						
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS		
A.2.CEs.1		A.2.C.Ev.1.1./ A.2.C.Ev.1.2				DEE.02.A.02/ DEE.02.C.04		

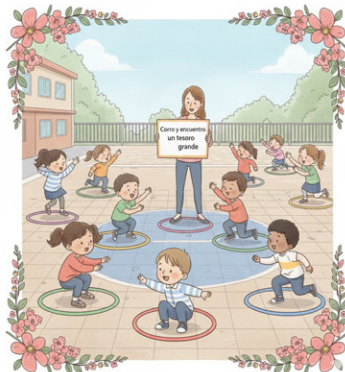
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos):

1. Desarrollar la coordinación motriz gruesa mediante la búsqueda y la indagación
2. Clasificar materiales reciclados según sus criterios.
3. Adquirir conceptos básicos de reutilización.

Metodología

Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa (deductivo).	Estilo de Enseñanza: Tradicional (asignación de tareas).	Estrategia en la Práctica: Analítica secuencial.
Espacio: Pista deportiva.	Recursos: Deportivos (20 aros de colores, 5 conos y 20 petos de colores) alternativos (altavoz, música) y materiales reciclados.	Agrupamientos: Grupo-clase e individual.

Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación directa.	Instrumentos de evaluación: Ficha de registro de clasificación (contar cuantos materiales se han conseguido por grupo).	
Transversalidad: ODS 12 (Producción y Consumo Responsables), educación en valores (cuidados del entorno, responsabilidad, empatía) y trabajo emocional (curiosidad, interés, control de emociones).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
"La Carrera del Reciclaje"		
Objetivo específico del juego: Calentar los grupos musculares y practicar la habilidad de agacharse y transportar materiales. Organización: Gran grupo en dispersión. Descripción: En la pista del colegio, el alumnado practicará los movimientos propios para la recogida de materiales. Ejemplo: "Corro y encuentro un tesoro grande", con mímica y expresión dichos movimientos. A la llamada del docente, tendrán que realizar esa acción dentro de uno de los aros ubicados en la zona. A medida que avance el juego, se irán quitando aros. Recursos materiales: 20 aros de colores y silbato. Variante/s: Aplicar el juego de "Simón Dice" con las acciones de recogida (Simón dice que te agaches).	Tiempo 10'	Representación gráfica 
PARTE PRINCIPAL		
Actividad 1: "Gran Recolección de Materiales"		
Objetivo específico del juego: Recoger activamente materiales naturales visibles en la zona del patio. Organización: Grupos de 5 divididos por petos de colores que representan los contenedores de reciclaje (Verde, amarillo, azul y negro). Descripción: Para iniciar, se le explicará al alumnado las funciones de los contenedores (Amarillo-Verde-Azul-Negro). A continuación, en una zona limitada de la pista se encontrarán materiales que se pueden reciclar (tapones, trozos de cartón, botellas de plástico, vidrio, palos, hojas, etc.). Por grupos cada alumno debe recoger aquellas tarjetas relacionadas con su función (Azul - cartón y papel, Amarillo - plástico y envases, Verde - hojas y ramas y Negro - desechos). Recursos materiales: 5 bolsas de plástico (1 por grupos), 5 aros de colores (bases de equipo) y 20 petos de colores. Variante/s: Recoger tarjetas de un solo color (amarillo).	Tiempo 15'	Representación gráfica 

Actividad 2: “Clasificamos el Tesoro”		
Objetivo específico del juego: Clasificar los objetos recolectados, identificando sus propiedades y asignándole un uso futuro. Organización: Grupo-clase en el centro de la pista. Descripción: En cada aro de color se representará los criterios de clasificación de materiales. Ejemplo: Aro Verde (Naturales)- Piedras y palos, Aro Azul (cartón y papel), Aro Amarillo (plásticos y envases) y Aro Negro (desechos). Por grupos, el alumnado debe correr desde una base, coger un material y encestar en el aro correcto. Recursos materiales: 4 conos, 4 aros de colores, materiales reciclados. Variante/s: Usar tarjetas de pictogramas con las acciones necesarias para el cuidado del espacio (regar, plantar, pintar, etc.).	Tiempo 15’	Representación gráfica 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
“La Montaña del Tesoro”		
Objetivo específico del juego: Representar gráficamente la impresión inicial del rincón tras la exploración motriz. Organización: Grupo-clase en asamblea. Descripción: Todos se sentarán en el suelo formando un círculo alrededor de los materiales encontrados. El docente les guiará: Teniendo todos los materiales (el tesoro), tendremos que cuidarlos y pensar en qué vamos a construir con ellos”. Seguidamente, sonará una canción de reciclaje infantil, y todos juntos la cantaremos. Recursos materiales: Materiales reciclados, altavoz y canción (https://youtu.be/qq6M-8nkl5g?si=Lhj64sGmGoa8ihi).	Tiempo 10’	Representación gráfica 

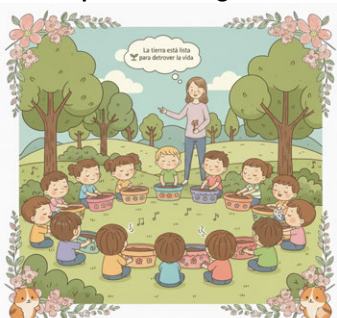
Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20	
Sesión 3: “Pintando en el Jardín”	Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): - Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades. - Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves.
INTRODUCCIÓN Esta sesión estará enfocada en el desarrollo de la motricidad fina y la expresión a través de las artes plásticas, trabajando la expresión gráfica y la coordinación óculo-manual. Se transformarán los materiales de desecho de la sesión 2 en elementos funcionales y estéticos. Este es un acto de personalización que vincula al alumnado con su aprendizaje (ApS).	
OBJETIVOS DE ETAPA A – B – C – D – E – F – G – H	
COMPETENCIAS CLAVE	CCL CP STEM CD CPSAA CC CE CCEC

[illegible]

Descripción: De manera aleatoria, cada alumno recogerá una pegatina con un color. Este color representa el grupo al que pertenece, y el color base que deben usar para pintar su material reciclado correspondiente (Ej. verde para las jardineras). Recursos materiales: Pinturas, témperas, rodillos pequeños, pinceles, delantales, materiales reciclados. Variante/s: Usar las manos o esponjas para aplicar los colores en los materiales, acentuando la sensación táctil.	
Actividad 2: “Dándole los últimos retoques”	
Objetivo específico del juego: Usar punteros y pinceles para representar puntos, detalles o patrones a los materiales. Organización: En los mismos grupos de la actividad anterior Descripción: Una vez colocado el color base en cada material, se utilizarán pinceles y punteros para añadir puntos, líneas o formas simples. Después, se decorarán los materiales pequeños (botellas de plástico, tapones, rollos de papel, etc.). Recursos materiales: Ceras y lápices de colores secundarios, 20 pinceles y punteros, 10 recipientes pequeños. Variante/s: Para hacer más propios los materiales, se le pedirá al alumnado decorar los materiales con las huellas dactilares o sellos.	Tiempo 15' Representación gráfica 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA	
“La Gran Galería de los Colores”	
Objetivo específico del juego: Observar, opinar y recoger los materiales. Organización: Grupo-clase en gran círculo. Descripción: Una vez terminados todos los materiales, los colocaremos en el centro y nos organizaremos en gran círculo para observar cada uno de sus detalles (colores, significado, complementos, etc.). Después, el encargado del material en cada grupo recogerá todos los materiales de desecho que se encuentran en el suelo, y el resto, se dedicará a la limpieza activa de manos y útiles. Variante: Cada alumno escogerá el material decorado de otro compañero y destacará lo que más le guste/llame la atención. Recursos materiales: Material reciclado.	Tiempo 10' Representación gráfica 

Sesión 4: “¡Manos a la obra! ¡Removemos la Tierra!”	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): - Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades. - Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves.							
	INTRODUCCIÓN Durante esta sesión se llevará a cabo el primer esfuerzo motriz a nivel colectivo. En él, el alumnado ejecutará tareas de resistencia, fuerza y coordinación para preparar la tierra para las plantas y colocar las estructuras previamente diseñadas.							
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H						
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
A.2.CEs.3		A.2.C.Ev.3.2./ A.2.C.Ev.3.4			DEE.02.C.01/DEE.02.C.04			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Colocar los materiales autoconstruidos en una ubicación final 2. Desarrollar fuerza y resistencia corporal. 3. Utilizar herramientas simples de jardinería.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Indagación y búsqueda (inductivo).		Estilo de Enseñanza: Cognitivo (resolución de problemas).			Estrategia en la Práctica: Analítica progresiva.			
Espacio: Pista deportiva (inicial) y el rincón olvidado del patio.		Recursos: Deportivos (20 pelotas blandas y 10 pañuelos) alternativos (palas y rastrillos de juguete, cubos pequeños, 1 saco de tierra) y materiales autoconstruidos.			Agrupamientos: Grupo-clase y 2 grandes grupos e individual.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación directa.				Instrumentos de evaluación: Lista de control.				
Transversalidad: ODS 12 (Producción y Consumo Responsables), educación en valores (cuidados del entorno, responsabilidad, empatía), trabajo emocional (curiosidad, interés, control de emociones).								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
“La Máquina de la Construcción”								
Objetivo específico del juego: Calentar los grupos musculares a través de la imitación de movimientos. Organización: Gran grupo en el centro de la pista. Descripción: El docente explicará que el siguiente paso será preparar la tierra para plantar. Por lo tanto, pedirá al alumno que imite los movimientos de máquinas. Ejemplo: “Nos movemos como excavadoras” (brazos que excavan y girar el tronco), “Nos movemos como				Tiempo 10´		Representación gráfica		

grúas" (brazos que suben y bajan). Se repartirán objetos para hacerlo más realista (pelotas blandas y pañuelos), sonando una canción de fondo. Recursos materiales: 20 pelotas blandas y 15 pañuelos, altavoz y música Variante/s: Jugar a "El motor se para o arranca", según las señales del docente o alumno guía.	
PARTE PRINCIPAL	
Actividad 1: "Mudamos las jardineras"	
Objetivo específico del juego: Trabajar la colaboración colectiva para colocar y mover los objetos. Organización: Grupos de 5 personas. Descripción: El alumnado debe transportar las jardineras (materiales autoconstruidos en las sesión 3) hasta su ubicación final en el rincón (zona de las plantas). A la señal del docente, deben de transportar un material autoconstruido de una manera determinada: "Por parejas usando solamente las manos", "En grupo usando 4 dedos". Recursos materiales: Materiales autoconstruidos. Variante/s: Establecer límite de tiempo para transportar los materiales.	Tiempo 15' Representación gráfica 
Actividad 2: "La Cadena Humana"	
Objetivo específico del juego: Trabajar la motricidad fina y gruesa. Organización: Clase dividida en 2 grandes grupos formando una cadena (Grupo A: transporte y Grupo B: nivelar). Descripción: En el Grupo A los alumnos se turnan para llenar cubos con tierra y transportarlos hasta las jardineras, a través de la marcha, control postural y equilibrio. El Grupo B recibe la tierra y usa las palas y rastrillos para rellenar la tierra dentro de las jardineras, enfatizando el desarrollo de la motricidad fina. Recursos materiales: 5 cubos, palas y rastrillos de juguete y 1 saco de tierra. Variante/s: Cambiar las funciones de cada grupo cada 5 min.	Tiempo 15' Representación gráfica 

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: “La Montaña del Tesoro”		
Objetivo específico del juego: Calmar la respiración y volver a la calma. Organización: Grupo-clase en asamblea. Descripción: Junto a las jardineras, se practicará la respiración profunda. Se les pedirá que toquen la tierra que acaban de plantar y piensen “la tierra que hemos traído está lista para devolver la vida a nuevas plantas”. Mientras relajan hombros, muñecas y espalda. Variantes: Pueden realizar dibujos con el dedo en la tierra nivelada.	Tiempo 10´	Representación gráfica 

Sesión 5: “La Ruta Verde de las Sensaciones”	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares):							
	- Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades. - Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves.							
INTRODUCCIÓN								
Durante el desarrollo de esta sesión, se combinará la ASM con la motricidad locomotora y sensorial donde el alumnado utilizará los materiales recolectados (Sesión 2) para elaborar un camino que estimule el andar descalzos. Se trabajará el equilibrio, la discriminación táctil y la coordinación para crear un material lúdico y significativo.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
A.2.CEs.1		A.2.C.Ev.1.1./A.2.C.Ev.1.2.			DEE.02.C.07 / DEE.02.C.09			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje:								
1. Trabajar la discriminación táctil plantar y manual. 2. Desarrollar el equilibrio dinámico al caminar sobre superficies irregulares. 3. Clasificar los materiales reciclados para crear un camino seguro.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Indagación y búsqueda (inductivo).		Estilo de Enseñanza: Cognitivos (descubrimiento guiado).			Estrategia en la Práctica: Analítica progresiva.			
Espacio: Aula habitual (inicial) y rincón olvidado del patio.		Recursos: Alternativos (materiales autoconstruidos y panel) reciclados (palos, hojas, tapones, chapas).			Agrupamientos: Grupo-clase, grupos de 5 (cada uno elabora un tramo de camino) individual			

Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación directa y sistemática.	Instrumentos de evaluación: Escala de valoración (rúbrica).	
Transversalidad: Trabajo del ODS 12 (Producción y Consumo Responsables) por la manipulación de materiales reciclados, educación en valores (cuidados del entorno, responsabilidad, empatía), trabajo emocional (curiosidad, interés, control de emociones).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
¡Caminamos descalzos!		
Objetivo específico del juego: Preparar los pies y el cuerpo para el equilibrio y las sensaciones táctiles. Organización: Gran grupo disperso por la zona central de aula. Descripción: Todo el alumnado se situará descalzo sobre una alfombra con texturas, seguirá las instrucciones del docente bajo una canción. “Andamos de puntillas”, “Ahora con los talones”, “A la pata coja”, “Agarrado de un compañero”. Mientras, se le pedirá que toque el suelo con las manos y describan aquello que estén tocando (áspero, suave, caliente, etc.). Recursos materiales: Altavoz y canción elegida por los estudiantes.	Tiempo 10´	Representación gráfica 
PARTE PRINCIPAL		
Actividad 1: “Creamos el Mosaico Sensorial”		
Objetivo específico del juego: Clasificar los materiales reciclados sobre la base para elaborar texturas. Organización: Grupos de 5 alumnos (cada grupo se encarga de un tramo del panel). Descripción: A cada grupo se le asignará un tipo de material (ramas, tapones, hojas, chapas o bolsitas de plástico). El docente colocará un gran panel rectangular de 4 m de largo (1 metro por grupo) donde cada grupo se encargará de ordenar y fijar el material asignado. Recursos materiales: Panel rectangular de 4 m de largo, materiales reciclados y pegamento.	Tiempo 20´	Representación gráfica 
Actividad 2: ¡Lo ponemos a prueba! La Marcha del Equilibrio		
Objetivo específico del juego: Recorrer el camino autoconstruido, adaptando el equilibrio y la marcha a las texturas. Organización: Grupos de 5 por turnos. Descripción: Al finalizar el panel y revisado con seguridad cada tramo, cada grupo por turnos, se descalzará (si es posible) y realizarán el camino. Mientras tanto, el resto de alumnos y el docente les hará preguntas como: “¿Está duro o blando?” “¿Qué sientes al cruzar este tramo?”. Recursos materiales: El panel autoconstruido.	Tiempo 15´	Representación gráfica

Variante/s: Realizar el camino con los ojos vendados con ayuda de un compañero, para trabajar la confianza y acentuar la clasificación sensorial.	
---	--

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

“El Masaje de las Texturas”

Objetivo específico del juego: Usar los materiales para relajar a los alumnos. Organización: Grupo-clase en asamblea. Descripción: Para recoger el espacio, se animará al alumnado a seleccionar materiales de desecho sobrantes (hojas, tapones, bolsitas, etc.), y cada uno debe realizarse un pequeño masaje en la mano o en su pie. Mientras tanto, el docente concluye con la utilidad de elaborar juguetes con material reciclado. Recursos materiales: Materiales sobrantes de las construcciones.	Tiempo 10’	Representación gráfica 
---	---------------------------------	---

Sesión 6: “Inauguración del Jardín Secreto de las Texturas”	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): - Alumno con Hipoacusia unilateral: Ubicar al alumnado cerca del docente. Apoyo visual, instrucciones verbales con gestos y acompañamiento con imágenes o pictogramas en las actividades. - Alumna con Dislexia: Uso de símbolos y colores y explicaciones breves.
--	---

INTRODUCCIÓN

Cómo sesión final, se realizará el acto de Servicio y la demostración del Aprendizaje Servicio. Se celebrará el día Mundial de la Tierra con la inauguración del “Jardín Secreto de las Texturas”, viéndolo como un regalo para la comunidad. Se asumirá la responsabilidad de cuidarlo y utilizarlo como espacio para la expresión corporal.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H						
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS				
A.2.CEs.3	A.2.C.Ev.3.2./ A.2.C.Ev.3.4		DEE.02.C.04/DEE.02.C.09				

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos):

1. Desarrollar la expresión corporal y la coordinación motriz rítmica mediante el baile.
2. Asumir el compromiso de respeto y cuidado del entorno.
3. Presentar el “Jardín Secreto de las Texturas” a la comunidad.

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Deductivo - instrucción directa.	Estilo de Enseñanza: Socializador.	Estrategia en la Práctica: Global (polarizando la atención).
Espacio: Aula habitual (inicial) y el rincón olvidado del patio (Jardín de Cuentos).	Recursos: 5 conos de colores, materiales autoconstruidos, altavoz y música, carteles y pancartas de bienvenida.	Agrupamientos: Grupo-clase, grupos de 5 e individual.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación directa.	Instrumentos de evaluación: Escala de valoración.	
Transversalidad: Trabajo del ODS 11 (Comunidades Sostenibles) mediante la demostración del espacio reconstruido, educación en valores (cuidados del entorno, responsabilidad, empatía).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
“La Danza de la Naturaleza”		
Objetivo específico del juego: Adquirir un cómputo de movimientos rítmicos sencillos. Organización: Gran grupo en el centro del aula. Descripción: El docente propondrá la elaboración de una coreografía basada en los pasos que hemos seguido durante la SA para la reconstrucción del nuevo espacio: Paso 1. Agacharse rápido (recolectando materiales). Paso 2. Abrimos los brazos (movemos la tierra). Paso 3. Sacudimos muñecas y dedos (plantando). Paso 4. Estiramos los brazos al cielo. Una vez practicado, se realizará con un melodía de fondo que guíe el baile (canción andaluza). Recursos materiales: Altavoz y música.	Tiempo 10´	Representación gráfica 
PARTE PRINCIPAL		
Actividad 1: “Presentamos el Jardín de Cuentos”		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la expresión oral y la habilidad social. Organización: Pequeños grupos en rotación. El público e invitados alrededor del rincón. Descripción: El alumnado por grupos pequeños, explicarán en estaciones el trabajo realizado: Estación 1 (Presentar las jardineras autoconstruidas). Estación 2 (presentar los materiales reciclados). Estación 3 (Explicación del camino sensorial y texturas). Recursos materiales: 4 conos de colores (para marcar las estaciones), materiales autoconstruidos, pancarta de bienvenida. Variante/s: Ir entregando al público una pequeña “semilla” como regala para que la plantan en casa (Aprendizaje Servicio).	Tiempo 15´	Representación gráfica 

Actividad 2: “¡A Bailar en la Tierra!”		
Objetivo específico del juego: Trabajar la coordinación general y el ritmo a través de la coreografía. Organización: Grupo-clase. Descripción: Realizar la danza sencilla utilizando los materiales autoconstruidos: caminar sobre el camino sensorial, girar alrededor de las jardineras, etc. Recursos materiales: Altavoz, música y materiales autoconstruidos. Variante/s: Invitar a los compañeros y familiares a realizar el camino sensorial tras finalizar el baile.	Tiempo 15’	Representación gráfica
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
“La Montaña del Tesoro”		
Objetivo específico del juego: Realizar el acto del ApS, asumiendo el compromiso del mantenimiento y el cuidado del espacio. Organización: Grupo-clase en asamblea. Descripción: El docente introducirá la “Promesa del Guardián del Patio”: “Prometemos cuidar el espacio reconstruido, regando las plantas, no tirando basura al jardín, cuidando los materiales reciclados, etc.”. Todos a la vez, repetiremos la frase, sellando el compromiso con un pequeño gesto (levantar la mano y ponerla en el pecho). A continuación, se realizará un riego de las plantas del huerto con pequeñas regaderas. Recursos materiales: 15 regaderas pequeñas, agua y un cartel de “La promesa de los Guardianes” Variante: Plantar un pequeño “Árbol de la amistad” como símbolo de compromiso.	Tiempo 10’	Representación gráfica

3. Conclusión

La implementación de la Situación de Aprendizaje “Los Guardianes del Patio” demuestra que la EF en edades tempranas trasciende del mero desarrollo motor para convertirse en un motor de cambio social y conciencia ecológica. A través del ApS, el alumnado de Educación Infantil no solo adquiere competencias curriculares de forma significativa, sino que se reconoce como un agente activo capaz de transformar su entorno cercano.

La recuperación de espacios olvidados mediante la ASM no solo fomenta la creatividad y la sostenibilidad, sino que fortalece el vínculo afectivo entre la escuela y la comunidad. En última instancia, esta propuesta reafirma que educar en el compromiso cívico desde la infancia es la base para construir una ciudadanía futura más responsable, inclusiva y conectada con la preservación del patrimonio natural y social.

Referencias bibliográficas

- Basdogan, M., & Birdwell, T. (2024). How to design 'cultivated spaces' in active learning classrooms: analysis of faculty reflections on learning space. *Learning Environments Research*, 27(3), 669-689. <https://doi.org/10.1007/s10984-024-09496-y>
- Bringle, R. G., Clayton, P. H., & Hatcher, J. A. (2023). Research on service learning: An introduction. In *Research on service learning* (pp. 335-358). Routledge.
- García-Gutiérrez, J., Ruiz-Corbella, M., & del Pozo, A. (2021). El aprendizaje-servicio en el medio rural: Una respuesta a la despoblación desde la justicia social. *Revista Española de Pedagogía*, 79(278), 105-123. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.3104>
- García-Rico, L., Martínez-Muñoz, L. F., Santos-Pastor, M. L., & Chiva-Bartoll, O. (2021). Service-learning in physical education teacher education: A pedagogical model towards sustainable development goals. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(4), 747-765. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-09-2020-0325>
- Haibach-Beach, P. S., Perreault, M., Brian, A., & Collier, D. H. (2024). *Motor learning and development*. Human kinetics.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, (340). <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Santos-Pastor, M. L., & Rivera-García, E. (2024). Guía de buenas prácticas: Aprendizaje-servicio en actividad física y deporte. Octaedro.
- Wyszyńska, J., Ring-Dimitriou, S., Thivel, D., Weghuber, D., Hadjipanayis, A., Grossman, Z., ... & Mazur, A. (2020). Physical activity in the prevention of childhood obesity: the position of the European childhood obesity group and the European academy of pediatrics. *Frontiers in pediatrics*, 8, 535705. <https://doi.org/10.3389/fped.2020.535705>

Capítulo 4

Guardianes del Bienestar. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para la promoción de hábitos saludables en Educación Infantil

José Luis Solas-Martínez^{1,3,4,5}, Rubén Roldán-Roldán¹, Noemí García-Padilla¹ y Alba Rusillo-Magdaleno^{2,3,4,5}

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Instituto de Transferencia e Investigación (ITEI); Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

³Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física (RIIDCAF)

⁴Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo (RIIDE)

⁵Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Introducción

La Educación Infantil es un periodo crucial para cimentar hábitos saludables y actitudes responsables. En este marco, la higiene de manos trasciende la prevención de enfermedades para promoverse como una práctica de autocuidado, convivencia y sostenibilidad (Ramos-Pla & Fornons Casol, 2025). La evidencia científica confirma que su enseñanza sistemática genera cambios conductuales duraderos y mejora la salud comunitaria (Pires & Pittet, 2017). No obstante, este aprendizaje requiere un enfoque activo y socialmente conectado que convierta la norma en una experiencia compartida (Ramos-Pla & Fornons Casol, 2025).

Aunque la OMS la califica como la medida más efectiva y económica (Pires & Pittet, 2017), el conocimiento teórico no garantiza el hábito, la clave reside en la interiorización mediante la experiencia y la comprensión del gesto (Salmon et al., 2013). Así, el aprendizaje directo fomenta una relación emocional que transforma la rutina en un comportamiento consciente (McNicholl et al., 2024). Estrategias lúdicas y multisensoriales (música y movimiento) mejoran la retención y el disfrute del niño (Alfioni & Mukminin, 2024), integrando la salud de forma natural en el aula (del Barrio & Arús, 2024). De este modo, la higiene se convierte en una oportunidad pedagógica que une juego y convivencia (McNicholl et al., 2024).

Esta formación se vincula intrínsecamente con la sostenibilidad debido que cuidar el cuerpo implica cuidar el entorno, el agua y los recursos (Luff, 2018). Esta visión, alineada con los ODS 3 y 12, conecta lo individual con lo ético, formando no solo en salud, sino en ciudadanía ambiental. Para lograrlo, la autoconstrucción sostenible de materiales (ASM) permite que el alumnado aprenda manipulando y creando (Peleg & Levy, 2025), estimulando la resolución de problemas y la conciencia sobre el consumo responsable (Waddell, 2015). Además, potencia la autoestima al situar al niño como protagonista (Yang et al., 2025), transformando objetos como jaboneras recicladas en herramientas de cambio tangible (Kay & Buxton, 2024).

Complementariamente, el Aprendizaje-Servicio (ApS) vincula la formación con la acción comunitaria, desarrollando valores de solidaridad y responsabilidad (Chen &

Gu, 2022). En Infantil, el ApS permite que los niños actúen como agentes de salud al enseñar estos hábitos a sus familias (Gregorová et al., 2024), logrando un aprendizaje más profundo y ético (Tsang et al., 2018). Bajo la teoría experiencial, el conocimiento se construye mediante la acción y la reflexión (Waddell, 2015).

La sinergia entre ASM (experiencia tangible) y ApS (trascendencia social) genera una pedagogía del bienestar que une el hacer, el sentir y el servir. En consecuencia, se propone una experiencia educativa que integra salud y sostenibilidad para que el alumnado comprenda el valor del cuidado mutuo. En esta perspectiva, lavarse las manos se convierte en un proceso de descubrimiento y responsabilidad donde los más pequeños aprenden a ser cuidadores activos de su comunidad y su entorno.

2. Propuesta práctica

La implementación de “Guardianes del Bienestar” (5 años) exige una coordinación precisa entre la seguridad y la pedagogía activa. Esta propuesta requiere una apertura real del aula hacia la comunidad, donde la implicación familiar trasciende el aporte de materiales para convertirse en una colaboración presencial. Especialmente en los talleres de fabricación, el apoyo de voluntarios adultos es indispensable para supervisar el manejo de herramientas y garantizar un entorno seguro sin desplazar el protagonismo del alumnado.

Para asegurar la viabilidad del proyecto, es fundamental una planificación docente que alinee objetivos y organice el aula como un entorno híbrido de taller y asamblea. Bajo este marco, el material reciclado debe cumplir estrictos criterios de higiene, mientras que el uso de recursos se apoya en pictogramas visuales para prevenir riesgos. Esta estructura organizativa permite que la experimentación motriz y creativa se desarrolle de forma ordenada y eficaz.

Finalmente, el éxito del ApS reside en la autonomía y competencia comunicativa del alumnado. Los niños y niñas deben poseer la capacidad previa de autogestionar sus materiales y verbalizar instrucciones sencillas para actuar como tutores entre iguales. Bajo estas condiciones, el proyecto transforma a los estudiantes en agentes de salud capaces de proyectar su compromiso y empatía hacia la mejora de su comunidad escolar.

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “Guardianes del Bienestar: Construyendo nuestro Rincón de Cuidado Sostenible”		10/12	2º Ciclo	3º E.I.
	Efeméride: 5 de Mayo (Día Mundial de la Higiene de las Manos)	6 sesiones	20 Alumnos/as	
	Justificación: Esta Situación de Aprendizaje responde a la necesidad de fomentar la autonomía en los hábitos de higiene y la conciencia ecosocial. La propuesta se fundamenta en la conexión indisoluble entre el cuidado del propio cuerpo y el respeto por el medio ambiente, promoviendo un aprendizaje vivencial donde el alumnado deja de ser mero receptor para convertirse en agente activo. Mediante la ASM y la implicación familiar a través del ApS, se dota de significado real a las rutinas diarias, transformándolas en actos de responsabilidad compartida y sostenibilidad			
	Producto final: La fabricación de “Kits de Aseo Sostenible” (organizadores y/o dispensadores contruidos con material reciclado) y su puesta en práctica a través del “Círculo de los Guardianes”. Este evento final de ApS transforma temporalmente el aula en cuatro zonas activas, donde el alumnado actúa como tutor enseñando activamente la rutina de lavado y el ahorro de agua a compañeros de otros cursos, integrando así la investigación familiar previa y el entrenamiento técnico en una experiencia de servicio real a la comunidad educativa.			
CONCRECIÓN CURRICULAR				
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
A.1.CEs.3. Desarrollar capacidades, destrezas y hábitos, partiendo de la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, que promuevan un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable. A.1.CEs.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, la mediación, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos. A.2.CEs.3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas, generando actitudes de interés, valoración y aprecio sobre el patrimonio natural andaluz y su biodiversidad. A.3.CEs.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las exigencias del entorno. Descriptores operativos: STEM1, STEM5, CPSAA2, CC1, CC2, STEM2, STEM3, CE1, CC4, CCL1 y CC2. Competencias clave: CCL (Competencia en Comunicación Lingüística), STEM (Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería), CPSAA (Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender), CE (Competencia Emprendedora) y CC (Competencia Ciudadana).				
Criterios de Evaluación (CEv)				
A.1.C.Ev.3.2. Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas por y para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas. A.1.C.Ev.3.3. Participar en la satisfacción de las necesidades básicas de manera progresivamente autónoma, avanzando en la adquisición de hábitos y actitudes saludables y ecosocialmente sostenibles referidos a la alimentación, a la higiene, al descanso.				

A.1.C.Ev.4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. A.2.C.Ev.3.2. Iniciarse en procedimientos y conceptos ligados al cuidado y conservación de nuestro entorno cercano mostrando una actitud sostenible: cuidar, reducir, reciclar, reutilizar, etc. A.3.C.Ev.1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
CA.02.C.02. Interacción y convivencia. CA.02.D.06. Hábitos y autocuidado. DEE.02.A.01. Exploración y sensorialidad. DEE.02.A.02. Cualidades y atributos. CRR.02.D.06. Respeto creaciones ajenas.	CA.02.A.05. Imagen y esquema corporal. CA.02.D.09. Actividad y descanso. CRR.02.C.01. Expresión y lenguajes. CRR.02.C.03. Intención comunicativa. CRR.02.C.04. Escucha y diálogo. CRR.02.D.06. Respeto y valoración.	CA.02.A.02. Identidad y emociones. CA.02.B.06. Coordinación y equilibrio. CA.02.D.06. Higiene y salud. DEE.02.C.04. Normas y comunidad.
Contenidos transversales		
Educación para la Salud (Higiene y autocuidado), Educación Ambiental (Sostenibilidad y consumo responsable), Educación para la Convivencia (Rutinas familiares) y Educación Artística (Diseño y montaje de productos con material de reciclaje).		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Metodología activa, constructivista y vivencial. Énfasis en la manipulación (aprender haciendo) y el compromiso social.	Técnicas: Instrucción directa e indagación. Métodos: Aprendizaje entre iguales y modelado conductual. Estrategia: Global. Estilos: Cognitivo (descubrimiento guiado) y social (trabajo en grupos).	Modelo de Autoconstrucción Sostenible (ASM). Aprendizaje Servicio (ApS). Aprendizaje Cooperativo.
Recursos		Estrategias organizativas
Humanos: Equipo docente y voluntarios adultos (familias o comunidad educativa) para las sesiones prácticas y de servicio. Materiales de desecho/reutilizables: Botellas de plástico, briks, cajas de cartón, tapones (limpios y secos) y agua para experimentación. Materiales didácticos y de juego: Caja "misteriosa", carta motivadora, objetos de higiene y "basura limpia", "micrófono de los Guardianes", puntero, tarjetas de votación, hojas de registro, petos/distintivos, alfombrillas, bandejas individuales, medallas, diplomas y Trofeo. Papelería y herramientas: Folios A4, cartulinas, pintura de dedos, toallitas húmedas, goma eva, pegatinas, tijeras, pegamento, cinta de doble cara/masilla y materiales de decoración. Recursos visuales y tecnológicos: Pizarra digital, ordenador/pendrive, altavoces, fotografías familiares, cartelera de zonas y pictogramas de apoyo (secuencia de lavado, normas y señalización).		Asamblea (Gran grupo), Pequeños grupos, Parejas y Rincones.
Pautas DUA	Medidas	Pictogramas de la secuencia de lavado de manos pegados en el espejo del rincón. Materiales de construcción variados (velcro, pegatinas grandes, cinta) para facilitar el montaje.

	Principios	Principio I (Proporcionar múltiples medios de representación): Uso de fotografías reales de las familias y objetos físicos (jabón, toalla real) para explicar los hábitos, no solo palabras. Principio II (Múltiples medios de acción y expresión): Permitir demostrar lo aprendido construyendo, explicando verbalmente o mediante mímica (gestos de lavado) a los compañeros. Principio III (Múltiples medios de implicación): Fomentar la motivación otorgándoles el rol de "expertos" que enseñan a los niños más pequeños (Aprendizaje Servicio).	
Atención a la Diversidad (AD)		Alumna con Hipoacusia: Apoyo visual ante el ruido. Durante las actividades donde hay ruido ambiental, sustituir las órdenes verbales colectivas por un código visual (ej. levantar un pañuelo rojo o encender/apagar la luz) para pedir atención.	
		Alumno con TDAH: Asignar un rol específico de movimiento controlado durante las actividades para canalizar la actividad e introducir ejercicios relajantes con respiraciones y estiramientos suaves dentro de la rutina antes de la relajación final.	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: ¡Llamada a los Guardianes!		Fecha: 05/05/2026	
Sesión 2: Investigamos en casa: El Álbum de los Guardianes		Fecha: 07/05/2026	
Sesión 3: Diseñadores Sostenibles: Planificando el Kit		Fecha: 11/05/2026	
Sesión 4: Manos a la obra: Taller de Autoconstrucción		Fecha: 15/05/2026	
Sesión 5: Entrenamiento de la Patrulla		Fecha: 19/05/2026	
Sesión 6: ¡Misión Cumplida! Enseñamos a los compañeros		Fecha: 22/05/2026	
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
A.1.C.Ev.3.2. A.1.C.Ev.3.3 A.1.C.Ev.4.2. A.2.C.Ev.3.2. A.3.C.Ev.1.1.	Autoevaluación: Diana de la Higiene. Dinámica en asamblea donde colocan pegatinas en una diana según su percepción de saber lavarse las manos. Heteroevaluación: Registro Anecdótico. Observación sistemática durante la clasificación de objetos ("Tesoro" vs "Basura"). Lista de Cotejo. Para el análisis de las fotografías familiares y detección de hábitos previos.	Coevaluación: Tarjetas de Valoración (Semáforo): Durante el entrenamiento, los compañeros levantan tarjetas (Verde/Amarilla) para evaluar si el "experto" ha realizado bien la explicación y los gestos. Heteroevaluación: Análisis de bocetos y productos. Revisión de los planos creados en la fase de diseño. Registro Anecdótico. Observación de la motricidad fina y seguridad durante el taller de construcción.	Autoevaluación: Reflexión "El Globo de la Satisfacción". Dinámica de relajación final donde visualizan su logro y el orgullo sentido. Heteroevaluación: Rúbrica del Servicio. Evaluación docente en el "Rincón del Aseo Sostenible" observando el desempeño real del alumno enseñando a otros.

2.2. Sesiones

Sesión 1: ¡Llamada a los Guardianes!		Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumna con Hipoacusia (Uso de códigos visuales y apoyo gestual) y alumno con TDAH (Rol más activo de ayudante).							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
Esta sesión inaugural tiene como objetivo principal detonar la motivación del alumnado y detectar sus conocimientos previos sobre higiene y sostenibilidad. Aprovechando la efeméride del Día Mundial de la Salud, utilizaremos una narrativa gamificada para convertir a la clase en la "Patrulla de Higiene", sentando las bases del compromiso social y el cuidado personal que guiarán el resto del proyecto.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
A.1.CEs.3: CPSAA2, STEM5. A.3.CEs.1: CCL1, CC2.		A.1.C.Ev.3.3. A.3.C.Ev.1.1.				CA.02.C.02 CA.02.D.06 CRR.02.C.01			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): - Despertar el interés por el cuidado de la salud y el medio ambiente. - Identificar herramientas básicas de higiene y su uso correcto. - Evaluar el nivel inicial de conciencia sobre el gasto de agua.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Gamificación, Aprendizaje por Descubrimiento e Instrucción Directa.		Estilo de Enseñanza: Participativo y Socializador.			Estrategia en la Práctica: Indagación y Gamificación.				
Espacio: Zona de Asamblea y mesas de trabajo.	Recursos: Materiales fungibles: Fichas de papel con el escudo de la patrulla, pintura de dedos, toallitas húmedas, pegatinas. Materiales no fungibles: Caja de cartón "misteriosa", carta de "El Planeta Tierra", objetos reales diversos (cepillo de dientes, bote de jabón, envoltorios de plástico, papeles arrugados, botella vacía), cestas para clasificar, pizarra digital.					Agrupamientos: Gran grupo.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación directa y sistemática.					Instrumentos de evaluación: Registro Anecdótico y Diana de Autoevaluación.				
Transversalidad: Educación Ambiental y Educación para la Salud.									

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: El Mensaje de la Tierra		
Objetivo específico del juego: Captar la atención y plantear el reto. Organización: Asamblea (gran grupo) Descripción: El docente encuentra una "caja misteriosa" sucia y con polvo en la puerta de la clase. Al abrirla, contiene una carta (con pictogramas) firmada por "El Planeta Tierra". La carta dice que está triste porque los niños gastan mucha agua y algunos tienen "bichitos" por no lavarse bien. Recursos materiales: Caja de cartón manchada, carta decorada, pizarra digital.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: ¿Amigo o Enemigo de la Higiene?		
Objetivo específico del juego: Detectar conocimientos previos sobre útiles de aseo (Evaluación Inicial). Organización: Gran grupo. Movimiento por el aula. Descripción: Dentro de la caja misteriosa hay objetos mezclados: Un cepillo de dientes, una pastilla de jabón, una botella de agua, pero también envoltorios de caramelos, una piedra sucia, un juguete roto. Vamos sacando los objetos uno a uno. Los niños deben decidir si es un "Tesoro de Higiene" (lo ponemos en una cesta limpia) o "Basura" (lo ponemos en la papelera). Recursos materiales: Útiles de aseo reales, basura limpia y dos cestas/contenedores.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: El Juramento de la Patrulla		
Objetivo específico del juego: Generar sentimiento de pertenencia y compromiso Organización: Individual-Gran grupo. Descripción: Para ayudar al Planeta, decidimos convertirnos en la "Patrulla de Guardianes". Para ello, creamos nuestro carnet o distintivo. En un folio con el escudo de la patrulla, cada niño estampa su huella dactilar con pintura de dedos (simbolizando el compromiso) y escribe su nombre. Dialogamos: "¿Qué hace un guardián? ¿Cierra el grifo? ¿Se lava las manos?". Recursos materiales: Fichas con el escudo, pintura de dedos, toallitas húmedas.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 

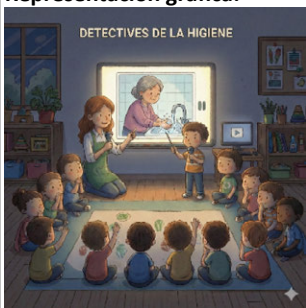
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: La Diana de la Higiene		
Objetivo específico del juego: Autoevaluación inicial y relajación. Organización: Individual-Gran grupo. Descripción: Sentados en círculo, presentamos la "Diana de Evaluación". Preguntamos: "¿Sabéis lavaros las manos súper bien?". Los niños colocan una pegatina en la diana según crean que saben mucho (centro) o poco (fuera). Cerramos con un ejercicio de respiración mirando nuestras manos limpias. Sentados en postura de loto, realizamos la "Respiración de las Manos Brillantes", inspirando profundo para oler el imaginario "aroma a limpio" de nuestras palmas. A continuación, espiramos suavemente sobre ellas como si sopláramos para secar unas gotitas invisibles. Recursos materiales: Cartulina grande con una diana dibujada y pegatinas.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 2: Investigamos en casa: El Álbum de los Guardianes	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumna con Hipoacusia (Uso de códigos visuales y apoyo gestual) y alumno con TDAH (Rol más activo de ayudante).
---	---

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta sesión tiene como objetivo tender un puente entre las rutinas del hogar y las del aula, validando a las familias como agentes educativos de primer orden. A través del análisis de las fotografías enviadas por los padres y madres (donde ejemplifican hábitos saludables), el alumnado desarrolla su alfabetización visual y su expresión oral. Además, esta "investigación" nos permitirá identificar buenos hábitos para más adelante crear el Rincón de Aseo Sostenible.

OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
A.1.CEs.4: CC1. A.2.CEs.3: STEM2. A.3.CEs.1: CCL1.		A.3.C.Ev.1.1. A.1.C.Ev.4.2			CA.02.D.09 CRR.02.D.06 CRR.02.C.01				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): - Verbalizar rutinas y vivencias personales apoyándose en soportes visuales. - Comparar críticamente diferentes formas de realizar la higiene.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Aula invertida. Pensamiento visual.		Estilo de Enseñanza: Socializador y participativo.				Estrategia en la Práctica: Reflexiva y comunicativa.			
Espacio: Asamblea dialógica.		Recursos: Tecnológicos: Pizarra digital, ordenador, pendrive (con fotos familiares e imágenes de grifos), altavoces y archivos de música (animada y suave).					Agrupamientos: Gran grupo e individual.		

Materiales: Micrófono de juguete, puntero y alfombrillas/colchonetas. Papelería: Juego de tarjetas de cartulina rojas y verdes (una de cada color para cada alumno).	
Evaluación	
Técnica de evaluación: Observación sistemática y análisis del discurso oral.	Instrumentos de evaluación: Lista de cotejo.
Transversalidad: Educación para la Salud y Educación para la Convivencia.	
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN	
Título de la actividad: La Galería Digital	
Objetivo específico del juego: Reconocer y compartir las rutinas de higiene propias del hogar. Organización: Gran grupo. Descripción: El docente anuncia que ha llegado un "correo electrónico" con regalos de las familias. Apagamos las luces y encendemos la pizarra digital. Proyectamos las fotos que han enviado los padres en modo "presentación de diapositivas" con música de fondo, sin hablar, solo observando. Recursos materiales: Pizarra digital, ordenador y pendrive con las fotos.	Tiempo 10'
	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL	
Título de la actividad 1: Detectives de la Higiene	
Objetivo específico del juego: Fomentar la expresión oral y el análisis crítico de hábitos. Organización: Individual-Gran grupo. Descripción: Sorteamos quién sale a la pizarra ("el detective"). Se para la imagen en una foto al azar (ej. la abuela de un niño lavándose las manos). El alumno debe describir qué ve usando el "Micrófono de los Guardianes": "¿Quién es? ¿Qué usa? ¿Tiene jabón?" ¿Solo las mamás limpian? ¿Vemos a papás o abuelos cuidándose? Buscamos "pistas de sostenibilidad": "¿El grifo está abierto? ¿Hay luz natural?". Recursos materiales: Micrófono de juguete y puntero (o similar para señalar en las imágenes).	Tiempo 25'
	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: El Semáforo del Ahorro	
Objetivo específico del juego: Discriminar conductas sostenibles vs. derrochadoras Organización: Gran grupo. Descripción: El docente muestra dos imágenes contrastadas (una con el grifo cerrado mientras se enjabonan y otra con el agua corriendo). Los niños tienen dos tarjetas (roja y verde). Deben levantar la tarjeta verde ante la acción correcta y la roja ante la incorrecta, debatiendo por qué. Recursos materiales: Tarjetas de cartulina roja y verde para cada niño/a.	Tiempo 15'
	Representación gráfica: 

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Nuestros Compromisos

Objetivo específico del juego: Preparar la transición hacia la autoconstrucción.

Organización: Gran grupo.

Descripción: Reflexionamos: "Hemos visto que en algunas fotos faltaban cosas para ordenar los cepillos o para no gastar agua". Les pedimos que se tumben, cierren los ojos e imaginen un invento para arreglar eso. Respiramos suavemente imaginando ese invento en nuestra cabeza.

Recursos materiales: Música instrumental suave, altavoces y alfombrillas/colchonetas.

Tiempo
10'

Representación gráfica:



Sesión 3:
Diseñadores
Sostenibles:
Planificando el Kit

Curso: 3º E.I.

Nº alumnos: 20

Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares):

Alumna con Hipoacusia (apoyos visuales de texturas) y alumno con TDAH (encargado de clasificación).

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Una vez detectadas las necesidades en la sesión anterior, pasamos a la acción desde un enfoque reflexivo. En esta sesión introducimos la metodología de Autoconstrucción desde la fase de diseño. El alumnado aprenderá a mirar los residuos no como basura, sino como recursos. Planificar qué van a construir antes de hacerlo fomenta el pensamiento lógico, la anticipación y la creatividad aplicada a la resolución de problemas reales.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
A.2.CEs.3: CE1, STEM3. A.3.CEs.1: CCL1, CC2.	A.2.C.Ev.3.2. A.3.C.Ev.1.1.				DEE.02.A.02 DEE.02.C.04 CRR.02.D.06			

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos):

- Clasificar los residuos traídos de casa según sus propiedades (plástico/impermeable vs cartón/absorbente).
- Representar gráficamente el objeto a construir mediante un boceto.
- Seleccionar los materiales adecuados para su diseño practicando la reutilización.

Metodología

Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje Basado en el Pensamiento: Rutina de pensamiento (Veo - Pienso - Diseño) y aprendizaje cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado.	Estrategia en la Práctica: Manipulativa y representativa.
Espacio: Aula habitual.	Recursos: Reciclaje y experimentación: Variedad de envases limpios clasificados (plástico y cartón) y agua.	Agrupamientos: Gran grupo y pequeños grupos.

Papelería: Folios A4, lápices, gomas y colores. Organización: Bandejas o cajas individuales (una por alumno).	
Evaluación	
Técnica de evaluación: Análisis de bocetos.	Instrumentos de evaluación: Lista de Cotejo.
Transversalidad: Educación Ambiental.	
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN	
Título de la actividad: ¿Qué material aguanta el agua?	
Objetivo específico del juego: Discriminar cualidades físicas de los materiales. Organización: Gran grupo. Descripción: Ponemos los materiales en el centro. Planteamos un problema: "Si queremos hacer algo para el lavabo, ¿qué pasa si se moja?". Hacemos una pequeña prueba: echamos una gota de agua en un trozo de cartón (se moja/blando) y en una botella (resbala/duro). Decidimos entre todos qué materiales sirven para la base (plástico) y cuáles solo para decorar (cartón/papel). Recursos materiales: Diferentes materiales de reciclaje de plástico y de cartón y agua.	Tiempo 15' Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL	
Título de la actividad 1: El Plano de los Inventores	
Objetivo específico del juego: Planificar y representar ideas sobre qué construir con materiales de reciclaje. Organización: Individual-pequeños grupos. Descripción: Aunque comparten mesa, cada niño y niña decide individualmente qué objeto quiere construir para su cuarto de baño (un porta-cepillos, una jabonera, un organizador...). Se les entrega un folio individual (A4) donde deben dibujar su propio "plano": "Yo voy a usar una botella cortada", "Yo voy a poner dos tapones aquí". El docente circula preguntando a cada alumno/a: "¿Cómo vas a unir esto? ¿Qué materiales necesitas?". Es fundamental que cada uno tenga claro su diseño en el papel antes de levantarse. Importante: Se les recuerda que pueden diseñar lo que quieran, pero que, si necesitan cortar plástico, lo marcarán en el dibujo para que el docente se lo recorte, ya que ellos no pueden recortar plástico. Recursos materiales: Folios A4 y lápices, gomas y colores.	Tiempo 25' Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: El Supermercado del Reciclaje	
Objetivo específico del juego: Seleccionar de forma responsable los recursos que necesitan para el boceto planificado. Organización: Individual-pequeños grupos. Descripción: Con su plano individual en la mano, los alumnos acuden a la zona de materiales (el "supermercado"). Para evitar aglomeraciones, irán levantándose por turnos (por ejemplo, primero la mesa roja, luego la azul...).	Tiempo 15' Representación gráfica:

Cada niño/a debe buscar y coger exactamente los envases y tapones que ha dibujado en su hoja (ni más, ni menos). Al volver a su sitio, colocan los materiales sobre su dibujo para comprobar si coinciden ("¿Tengo los dos tapones que dibujé?"). Finalmente, cada uno guarda sus materiales y su plano en su propia bandeja o caja personal para la siguiente sesión.

Recursos materiales: Los materiales de reciclaje clasificados y cajas/bandejas individuales para almacenar los materiales.



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Visualización del Éxito

Objetivo específico del juego: Visualizar mentalmente el funcionamiento del diseño creado para generar satisfacción personal y relajar el cuerpo a través de la respiración.

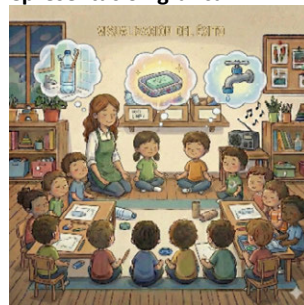
Organización: Gran grupo.

Descripción: Sentados en calma y postura cómoda, cerramos los ojos e imaginamos nuestro invento ya terminado y colocado en el baño. Visualizamos con la mente cómo nos lavamos las manos usándolo y lo bien que funciona. Respiramos suavemente y despacio, sintiéndonos orgullosos y tranquilos por ser unos grandes "Inventores Sostenibles".

Recursos materiales: Música instrumental tranquila y altavoces.

Tiempo 5'

Representación gráfica:



Sesión 4: Manos a la obra: Taller de Autoconstrucción

Curso: 3º E.I.

Nº alumnos: 20

Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares):

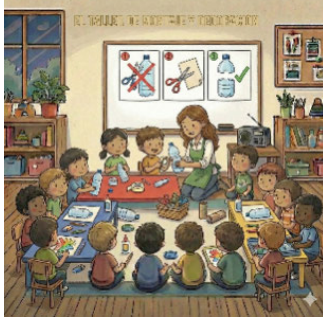
Alumna con Hipoacusia (apoyos visuales) y alumno con TDAH (Rol de "Encargado de Herramientas").

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En esta sesión, el aula se transforma en un taller. Para garantizar la seguridad y fluidez del trabajo, el alumnado recibirá las estructuras base (botellas de plástico) ya preparadas y cortadas, centrando su esfuerzo en el ensamblaje, la unión de piezas y la decoración creativa. El residuo cobra una nueva vida útil, consolidando el concepto de sostenibilidad desde la práctica segura.

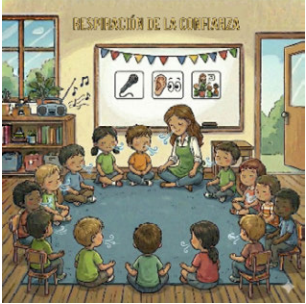
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H						
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
A.1.CES.3: STEM1, CPSAA2. A.2.CES.3: STEM, CE1.	A.1.C.Ev.3.3. A.2.C.Ev.3.2.			CA.02.A.05 CA.02.B.06 DEE.02.A.01 DEE.02.C.04				

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN			
Objetivos de aprendizaje (didácticos): • Construir objetos funcionales ensamblando piezas preparadas y aplicando técnicas de unión (pegado, encaje). • Utilizar las tijeras con precisión únicamente sobre materiales blandos (papel, cartón fino). • Perseverar en la tarea resolviendo las dificultades técnicas que surjan durante el montaje.			
Metodología			
Técnica y métodos de enseñanza: Taller de montaje y aprendizaje cooperativo.		Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado.	Estrategia en la Práctica: Manipulativa y vivencial.
Espacio: Aula organizada en mesas de taller.	Recursos: Materiales de Taller: Bases de plástico pre-cortadas (por el docente), papeles, cartón fino, ceras y lápices de colores. Herramientas y Fijación: Tijeras, pegamento (barra/líquido), cinta de doble cara y masilla adhesiva. Apoyos visuales y sonoros: Pictogramas de normas de seguridad, altavoces y música tranquila (para la recogida). Mobiliario: Papelera de reciclaje azul y mesa de exposición.		Agrupamientos: Pequeños grupos-individual.
Evaluación			
Técnica de evaluación: Observación directa.		Instrumentos de evaluación: Registro anecdótico.	
Transversalidad: Educación Artística y Educación Ambiental.			
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN			
Título de la actividad: Jefes de Obra: Seguridad ante todo			
Objetivo específico del juego: Establecer límites claros en el uso de herramientas. Organización: Gran grupo. Descripción: Explicamos y aclaramos las normas de seguridad del taller con los pictogramas: • Las tijeras solo cortan papel y cartón. Nunca plástico duro. • El plástico duro ya está listo para usar. • Repartimos a cada grupo, el pegamento, la cinta, materiales de decoración y kits de materiales seleccionados (las botellas que el docente ya ha dejado cortadas y limadas previamente). Recursos materiales: Pictogramas de normas, pegamento, pegamento de barra, cinta de doble cara/masilla adhesiva, materiales de decoración (papeles, cartones, ceras y lápices de colores...) y las bases de plástico pre-cortadas.		Tiempo 10´	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL			
Título de la actividad 1: El Taller de Montaje y Decoración			
Objetivo específico del juego: Desarrollar de la motricidad fina para el ensamblaje y creatividad para la decoración. Organización: Individual-Pequeños grupos (Mesas de taller).		Tiempo 40´	Representación gráfica:

Descripción: Los grupos tienen sus bases y deben seguir su plan mientras el/la docente va guiando y ayudando en lo que necesiten: 1. Ensamblaje: Unen las partes pre-cortadas usando cinta adhesiva o pegamento (ej. pegar dos vasos de yogur juntos). Deben resolver problemas: "¿Cómo hacemos para que no se caiga?" 2. Decoración: Dibujan formas en cartón fino o papel, las recortan ellos mismos y las pegan sobre la estructura para personalizarla. Recursos materiales: Pictogramas de normas, pegamento, pegamento de barra, cinta de doble cara/masilla adhesiva, materiales de decoración (papeles, cartones, ceras y lápices de colores...) y las bases de plástico pre-cortadas.	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA	
Título de la actividad: Limpieza y Galería	
Objetivo específico del juego: Fomentar el orden y valorar el resultado final. Organización: Gran grupo. Descripción: Al sonar la música de "recogida": 1. Tiramos los restos de papel en la papelera de reciclaje azul. 2. Colocamos los productos terminados en la "mesa de exposición". Hacemos una ronda observando cómo han quedado, destacando la creatividad de cada grupo sin tocarlos. Recursos materiales: Música tranquila, altavoces y productos creados por el alumnado.	Tiempo 10' Representación gráfica: 

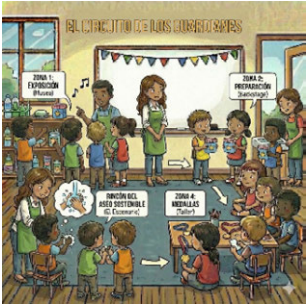
Sesión 5: Entrenamiento de la Patrulla	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumna con Hipoacusia (Uso de códigos visuales y apoyo gestual) y alumno con TDAH (Rol más activo de ayudante).							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Esta sesión se plantea como un "ensayo general" donde trabajaremos las habilidades comunicativas y sociales necesarias para enseñar a otros. El alumnado interiorizará la secuencia de instrucciones que debe dar y ensayará estrategias de cortesía, paciencia y modelado físico, asegurando que la experiencia real sea un éxito tanto para ellos como para los receptores del servicio.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					SABERES BÁSICOS		
A.1.CEs.3: STEM1. A.1.CEs.4: CC1, CC2. A.3.CEs.1: CCL1.	A.1.C.Ev.3.2. A.3.C.Ev.1.1.					CA.02.D.06 DEE.02.A.01 CRR.02.C.04 CRR.02.C.03		
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): - Exponer oralmente y con gestos la secuencia de lavado de manos. - Respetar los turnos de intervención gestionados por un adulto responsable.								

Metodología			
Técnica y métodos de enseñanza: Grupos interactivos y microenseñanza.		Estilo de Enseñanza: Colaborativo y tutorizado.	Estrategia en la Práctica: Socializadora.
Espacio: Aula organizada por grupos.	Recursos: Humanos: 4 voluntarios adultos (familiares/maestros en prácticas/maestros...). Materiales: Kits de cuidado sostenible (creados previamente), "Micrófono de los Guardianes" y tarjetas de cartulina pequeñas (verdes y amarillas). Documentación y apoyo: Copias de pictogramas con la secuencia de acciones y hojas de registro (para los adultos). Tecnológicos: Altavoces y música instrumental tranquila.		Agrupamientos: Gran Grupo y Pequeños grupos.
Evaluación			
Técnica de evaluación: Observación directa.		Instrumentos de evaluación: Lista de cotejo.	
Transversalidad: Educación para la Convivencia.			
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN			
Título de la actividad: Bienvenida a los Entrenadores			
Objetivo específico del juego: Explicar la dinámica y motivar. Organización: Gran grupo. Descripción: Recibimos a los voluntarios/as con un aplauso. Les llamamos "Entrenadores de la Patrulla". Explicamos las normas: 1. En cada mesa manda el Entrenador. 2. Solo habla el que tiene el "Micro de los Guardianes". 3. Los demás escuchamos con los ojos muy abiertos para ayudar. 4. Repasamos rápidamente el guion gestual todos juntos una vez antes de separarnos. Recursos materiales: Pictogramas con los pasos a explicar por parte del alumnado.		Tiempo 15'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL			
Título de la actividad 1: El Circuito de Entrenamiento			
Objetivo específico del juego: Practicar la exposición oral bajo supervisión. Organización: 4 Grupos de 5 alumnos + 1 Adulto en cada mesa. Descripción: En cada mesa hay un Kit construido. 1. El adulto dinamizador marca el turno. Le da el kit a un niño. 2. Cada niño hace la demostración completa (habla y gestualiza). 3. El adulto pregunta al resto del grupo, por ejemplo: "¿Ha sonreído? ¿Ha frotado bien?". 4. El grupo levanta las tarjetas (Verde/Amarilla). 5. El adulto anota en su hoja de registro y da un consejo positivo si es necesario.		Tiempo 35'	Representación gráfica: 

6. Pasa el turno al siguiente. El docente circula por las mesas supervisando que todo fluya y resolviendo dudas. Recursos materiales: Kits de cuidado sostenible (productos creados en la anterior sesión), Cartulinas pequeñas de cada color (verde=bien hecho y amarillas=se puede mejorar) y copias de los pictogramas con las acciones a realizar.		
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Respiración de la Confianza		
Objetivo específico del juego: Relajar el cuerpo mediante la respiración. Organización: Gran grupo. Descripción: Despedimos a los voluntarios. Después de la emoción de exponer, bajamos pulsaciones. Nos sentamos cómodamente en el suelo. 1. Inspiramos aire fuerte por la nariz (llenándonos de confianza). 2. Soltamos el aire muy despacito por la boca (echando fuera los nervios), sintiendo cómo el cuerpo se queda flojo y tranquilo. Repetimos 3 veces en silencio con música suave. Recursos materiales: Música instrumental tranquila y altavoces.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 6: ¡Misión Cumplida! Enseñamos a los compañeros	Curso: 3º E.I. Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumna con Hipoacusia (Apoyo visual para no perderse explicaciones en los cambios de turno) y alumno con TDAH (Rol de "Jefe de Bienvenida" junto a un adulto o maestro).							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Esta es una sesión especial extendida que se realizará en un bloque de tiempo más amplio (90 minutos). Esta sesión final reorganiza el aula en un circuito complejo de Aprendizaje Servicio con 4 espacios activos. Esta zonificación permite gestionar de forma ordenada el flujo de materiales y personas: los productos creados tienen su espacio de valor (exposición), el alumnado tiene un espacio de seguridad para repasar (preparación), la acción educativa ocurre en un contexto realista (rincón del aseo sostenible) y el cierre afectivo tiene su lugar (medallas). La presencia de voluntarios adultos y varios docentes coordinados es vital para el éxito de esta sesión final.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
A.1.CEs.4: CC2. A.2.CEs.3: STEM2, STEM3. A.3.CEs.1: CCL1.	A.1.C.Ev.3.2. A.2.C.Ev.3.2. A.3.C.Ev.1.1.			CA.02.A.02 CA.02.D.06 CRR.02.C.04				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): • Explicar verbalmente y demostrar gestualmente la secuencia de lavado y ahorro de agua a compañeros de otra clase. • Gestionar la interacción con los otros compañeros mostrando una actitud de cuidado y respeto. • Utilizar correctamente los elementos del kit sostenible justificando su uso.								

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje Servicio y rincones de trabajo.	Estilo de Enseñanza: Socializador, Coordinado y Colaborativo.	Estrategia en la Práctica: Vivencial y rotativa.
Espacio: Aula dividida en 4 Zonas (Exposición, Preparación, Higiene, Medallas).	Recursos: Humanos: 4 voluntarios adultos (uno para cada zona) y 3 docentes de apoyo (1 para cada clase y 1 de apoyo). Materiales del Circuito: Kits de higiene, cartelería visible para las 4 zonas, petos/distintivos de roles y medallas simbólicas (para entregar a las visitas). Premios y Cierre: Diplomas impresos, medallas de "Guardián" (para el alumnado), caja sorpresa y Trofeo "Copa de los Guardianes". Tecnológicos: Dispositivo de audio y música solemne/épica/emotiva.	Agrupamientos: Grupos pequeños.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación directa en el Rincón del Aseo Sostenible.	Instrumentos de evaluación: Rúbrica.	
Transversalidad: Educación para la convivencia.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Montaje de las 4 Estaciones		
Objetivo específico del juego: Comprender la rotación y organizar el espacio. Organización: Gran grupo. Descripción: Previamente ya se han preparado y delimitado las 4 zonas. Recibimos a los 4 voluntarios adultos (uno para cada zona). Explicamos el recorrido y se reparte un grupo para cada zona junto a su adulto voluntario: • ZONA 1: EXPOSICIÓN (Museo): Aquí están todos los Kits expuestos de cada uno de los niños junto a su nombre. Se cogen al empezar y se devuelven al terminar. • ZONA 2: PREPARACIÓN (Backstage): Aquí se preparan y ensayan en voz baja la explicación. • ZONA 3: RINCÓN DEL ASEO SOSTENIBLE (El Escenario): Aquí vienen los pequeños y se hace la explicación real. • ZONA 4: MEDALLAS (Taller): Aquí se preparan las medallas para los compañeros visitantes. Recursos materiales: Cartelería visible de las 4 zonas, los Kits de higiene colocados en la estantería, petos/distintivos para los roles.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: El Circuito de los Guardianes		
Objetivo específico del juego: Ejecutar la secuencia de la rutina utilizando todos los recursos del rincón de la higiene. Organización: Grupos pequeños (Rincones). Descripción: La clase funciona como un reloj. Cuando entra un grupo de 5 visitantes (con el Maestro B), ocurre lo siguiente simultáneamente: • EN ZONA 1 (EXPOSICIÓN): El Grupo A coloca sus kits ordenados en la estantería, dejándolos "bonitos" para	Tiempo 60'	Representación gráfica:

que se vean bien y pueden hacer comentarios a los visitantes. • EN ZONA 2 (PREPARACIÓN): El Grupo B (los siguientes en actuar) coge sus kits de la Zona 1 y se va al "Backstage". Allí, con un voluntario adulto y repasan el guion. • EN ZONA 3 (HIGIENE - LA ACCIÓN): El Grupo C (Expertos) recibe a los compañeros. Usan el material que trajeron de la preparación y explican paso a paso el lavado. • EN ZONA 4 (MEDALLAS): El Grupo D está tranquilo terminando de preparar las medallas. Cuando los compañeros de otra clase terminan en la Zona 3, pasan por aquí a recoger su premio antes de salir. ¡CAMBIO! Al salir los visitantes, todos los grupos rotan un puesto (el de Higiene va a Medallas, el de Preparación va a Higiene, etc.). Unos 15 minutos por grupo. Recursos materiales: Kits, medallas simbólicas.	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA	
Título de la actividad: ¡Ya somos Guardianes Oficiales!	
Objetivo específico del juego: Reconocer y celebrar el esfuerzo realizado mediante una entrega de premios simbólica y finalizando con una vuelta a la calma reflexiva. Organización: Gran grupo. Descripción: Tras despedir a las visitas y colocar los kits ordenados en la Zona 1 (Exposición), nos sentamos en círculo para el gran momento. 1. Entrega de Premios: El maestro/a junto a los voluntarios adultos, con música solemne, llama de 5 en 5 a los alumnos para entregarles su diploma oficial y su medalla de guardián. 2. El Gran Trofeo: Sacamos una caja sorpresa que contiene la "Copa de los Guardianes del bienestar", un trofeo brillante que colocaremos en la estantería de la clase para siempre como recordatorio de nuestro logro. 3. Relajación del Orgullo: Con nuestras medallas puestas, cerramos los ojos, ponemos la mano en el corazón y respiramos hondo 3 veces ("Hinchamos el globo de la satisfacción"), sintiéndonos muy relajados y orgullosos de nuestro trabajo. Recursos materiales: Música épica/emotiva, diplomas impresos, medallas de guardianes y trofeo de clase.	Tiempo 15' Representación gráfica: 

3. Conclusiones

El desarrollo integral del alumnado en la etapa infantil requiere experiencias educativas que trasciendan la mera adquisición de conocimientos para centrarse en la formación de hábitos, valores y competencias que contribuyan a su bienestar y al de la comunidad. En este sentido, la educación para la salud, y en particular la enseñanza de la higiene de manos, constituye una oportunidad para articular aprendizajes significativos que integren el cuidado personal, la convivencia y la sostenibilidad. Tal como se ha demostrado en las investigaciones previas, promover estos hábitos desde un enfoque activo y vivencial favorece no solo la interiorización de rutinas saludables, sino también el desarrollo de actitudes responsables y empáticas hacia los demás.

La experiencia Guardianes del Bienestar pretende que los niños y niñas se conviertan en protagonistas de su aprendizaje potenciando su autonomía, creatividad y compromiso social, a través de metodologías como la ASM y el ApS. La ASM fomenta la exploración y la manipulación como medios para comprender el entorno, al tiempo que desarrolla la conciencia ecológica mediante la reutilización de materiales. Por su parte, el ApS dota de sentido ético y comunitario al aprendizaje, al vincularlo con acciones concretas de servicio y cooperación. Esta combinación metodológica, fundamentada en la experiencia y la acción, busca generar aprendizajes auténticos, sostenibles y emocionalmente significativos. Asimismo, esta SdA quiere promover la participación activa de la comunidad educativa, familias, docentes y alumnado. La implicación de las familias no solo refuerza la continuidad del aprendizaje en el hogar, sino que también consolida una red de apoyo mutuo orientada al bienestar colectivo.

Referencias bibliográficas

- Alfioni, M., & Mukminin, A. (2024). Implementing the Handwashing Dance on Early Childhood Health Literacy: A Case Study at TK Siti Sulaechah 01 Semarang. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.92-04>.
- Chen, C., & Gu, W. (2022). Exploring service learning from the perspective of early childhood pre-service teacher education. *International Online Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.55020/ijoipe.1076790>.
- del Barrio, L., & Arús, M.E. (2024). Music and movement pedagogy in basic education: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1403745. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1403745>
- Gregorová, A. B., Heinzová, Z., Subasi Singh, S., Laven, R., Vamos, M., Arco-Tirado, J. L., Fernández-Martín, F. D., Gleeson, T., & Ryan, P. (2024). The Impact of Service-Learning on Secondary School Students' Social and Civic Competencies, and Engagement and Motivation in School: Perspectives from Europe. *International Journal of Research on Service-Learning and Community Engagement*, 12(1). <https://doi.org/10.37333/001c.127553>
- Kay, L., & Buxton, A. (2024). Makerspaces and the Characteristics of Effective Learning in the early years. *Journal of Early Childhood Research*, 22(3), 343-358. <https://doi.org/10.1177/1476718X231210633>
- Luff, P. (2018). Early childhood education for sustainability: origins and inspirations in the work of John Dewey. *Education* 3-13, 46(4), 447-455. <https://doi.org/10.1080/03004279.2018.1445484>
- McNicholl, J., Younie, S., Crosby, S., & Laird, K. (2024). A clinical trial evaluation of handwashing products and educational resources to improve hand hygiene in paediatric patients and school children. *Frontiers in Public Health*, 12, 1427749. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1427749>
- Peleg, A., & Levy, S. T. (2025). The Impact of Makerspaces in Early Childhood Education on Children's Creativity and Self-Efficacy. *Journal of Research in Childhood Education*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2468489>

- Pires, D., Pires, D., & Pittet, D. (2017). Hand hygiene mantra: teach, monitor, improve, and celebrate. *The Journal of hospital infection*, 95, 4, 335-337. <https://doi.org/10.1016/j.jhin.2017.03.009>.
- Ramos-Pla, A., & Fornons Casol, L. (2025). Health Education in Early Childhood Education: A Systematic Review of the Literature. *Societies*, 15(4), 106. <https://doi.org/10.3390/soc15040106>
- Salmon, S., Wang, X., Seetoh, T., Lee, S., & Fisher, D. (2013). A novel approach to improve hand hygiene compliance of student nurses. *Antimicrobial Resistance and Infection Control*, 2. <https://doi.org/10.1186/2047-2994-2-16>.
- Tsang, D., Khoo, L., Yu, I., & Yiu, N. (2018). International Service Learning Project on Environmental Improvement and Sustainable Development for Nepal Earthquake Relief. *International Journal of Information and Education Technology*, 8, 897-903. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.12.1159>.
- Waddell, J. (2015). Bridging the Theory/Practice Divide: Experiential Learning for a Critical, People-Centred Economy. Toronto Metropolitan University. <https://doi.org/10.32920/ryerson.14669076.v1>
- Yang, W., Liang, L., Xiang, S., & Yeter, I. H. (2025). Making a Makerspace in early childhood education: Effects on children's STEM thinking skills and emotional development. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101754. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101754>

Olimpiadas Recicladas Solidarias. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para la mejora de las habilidades motrices básicas en primer ciclo de Educación Primaria

Rosa Gómez-Martínez¹; Noemí García-Padilla¹; Salvador Ruiz-Martos¹; Amanda Camacho-Illana¹

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

1. Introducción

El desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas (HMB) en el primer ciclo de Educación Primaria constituye uno de los pilares fundamentales para la alfabetización física del alumnado (Ardiana, 2024). En esta etapa crítica, donde el niño y la niña de 6 y 7 años transitan hacia una mayor autonomía motriz, el área de Educación Física debe proponer escenarios que trasciendan la mera repetición mecánica de patrones de movimiento (O'Callaghan, 2025). La presente propuesta se fundamenta en la convicción de que el movimiento es un vehículo para el desarrollo integral, integrando la competencia motriz con la conciencia social y la sostenibilidad.

Para lograr este objetivo, la Situación de Aprendizaje (SdA) aquí expuesta se articula bajo el paraguas del Decreto 101/2023 y la Orden de 30 de mayo de 2023, que regulan la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en Andalucía. Este marco normativo, alineado con la LOMLOE, pone un énfasis especial en el aprendizaje competencial y en la contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En particular, se busca dar respuesta a las Competencias Específicas 4 y 5, que instan al alumnado a desarrollar procesos de autorregulación emocional, interacción social inclusiva y una conciencia crítica sobre el consumo y la conservación del entorno.

La hibridación de dos modelos pedagógicos innovadores permite operativizar estas exigencias legales de forma creativa:

En primer lugar, la Autoconstrucción de Materiales (ASM) se presenta como una estrategia metodológica que transforma al alumnado de consumidor a creador (Popova, 2013). Al fabricar sus propios implementos a partir de residuos urbanos y materiales de desecho, el alumnado no solo mejora su motricidad fina y su esquema corporal, sino que desarrolla un vínculo afectivo con el material (Jaya-Lema, 2023). Esta técnica dota de un valor simbólico al objeto y promueve una actitud de respeto y cuidado hacia los recursos, cumpliendo directamente con los saberes básicos del Bloque 6 (Interacción eficiente y sostenible con el entorno).

En segundo lugar, el Aprendizaje-Servicio (ApS) actúa como el eje vertebrador que otorga un sentido real y trascendente a la práctica motriz (Jacoby, 2014). El ApS es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado (Chanda, 2025). En este contexto, el alumnado de 1º de Primaria no entrena sus HMB para sí mismo, sino para cumplir una

misión solidaria: organizar y dinamizar una "Olimpiada Reciclada" para el alumnado de Educación Infantil. Este modelo fomenta la responsabilidad ciudadana, la tutoría entre iguales y la competencia comunicativa, permitiendo que el aprendizaje motriz se convierta en una herramienta de transformación social y mejora de la convivencia escolar (Jadwiszczak et al., 2025).

En definitiva, este capítulo propone una hoja de ruta donde el desplazamiento, el salto, el lanzamiento y el giro no son fines en sí mismos, sino los instrumentos con los que el niño y la niña de primer ciclo se presentan ante su comunidad como agentes activos, competentes y solidarios. A continuación, se detalla la transposición didáctica y la secuenciación de esta propuesta, diseñada para ser un referente de innovación pedagógica en el área de Educación Física.

2. Propuesta práctica

2.1. Situación de Aprendizaje

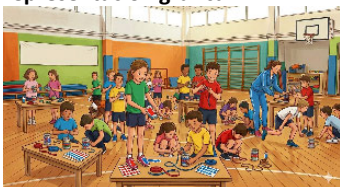
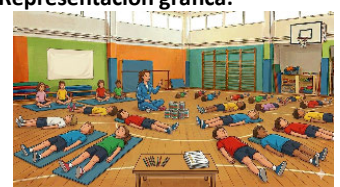
Situación de Aprendizaje: " Olimpiadas Recicladas Solidarias"		8/12	1º Ciclo	1º E.P.
	Efeméride: Día de la Solidaridad (6 abril).	6 sesiones	20 Alumnos/as	
	Justificación: El alumnado de 1º debe consolidar sus HMB. Mediante la creación de materiales y la enseñanza de estos a otros, se fomenta la competencia motriz y social.			
	Producto final: Jornada olímpica solidaria con material autoconstruido.			
CONCRECIÓN CURRICULAR				
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
EFI.CEs.4. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.				
EFI.CEs.5. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura andaluza y universal, así como su potencial de inclusión y de fomento de la salud, para integrarlas en las situaciones de su vida diaria. Adicionalmente, busca realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno, participando en su cuidado y mejora a través de hábitos sostenibles.				
Descriptores Operativos: CPSAA3, CC3, CCEC4, STEM5, CC4, CE1.				
Competencias Clave: CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CC (Competencia Ciudadana), CCEC (Competencia en conciencia y expresión culturales), STEM (Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería), CE (Competencia Emprendedora).				
Criterios de Evaluación (CEv)				
EFI.C.Ev.4.1.a. Participar en situaciones motrices compartidas con una actitud de respeto y cooperación, mostrando habilidades sociales básicas para la resolución de conflictos y aceptando las reglas establecidas, así como a todas las personas independientemente de sus características o habilidades.				
EFI.C.Ev.5.2.a. Realizar prácticas motrices de forma eficiente y responsable en el medio natural y urbano, observando cada situación antes de realizar las acciones y atendiendo a las medidas de conservación ambiental existentes.				

Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.01.B.1.1. Toma de decisiones. EFI.01.B.1.2. Lógica del juego.	EFI.01.B.2.1. Proyectos motores. EFI.01.B.2.2. Autoevaluación motriz. EFI.01.F.2.1. Espacios de juego.	EFI.01.A.4.1. Hábitos saludables. EFI.01.D.2.1. Habilidades sociales. EFI.01.F.2.2. Prevención de riesgos.
Contenidos transversales		
Educación para el Consumo Responsable y Desarrollo Sostenible. Educación para la Convivencia y la Solidaridad. Igualdad de género y resolución pacífica de conflictos.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Enfoque lúdico y globalizador. Uso de Instrucción Directa (seguridad en construcción) y Descubrimiento Guiado (fase motriz).	Técnica: Instrucción directa. Método: Indagación. Estrategia: Global. Estilo: Mando directo modificado. Descubrimiento guiado. Socializador.	Aprendizaje-Servicio. Autoconstrucción de materiales.
Recursos		Estrategias organizativas
Botes, cuerdas, cartón, globos, arroz, telas viejas.		Rincones de aprendizaje y grupos cooperativos.
Pautas DUA	Medidas	Uso de apoyos visuales (pictogramas) para explicar las tareas. Instrucciones cortas y claras. Permitir que el alumnado demuestre sus habilidades motrices básicas de diferentes formas. Uso de materiales autoconstruidos de diferentes niveles de dificultad. Dar autonomía en la decoración del material construido para fomentar la relevancia personal.
	Principios	Principio I: Proporcionar múltiples formas de Representación. Principio II: Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión. Principio III: Proporcionar múltiples formas de Implicación.
Atención a la Diversidad (AD)		TDAAH: Fragmentación de las tareas en pasos muy cortos. Uso de un "organizador visual" en la pared del gimnasio con la secuencia de la sesión. Se le asignará un rol de "capitán de material" para canalizar su energía. Dislexia: Las instrucciones sobre lateralidad (izquierda/derecha) se reforzarán con códigos de colores (pulsera roja en mano derecha, azul en izquierda) para evitar la carga cognitiva de la discriminación verbal.
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA		
Sesión 1: "El Taller de los Gigantes"		Fecha: 19/03/2026
Sesión 2: "Canguros de Cartón"		Fecha: 23/03/2026
Sesión 3: "Lanzadores de Estrellas"		Fecha: 25/03/2026
Sesión 4: "El Baile de los Trompos"		Fecha: 26/03/2026
Sesión 5: "Organizadores de la Gran Olimpiada"		Fecha: 06/04/2026
Sesión 6: "Olimpiada Solidaria Reciclada"		Fecha: 08/04/2026

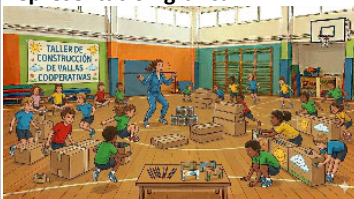
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a	Autoevaluación: Cuestionario de caritas. Coevaluación: Lista de control. Heteroevaluación: Lista de control.	Autoevaluación: Diario de clase pictográfico. Coevaluación: Registro anecdótico. Heteroevaluación: Registro anecdótico.	Autoevaluación: Escala de valoración. Coevaluación: Diana de evaluación. Heteroevaluación: Rúbrica de evaluación.

2.2. Sesiones

Sesión 1: "El Taller de los Gigantes"	Curso: 1º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Medida: Fragmentación de tareas en pasos de 5 min). Dislexia (Medida: Refuerzo visual mediante pictogramas para las instrucciones de montaje).								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Esta sesión inaugura la SdA combinando la ASM con la habilidad motriz de desplazamientos. El alumnado fabrica sus "zancos-bote", lo que requiere coordinación fina, para posteriormente explorar nuevas formas de desplazamiento y equilibrio, sentando las bases de la "Olimpiada Solidaria".								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.4. EFI.CEs.5. CPSAA3, CC3, STEM5, CC4.			EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a		EF.01.B.1.1. EF.01.F.2.1. EF.01.B.2.2. EF.01.A.4.1.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Construir zancos de bote y experimentar desplazamientos variados.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa (montaje) e Indagación (uso del material).			Estilo de Enseñanza: Mando directo modificado y creativo.		Estrategia en la Práctica: Global.				
Espacio: Aula de Plástica/Gimnasio.			Recursos: Botes, cuerdas, pegatinas.		Agrupamientos: Parejas.				
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación sistemática.				Instrumentos de evaluación: Lista de control de habilidades motrices básicas. Cuestionario de caritas.					
Transversalidad: Educación para el consumo sostenible y Educación para la convivencia.									

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Despertando al gigante		
Objetivo específico del juego: Activación corporal general. Organización: Dispersos por el gimnasio. Descripción: Juego de "El Gigante y el Enano". Los alumnos se desplazan de diferentes formas (de puntillas, talones, cuadrupedia). Al decir "Gigante", deben estirarse al máximo; al decir "Enano", encogerse.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Construyo mis Zancos		
Objetivo específico del juego: Fabricación del material motor. Organización: Por parejas cooperativas. Descripción: Cada alumno decora dos botes de conserva. Con ayuda del docente y el compañero, pasan las cuerdas por los agujeros y realizan el nudo (coordinación óculo-manual). Se coloca una pegatina roja en el pie derecho y azul en el izquierdo. Recursos materiales: Botes, cuerdas, pegatinas.	Tiempo 25'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: Los Primeros Pasos		
Objetivo específico del juego: Experimentar desplazamientos con zancos. Organización: Individual. Descripción: Los alumnos prueban a caminar con los zancos. Deben intentar desplazarse hacia adelante, hacia atrás y lateralmente (HMB: desplazamientos) siguiendo el ritmo de un tambor. Se trabaja el equilibrio dinámico y la lateralidad. Recursos materiales: Zancos contruidos, tambor.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El Gigante se relaja		
Objetivo específico del juego: Relajación y reflexión inicial. Organización: Tumbados en el suelo (decúbito supino). Descripción: Respiración guiada. Los alumnos cierran los ojos e imaginan que sus piernas son pesadas como el metal de los botes. Al terminar, rellenan su carita de autoevaluación inicial. Recursos materiales: Fichas de caritas y lápices.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

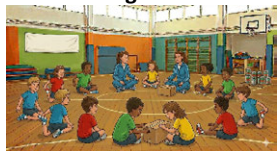
Sesión 2: "Canguros de Cartón"	Curso: 1º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Medida: Ubicación en la primera fila de la asamblea y recordatorios visuales de los tiempos). Dislexia (Medida: Uso de colores para diferenciar las zonas de salto y aterrizaje).
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Tras trabajar los desplazamientos en la sesión anterior, esta sesión se centra en el salto como HMB. El alumnado fabricará "vallas de seguridad" con cajas de cartón recicladas, permitiéndoles experimentar con la fase de impulso, vuelo y caída de forma segura, mientras se preparan para la "Olimpiada Solidaria".
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O

COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS				CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.4. EFI.CEs.5. CPSAA3, CC3, STEM5, CC4.				EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a		EF.01.B.1.1. EF.01.B.2.2. EF.01.F.2.2. EF.01.F.2.1.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Construir vallas de cartón y realizar saltos en diferentes planos y direcciones.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Descubrimiento guiado y Resolución de problemas.				Estilo de Enseñanza: Socializador y Cognitivo.		Estrategia en la Práctica: Global.			
Espacio: Gimnasio o pista polideportiva.				Recursos: Cajas de cartón, cinta, tizas.		Agrupamientos: Pequeños grupos (4-5).			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación sistemática.					Instrumentos de evaluación: Escala de valoración y semáforo del aprendizaje.				
Transversalidad: Educación para el consumo responsable y Seguridad vial.									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: El Bosque de los Canguros									
Objetivo específico del juego: Activación del tren inferior.					Tiempo 10´	Representación gráfica:			
Organización: Dispersos.									
Descripción: Los alumnos se desplazan saltando libremente. El docente indica: "¡Salto a pies juntos!", "¡Salto de lado!", "¡Salto como una rana!". Deben evitar chocar entre ellos (orientación espacial).									
PARTE PRINCIPAL									
Título de la actividad 1: Taller de Vallas Reciclad									
Objetivo específico del juego: Construcción del material de salto.					Tiempo 20´	Representación gráfica:			
Organización: Grupos cooperativos de 5.									
Descripción: Cada grupo recibe cajas de cartón. Deben apilarlas o encajarlas para crear "vallas" de diferentes alturas (baja, media, muy baja). Las decoran con dibujos que gusten a los niños de Infantil (soles, nubes).									
Recursos materiales: Cajas de cartón, cinta de carrocero, rotuladores.									
Título de la actividad 2: El Circuito de los Saltadores									
Objetivo específico del juego: Practicar la HMB del salto.					Tiempo 20´	Representación gráfica:			
Organización: Circuito por estaciones (las vallas creadas).									
Descripción: El alumnado recorre las estaciones:									
1. Salto longitudinal sobre valla baja.									
2. Salto lateral sobre valla media.									

3. Desplazamiento en zancos (sesión 1) y salto final al suelo desde una caja (caída estable). Se enfatiza la caída con las rodillas flexionadas (amortiguación). Recursos materiales: Vallas construidas y zancos de la sesión 1.	
---	--

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Canguros Cansados

Objetivo específico del juego: Estiramientos y reflexión social. Organización: Sentados en círculo. Descripción: Estiramientos suaves de cuádriceps y gemelos. Diálogo: "¿Creéis que los niños de Infantil podrán saltar nuestras vallas?". Revisión de la seguridad de las cajas. Recogida ordenada.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
--	----------------------	--

Sesión 3: "Lanzadores de Estrellas"	Curso: 1º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAAH (Medida: Supervisión cercana en el llenado de arroz para evitar la dispersión y mantener el foco). Dislexia (Medida: Tarjetas con flechas de colores para indicar la dirección de los lanzamientos).
--	---

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta sesión se enfoca en la coordinación óculo-manual y la lateralidad del tren superior. El alumnado fabricará sus propias pelotas de malabares (pelotas de arroz). Este proceso de autoconstrucción no solo desarrolla la motricidad fina, sino que genera un vínculo afectivo con el material que usarán para practicar lanzamientos y recepciones, preparándose para la exhibición final.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS					
EFI.CEs.4. EFI.CEs.5. CPSAA3, CC3, STEM5, CC4.	EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a		EF.01.F.2.1. EF.01.B.1.2. EF.01.B.2.2. EF.01.D.2.1.					

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos): Construir pelotas de malabares y experimentar lanzamientos con ambas manos (lateralidad).

Metodología

Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa (fase taller) y Descubrimiento guiado (fase motriz).	Estilo de Enseñanza: Mando directo y creativo.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Aula/Gimnasio.	Recursos: Globos, arroz, embudos.	Agrupamientos: Grupos de 4 (cooperativos).

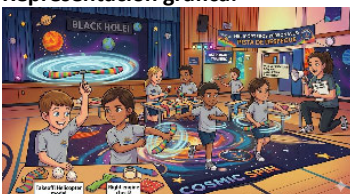
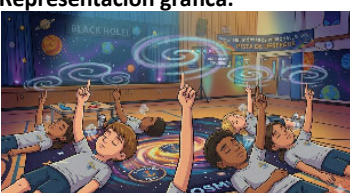
Evaluación

Técnica de evaluación: Observación directa.	Instrumentos de evaluación: Registro de observación y semáforo del aprendizaje.
---	---

Transversalidad: Educación ambiental (reutilización) y Educación para la paz (compartir materiales).

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Lluvia de Dedos		
Objetivo específico del juego: Activación dactilar y de muñecas. Organización: Sentados en círculo. Descripción: El docente, con entusiasmo, dice: "¡Comenzamos nuestro concierto dactilar!". Los alumnos simulan tocar un piano invisible con mucha intensidad, moviendo cada dedo por separado, "pulsando" teclas imaginarias que van desde el suelo hasta el aire, estirando y encogiéndolo los dedos.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Taller de Pelotas Mágicas		
Objetivo específico del juego: Construcción del implemento mediante manipulación fina. Organización: Equipos de 4 alumnos. Descripción: Cada alumno llena un globo con arroz usando un embudo (ayudado por un compañero). Se corta la boquilla y se cubre con otro globo de distinto color para reforzar. Decoración libre. Recursos materiales: Globos, arroz, tijeras, embudos.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: El Desafío del Malabarista		
Objetivo específico del juego: Explorar la lateralidad y coordinación óculo-manual. Organización: Individual, dispersos por el espacio. Descripción: 1. Lanzar con la derecha y recoger con la derecha. 2. Lo mismo con la izquierda. 3. Lanzar con una mano y recoger con la otra. El docente indica: "¡Lanzamiento alto!", "¡Lanzamiento bajo!". Se enfatiza el uso del código de colores de la sesión 1 (rojo/azul) para la lateralidad. Recursos materiales: Pelotas recién construidas.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: La Pelota que viaja		
Objetivo específico del juego: Relajación y reflexión sobre el uso social del material. Organización: Sentados en círculo. Descripción: Pasamos la pelota suavemente al compañero de al lado mientras decimos una palabra sobre cómo nos ha salido la construcción. Reflexionamos: "¿Estas pelotas les gustarán a los pequeños de Infantil?". Recursos materiales: Pelotas construidas.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 4: " El Baile de los Trompos"	Curso: 1º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Medida: Proporcionar descansos activos y asignar el rol de "Director de Orquesta" para marcar los ritmos). Dislexia (Medida: Señalizar el sentido de los giros con pictogramas de flechas: circular derecha/rojo y circular izquierda/azul).							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Esta sesión aborda los giros como HMB, fundamentales para la orientación espacial y el equilibrio post-rotatorio. A través de la ASM de "cariocas" (pelotas con colas de tela), el alumnado experimentará fuerzas centrífugas y movimientos circulares que requieren una alta coordinación global.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS					
EFI.CEs.4. EFI.CEs.5. CPSAA3, CC3, STEM5, CC4.	EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a		EF.01.B.1.1. EF.01.B.2.1. EF.01.B.2.2. EF.01.D.2.1.					
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Construir cariocas y realizar giros sobre los ejes corporales con control del equilibrio.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Autoconstrucción y Aprendizaje-Servicio.	Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado.			Estrategia en la Práctica: Global.				
Espacio: Gimnasio.	Recursos: Telas viejas, calcetines desaparejados, arroz.			Agrupamientos: Individual y en parejas.				
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación directa.			Instrumentos de evaluación: Lista de control y diana de autoevaluación.					
Transversalidad: Educación vial (respeto de turnos y sentidos de circulación).								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: La Nave Loca								
Objetivo específico del juego: Activación vestibular (oído interno) y giros sobre el eje longitudinal. Organización: Dispersos por el espacio. Descripción: Convierte a los alumnos en naves espaciales que viajan por el cosmos; a la señal de "¡Agujero negro!", deben girar como peonzas para escapar de su gravedad y, al grito de "¡Anclaje de seguridad!", clavarse al suelo a pata coja para no salir flotando al vacío.	Tiempo 10'		Representación gráfica: 					

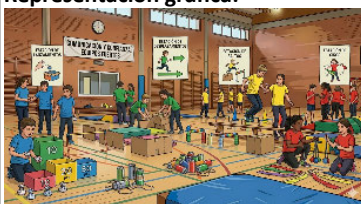
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Taller de Cariocas		
Objetivo específico del juego: Construcción de implementos para el giro. Organización: Parejas cooperativas. Descripción: Introducimos una de las pelotas de arroz fabricadas en la Sesión 3 dentro de un calcetín viejo o un trozo de tela larga. Anudamos fuertemente el extremo para crear una "cola". El resultado es un implemento que permite hacer círculos en el aire, llamado carioca. Recursos materiales: Pelotas de la sesión 3, calcetines largos o tiras de tela, cinta.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: Hélices y Molinos		
Objetivo específico del juego: Coordinación segmentaria y giros de objetos. Organización: Individual. Descripción: 1. Girar la carioca con la mano derecha a un lado del cuerpo (eje sagital). 2. Lo mismo con la izquierda. 3. Girar la carioca y, a la vez, girar el cuerpo sobre sí mismo en el mismo sentido. 4. Intentar girar la carioca por encima de la cabeza como un helicóptero. Recursos materiales: Cariocas construidas.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: La Espiral de Relajación		
Objetivo específico del juego: Normalización del sistema vestibular y relajación. Organización: Tumbados en el suelo. Descripción: Con los ojos cerrados, los alumnos dibujan con su dedo en el aire espirales imaginarias muy lentas mientras respiran profundamente. Recogida ordenada del material para la "Olimpiada".	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 5: "Organizadores de la Gran Olimpiada"	Curso: 1º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Medida: Rol de "Capitán de Tiempos" con un cronómetro para avisar de los cambios de estación). Dislexia (Medida: Uso de carteles con apoyo visual de pictogramas para las normas de los juegos).
--	---

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta sesión es el puente hacia el ApS. Tras haber construido y dominado los materiales (zancos, vallas, pelotas y cariocas) y las HMB asociadas, el alumnado debe aprender a organizar el espacio y a comunicar cómo se juega. Se trabaja la responsabilidad, la expresión oral y la cooperación, consolidando el esquema corporal al tener que explicarlo a otros.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EFI.CEs.4. EFI.CEs.5. CPSAA3, CC3, STEM5, CC4.	EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a	EF.01.D.2.1. EF.01.C.1.1. EF.01.D.3.1. EF.01.B.2.2.
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Organizar estaciones de juego y practicar la tutorización de habilidades motrices.		
Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Resolución de problemas y estilo socializador.	Estilo de Enseñanza: Enseñanza Recíproca (simulada) y creativo.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Gimnasio.	Recursos: Cartulinas, petos, materiales contruidos.	Agrupamientos: Grupos cooperativos (4 grupos de 5).
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación sistemática.	Instrumentos de evaluación: Registro anecdótico y diana de evaluación.	
Transversalidad: Educación para la solidaridad y expresión oral.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: El Guía y el Explorador		
Objetivo específico del juego: Fomentar la confianza y la comunicación. Organización: Parejas. Descripción: Un alumno cierra los ojos (explorador) y el otro (guía) le conduce por el gimnasio solo con la voz, dándole instrucciones de lateralidad y obstáculos: "Da un salto", "Gira a la derecha". Luego intercambian roles.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Montaje de las Estaciones Olímpicas		
Objetivo específico del juego: Organización espacial y funcional de los recursos. Organización: 4 grupos por estaciones: 1. Estación de Desplazamientos: Circuito con los zancos de bote. 2. Estación de Saltos: Carrera de obstáculos con vallas de cartón. 3. Estación de Lanzamientos: Puntería a cajas con pelotas de arroz. 4. Estación de Giros: Espacio para bailar con las cariocas de tela. Descripción: Cada grupo coloca sus materiales y crea un cartel con un dibujo/pictograma que indique qué hay que hacer. Recursos materiales: Todos los materiales contruidos, cartulinas, rotuladores.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 

Título de la actividad 2: Ensayo General (Role-Playing)		
Objetivo específico del juego: Practicar la enseñanza de las HMB. Organización: Los grupos rotan por las estaciones de los demás. Descripción: En cada estación, dos alumnos se quedan como "maestros" y los otros tres actúan como si fueran niños de Infantil (haciendo preguntas, simulando que les cuesta saltar). Los "maestros" deben practicar cómo dar la mano, cómo animar y cómo explicar el uso de la mano derecha/izquierda. Recursos materiales: Estaciones montadas.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Círculo de Seguridad		
Objetivo específico del juego: Reflexión sobre la responsabilidad del servicio. Organización: Sentados en el suelo en círculo. Descripción: Revisamos los materiales: "¿Hay algún nudo suelto?", "¿Alguna valla que se pueda romper?". Repasamos las normas de cortesía: saludar a los niños de infantil y darles las gracias por venir.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 6: "Olimpiada Solidaria Reciclada"	Curso: 1º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAAH (Medida: Rol de "Capitán de Ceremonias", encargado de dar la señal de salida y cambio de estación). Dislexia (Medida: Uso de petos con colores vivos para facilitar que los niños de Infantil los identifiquen como monitores).
--	--

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta es la sesión de clausura y Producto Final. El alumnado de 1º de Primaria organiza y dirige una feria de HMB para el alumnado de Educación Infantil. Tras cinco sesiones de ASM y entrenamiento, deben aplicar sus conocimientos sobre desplazamientos, saltos, lanzamientos y giros desde una perspectiva de ayuda y tutoría, fomentando la convivencia escolar.

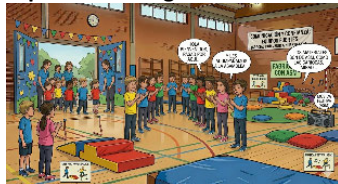
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.4. EFI.CEs.5. CPSAA3, CC3, STEM5, CC4.		EFI.C.Ev.4.1.a EFI.C.Ev.5.2.a			EF.01.D.2.1. EF.01.B.2.2. EF.01.F.2.2.				

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos): Ejecutar el servicio comunitario liderando las estaciones de HMB con seguridad y empatía.

Metodología

Técnica y métodos de enseñanza: Estilo socializador (enseñanza recíproca).	Estilo de Enseñanza: Socializador y creativo.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Gimnasio decorado.	Recursos: Todo el material construido.	Agrupamientos: Parejas de servicio (1º + Infantil).

Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación y Registro de Producto.	Instrumentos de evaluación: Rúbrica final de la SdA y escala visual de satisfacción.	
Transversalidad: Educación para la Solidaridad y Sostenibilidad.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: La Bienvenida Olímpica		
Objetivo específico del juego: Organización y recepción de los invitados.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
Descripción: Los alumnos de 1º se colocan en la entrada del gimnasio formando un pasillo. Reciben a los niños de Infantil con aplausos y les acompañan a la zona de asamblea inicial. Se explica brevemente que los materiales han sido fabricados con ASM.		
Recursos materiales: Materiales de la SdA y música festiva.		
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad: Circuito Olímpico de HMB		
Objetivo específico del juego: Tutorizar las HMB mediante el uso de materiales autoconstruidos.	Tiempo 35´	Representación gráfica: 
Organización: 4 Estaciones activas. Los alumnos de 1º actúan como monitores y guías.		
Descripción: • Estación Zancos: El monitor de 1º da la mano al niño de Infantil para que este camine con los zancos de bote. • Estación Vallas: Los monitores demuestran cómo saltar y animan a los pequeños a pasar los obstáculos de cartón. • Estación Pelotas: Juegos de puntería donde el monitor de 1º recoge la pelota y la devuelve con la mano indicada (lateralidad). • Estación Cariocas: El monitor enseña a girar la tela haciendo círculos grandes y pequeños.		
Recursos materiales: Zancos, vallas, pelotas de arroz y cariocas.		
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El Legado Olímpico		
Objetivo específico del juego: Cierre del servicio y reflexión.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
Descripción: Tras finalizar los juegos, cada alumno de 1º entrega una "medalla de cartón" reciclado y una pelota de arroz a su compañero de Infantil como regalo. Se despiden y el grupo de 1º realiza la asamblea de evaluación final coloreando su Diana de Logros.		
Recursos materiales: Medallas de cartón y Diana de autoevaluación.		

3. Conclusiones

La presente propuesta demuestra que las HMB pueden desarrollarse de forma eficaz y significativa mediante la ASM. Al fabricar sus propios implementos con materiales reciclados, el alumnado de 1º de Primaria no solo mejora su coordinación y equilibrio, sino que adquiere una conciencia ecológica alineada con el Decreto 101/2023, transformando residuos en herramientas de aprendizaje con un alto valor pedagógico.

Por otro lado, la metodología de ApS otorga una dimensión social y ética al movimiento. Al poner sus habilidades al servicio del alumnado de Infantil, los estudiantes refuerzan su autoestima y competencia social, cumpliendo con los objetivos de convivencia y solidaridad de la normativa andaluza. En definitiva, esta SdA logra que la Educación Física sea un motor de formación integral, donde el éxito motor se traduce en un servicio real a la comunidad escolar.

Referencias bibliográficas

- Ardiana, P. A. (2024). Analysis of physical activity to improve students basic movement skills physical literacy based primary school. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(01), 10-23. <https://doi.org/10.21009/GJIK.151.02>
- Chanda, R. (2025). Monitoring and evaluation of service-learning initiatives: a study of Assam Don Bosco University. *RIDAS. Revista Iberoamericana de Aprendizaje-Servicio*, (20), 157-171. <https://doi.org/10.1344/RIDAS2025.20.10>
- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 88, de 11 de mayo de 2023. https://www.juntadeandalucia.es/eboja/2023/88/BOJA23-088-00108-8114-01_00283151.pdf
- Jacoby, B. (2014). *Service-learning essentials: Questions, answers, and lessons learned*. John Wiley & Sons.
- Jadwiszczak, M., Wawrzyniak, S., & Pezdek, K. (2025). More than movement: a systematic review of moral and social development in adolescents physical education. *BMC Public Health*, 25(1), 2076. <https://doi.org/10.1186/s12889-025-23169-2>
- Jaya Lema, E. D. (2023). *Material didáctico a base de objetos reciclados para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación inicial 2 en la Unidad Educativa Manuel Gonzalo Albán Rumazo del sector de Alaquez de la ciudad de Latacunga* [Trabajo de grado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Digital UTC.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- O'Callaghan, L. (2025). *Cognition and movement among 5-7-year-old children* [Tesis doctoral, Liverpool John Moores University]. LJMU Research Online.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre etapas educativas. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 104, de 2 de junio de 2023. https://www.juntadeandalucia.es/eboja/2023/104/BOJA23-104-00030-9743-01_00284813.pdf
- Popova, Y. (2013). The role of desire in self-construction: City and identity narratives. *Psychology & Sexuality*, 4(2), 171-181.

El Eco-Circo de los Equilibrios. Lateralidad y coordinación mediante Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para primer ciclo de Educación Primaria

Pablo Ramírez-Espejo¹, Amanda Camacho-Illana¹, José Luis Solas-Martínez^{1,2,3,4}, Sebastián López-Serrano⁵

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física (RIIDCAF)

³Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo (RIIDE)

⁴Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

⁵Consejería de Educación. Junta de Andalucía

1. Introducción

La Educación Física en las primeras etapas escolares constituye un pilar fundamental para el desarrollo neuro-motriz del alumnado, trascendiendo la mera ejecución de movimientos para convertirse en un vehículo de estructuración del esquema corporal y de la personalidad infantil (Arreaga y Carvajal, 2024; McLoughlin et al., 2021). En el primer ciclo de Educación Primaria, la práctica motriz no solo asienta las bases de la salud física, sino que resulta determinante para la organización del espacio, el tiempo y la relación con el entorno, factores indispensables para el éxito en posteriores aprendizajes académicos y vitales (Batez et al., 2021; Holferlder & Schott, 2014). En este escenario, se hace necesario implementar propuestas pedagógicas que conecten el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices con experiencias significativas, lúdicas y socialmente relevantes (Camacho-Sánchez et al., 2023; Sevilla-Sanchez et al., 2023).

En este sentido, conceptos como la lateralidad, la coordinación y el equilibrio configuran el núcleo de la competencia motriz en estas edades (Hulsteen et al., 2020; Utesch et al., 2019). La lateralidad, entendida como el predominio funcional de un lado del cuerpo (Morocho y moreno, 2022), y el equilibrio, como la capacidad de mantener la estabilidad postural (Martín et al., 2025), son prerequisites esenciales para la autonomía del niño y su interacción eficaz con el medio (Cairney et al., 2019). Un adecuado desarrollo de estas destrezas no solo previene dificultades de aprendizaje lectoescritor, sino que otorga al alumnado la seguridad y confianza necesarias para explorar nuevas posibilidades de movimiento, integrando sus dimensiones cognitiva y motora de manera armónica (Cășăneanu et al., 2025; Escolano-Pérez et al., 2020).

Sin embargo, para que este aprendizaje sea profundo y sostenible, es preciso innovar en los recursos y estrategias didácticas. El modelo de autoconstrucción de materiales (ASM) se presenta como una herramienta de doble impacto: por un lado, trabaja la motricidad fina y la coordinación óculo-manual durante la fase de fabricación; por otro, fomenta una conciencia ecológica crítica y responsable desde edades tempranas (Giménez, 2023; Martínez et al., 2021). Al transformar residuos en recursos lúdicos, el alumnado no solo revaloriza el material de desecho, sino que

genera un vínculo afectivo con sus propias creaciones, aumentando significativamente su motivación hacia la práctica física posterior (Eirín-Nemiña & Rodríguez-Rodríguez, 2024; Giménez, 2024).

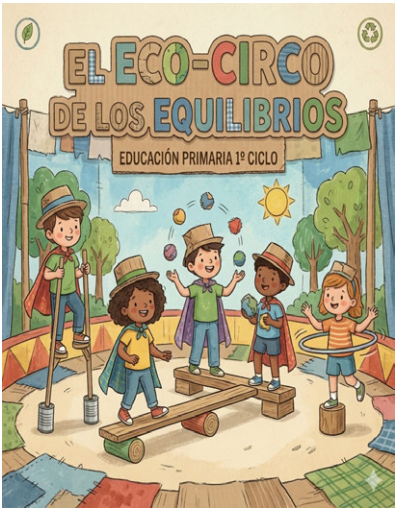
Asimismo, esta propuesta integra la metodología del Aprendizaje-Servicio (ApS), una estrategia que une el aprendizaje de contenidos curriculares con la prestación de un servicio a la comunidad, en este caso, al alumnado de Educación Infantil (Chiva-Bartoll et al., 2020; García et al., 2022). Al convertir a los estudiantes de primer ciclo en "maestros" y organizadores de actividades para sus compañeros más pequeños, se potencia la responsabilidad, la empatía y la consolidación de los propios aprendizajes motrices, ya que, para enseñar a mantener el equilibrio, primero es necesario haberlo interiorizado y comprendido (Sánchez et al., 2025; Torres et al., 2021).

En base a todo lo expuesto anteriormente, el objetivo de este trabajo es presentar el diseño de una Situación de Aprendizaje (SdA) en Educación Física titulada "El Eco-Circo de los Equilibrios", dirigida al alumnado de primer ciclo de Educación Primaria. Esta propuesta combina el trabajo específico de la lateralidad y el equilibrio a través de la ASM y culmina con un proyecto de ApS, todo ello enmarcado en la normativa educativa vigente en Andalucía, con el fin de favorecer un desarrollo integral, cooperativo y comprometido con el entorno.

2. Propuesta práctica

Se propone la realización de una SdA que estará conformada por 6 sesiones. El presente trabajo está contextualizado en un colegio ficticio formado por dos edificios situados dentro del mismo recinto, los cuales recogen las enseñanzas de infantil, primaria y los dos primeros cursos de Secundaria. Además, encontramos una pista de baloncesto, una pista de fútbol, una pista cubierta y un patio de recreo. La SdA se llevará a cabo a lo largo del tercer trimestre e irá dirigida a 2º de Primaria.

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: "El Eco-Circo de los Equilibrios"		10/12	1º Ciclo	2º Curso
	Efeméride: 17 de mayo (Día Mundial del reciclaje)	6 sesiones	25 Alumnos/as	
	Justificación: Esta SdA nace de la necesidad de afianzar el esquema corporal (lateralidad) y las capacidades perceptivo-motrices (equilibrio y coordinación) en el alumnado de 6-7 años. Se utiliza el modelo de ASM para fomentar la sostenibilidad y la motricidad fina, culminando en una propuesta de ApS donde el alumnado organiza un circuito lúdico para sus compañeros de Educación Infantil, consolidando así sus propios aprendizajes al enseñarlos.			
	Producto final: Organización y ejecución de una "Feria de Juegos de Equilibrio" en el patio del colegio, utilizando los materiales contruidos por ellos mismos, dirigida al alumnado de 5 años (Infantil).			

CONCRECIÓN CURRICULAR		
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)		
EFI.CEs.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. EFI.CEs.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Descriptores Operativos: STEM5, CPSAA2, CPSAA1. Competencias Clave: STEM (Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería), CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender).		
Criterios de Evaluación (CEv)		
EFI.C.Ev.1.2.b. Explorar las posibilidades motrices propias reconociendo el esquema corporal, la lateralidad, el equilibrio y la coordinación en diferentes contextos. EFI.C.Ev.3.1.b. Participar en juegos cooperativos y actividades de construcción, respetando la diversidad y las normas de seguridad.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.1.A.1. Salud física y hábitos (alimentación, higiene, postura).	EFI.1.B.2. Cuidado del material (físico y digital).	EFI.1.C.1. Toma de decisiones (capacidades y limitaciones). EFI.1.C.2. Esquema corporal y conciencia del cuerpo.
Contenidos Transversales		
Educación para el desarrollo sostenible y consumo responsable, creatividad e innovación, valores de cooperación y trabajo en equipo.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
-Reflexión sobre el impacto ecológico. -Favorece el pensamiento crítico, participación activa. -Valores y coeducación.	Técnicas: Instrucción directa e indagación. Estilos de enseñanza: Descubrimiento guiado y asignación de tareas. Estrategia en la práctica: Global.	Trabajo basado en proyectos, Aprendizaje cooperativo, ApS, Modelo de ASM.
Recursos		Estrategias organizativas
Materiales: Conos, pelotas, colchonetas, aros, pelotas de tenis, petos, botellas, tizas, tijeras, cinta adhesiva, cuerdas, equipo de música, papel y carteles. Espacios: Patio escolar o gimnasio.		Individual, entre iguales, pequeños grupos cooperativos y gran grupo.
Pautas DUA	Medidas	Consecución de recompensas por superación de cada juego del circuito. Presentación del manual para explicar crear las estaciones y materiales. Uso de juegos y materiales accesibles para todos, trabajo entre iguales.

	Principios	Principio I. Proporcionar múltiples formas de implicación. Principio II. Proporcionar múltiples formas de representación. Principio III. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	
Atención a la Diversidad (AD)		Escolarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, apoyo compañero/a, trabajar por nivel, no sobrecarga y coordinación con la familia.	
		Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero/a guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: “Detectives del Movimiento y la Basura”		Fecha: 05/05/2026	
Sesión 2: “Taller de Ingenieros: Zancos Locos”		Fecha: 07/05/2026	
Sesión 3: “Taller de Ingenieros: El Suaviball”		Fecha: 11/05/2026	
Sesión 4: “Prueba de Control: ¡A dominar el cuerpo!”		Fecha: 12/05/2026	
Sesión 5: “Ensayo General: Nos convertimos en profes”		Fecha: 14/05/2026	
Sesión 6: “LA GRAN FERIA: Eco-Circo de Equilibrios”		Fecha: 18/05/2026	
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.1.2. EFI.C.Ev.3.1.	Autoevaluación: Diana de evaluación Coevaluación: Kahoot Heteroevaluación: Registro anecdótico	Autoevaluación: Semáforo del aprendizaje Coevaluación: Lista de control Heteroevaluación: Observación sistemática	Autoevaluación: Diana de evaluación Coevaluación: Rúbrica Heteroevaluación: Rúbrica

2.2. Sesiones

Sesión 1: “Detectives del Movimiento y la Basura”	Curso: 2º Primaria Nº alumnos: 25 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): -Escolarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, trabajar por nivel y no sobrecarga. -Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Iniciaremos con esta SdA, para así conocer situación de partida de nuestro alumnado, a través de la exploración inicial. La cuál ayudará a introducir al alumnado en el desarrollo de las cualidades coordinativas, fundamentales para el aprendizaje motor y el rendimiento físico.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. STEM5, CPSAA2.	EFI.C.Ev.1.2.b.				EFI.1.A.1. EFI.1.B.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Identificar la izquierda y derecha en sí mismo. 2. Clasificar residuos para su reutilización.								

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Indagación / Instrucción directa.	Estilo de Enseñanza: Asignación de tareas.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Pista polideportiva.	Recursos: Aros, conos, petos de colores, "basura limpia" traída de casa (latas, botellas).	Agrupamientos: Parejas, gran grupo, individual.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación directa.	Instrumentos de evaluación: Lista de control de lateralidad y equilibrio.	
Transversalidad: ODS 12: Producción y consumo responsables. Educación ambiental.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: El espejo mágico		
Objetivo específico del juego: Tomar conciencia corporal. Organización: Parejas. Descripción: Por parejas, uno realiza movimientos (levantar mano derecha, pie izquierdo) y el otro debe imitarlo como un espejo. A la señal, cambio de roles. Como variante pasar a hacerlo en tríos.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: "Isla, puente, barco"		
Objetivo específico del juego: Evaluar el equilibrio estático y dinámico. Organización: Individual y en gran grupo. Descripción: Los alumnos se desplazan libremente. A la voz de "Isla": equilibrio sobre un pie (5 seg). "Puente": cuadrupedia alta. "Barco": balanceos sentados abrazando rodillas. Como variante del juego se añadirán más alumnos para que pillen a los demás. Recursos materiales: Conos.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: "Cazadores de Tesoros Reciclables"		
Objetivo específico del juego: Conocer la clasificación de la basura. Organización: Por grupos de cinco. Descripción: Se vuelcan los materiales traídos de casa en el centro. Por grupos, deben correr, coger uno y clasificarlo en aros: "Latas" (para zancos), "Botellas" (para suaviball), "Cartón". Se descarta lo no seguro. Como variante tendrán que ir de la mano por parejas dentro de cada grupo. Recursos materiales: Ninguno.	Tiempo 15´	Representación gráfica: 

Título de la actividad 3: "El circuito ciego"		
Objetivo específico del juego: Mejorar la lateralidad. Organización: Por parejas. Descripción: Uno se tapa los ojos, el otro le guía solo con voz: "un paso a la derecha", "dos delante", "izquierda". Posteriormente se hará como una carrera de obstáculos y el que antes la termine ganará. Como variante del juego en vez de correr tendrán que ir con los ojos tapados y siguiendo las indicaciones de sus compañeros. Recursos materiales: Aros y conos.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: "Asamblea del proyecto"		
Objetivo específico del juego: Conocer mejor a nosotros mismos y a los compañeros. Organización: Individual. Descripción: Sentados en círculo, explicamos el reto: "¿Seríamos capaces de usar estos materiales para enseñar equilibrio a los niños de 5 años?". Recursos materiales: Ninguno.	Tiempo 5'	Representación gráfica: 

Sesión 2: "Taller de Ingenieros: Zancos Locos"	Curso: 2º Primaria Nº alumnos: 25 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): -Escolarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, trabajar por nivel y no sobrecarga. -Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Sesión dedicada a la construcción de material (zancos). Se trabaja la motricidad fina, la coordinación óculo-manual y la seguridad en el manejo de herramientas, fomentando la autonomía y la sostenibilidad.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.3. CPSAA1.	EFI.C.Ev.3.1.				EFI.1.B.2. EFI.1.C.1. EFI.1.C.2.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Construir unos zancos seguros usando material reciclado. 2. Coordinar movimientos finos (atar, pegar).									

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa.	Estilo de Enseñanza: Asignación de tareas.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Pista polideportiva.	Recursos: Latas por alumno (tipo tomate kg), cuerda de persiana, punzón/clavo, martillo, cinta aislante.	Agrupamientos: Gran grupo, individual y parejas.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación sistemática.	Instrumentos de evaluación: Diario de clase (Registro de sensaciones).	
Transversalidad: ODS 12. Creatividad artística (decoración).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: “Manos despiertas”		
Objetivo específico del juego: Activar progresivamente a cada alumno y mejorar las relaciones entre ellos mismos. Organización: Individual. Descripción: Abrir y cerrar puños, rotación de muñecas, "tocar piano" en el aire, sacudir manos, según lo que vaya indicando el profesor. Explicación de Normas de Seguridad (Peligro de corte con latas). Como variante del juego el alumno podrá hacer de maestro.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: “El agujero perfecto”		
Objetivo específico del juego: Conocer las instrucciones para formar objetos. Organización: Individual y en gran grupo. Descripción: El docente demuestra cómo hacer los agujeros en los laterales de la lata (cerca de la base cerrada). Los alumnos, por turnos y supervisados, usan el punzón para perforar dos agujeros enfrentados. Como variante se hará en parejas. Recursos materiales: Latas y punzones.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: “Medir y anudar”		
Objetivo específico del juego: Conocer las instrucciones para formar objetos. Organización: Por parejas. Descripción: Medición de la cuerda: El alumno pisa la lata y estira la cuerda hasta su cintura (ajuste ergonómico). Cortar y pasar la cuerda por los agujeros. Realizar nudos fuertes por dentro para que no se escapen (a esto ayudará el docente). Recursos materiales: Cuerda y tijeras.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 

Título de la actividad 3: “Seguridad y diseño”		
Objetivo específico del juego: Conocer las instrucciones para formar objetos. Organización: Individual. Descripción: Los alumnos a través de la supervisión del profesor tendrán que cubrir los bordes de la lata con cinta aislante (para evitar cortes). Además tendrán que decorar la lata con cintas de colores o pegatinas para personalizarlos (identidad). Recursos materiales: Cinta aislante de colores.	Tiempo 10’	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: “Testeando la resistencia”		
Objetivo específico del juego: Conocer la resistencia del artículo creado. Organización: Individual. Descripción: Los alumnos se pondrán los zancos y darán 3 pasos sobre una alfombra o colchoneta fina (por seguridad) para comprobar que la cuerda no se suelta. Para finalizar se recogerá y limpiará el patio. Recursos materiales: Colchonetas.	Tiempo 10’	Representación gráfica: 

Sesión 3: "Taller de Ingenieros: El Suaviball"	Curso: 2º Primaria Nº alumnos: 25 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): -Escolarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, trabajar por nivel y no sobrecarga. -Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Continuación del modelo de autoconstrucción. Fabricación de un implemento para lanzar y recepcionar (Suaviball) a partir de botellas de plástico (tipo lejía/detergente bien limpias). Desarrollo de coordinación óculo-manual.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.1. EFI.CEs.3. CPSAA1, STEM 5, CPSAA 2.	EFI.C.Ev.3.1.				EFI.1.A.1. EFI.1.C.1. EFI.1.C.2.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Transformar un residuo en un juguete deportivo. 2. Iniciarse en el manejo del móvil (bola) con implemento.									

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Enseñanza mediante la búsqueda.	Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Pista polideportiva.	Recursos: Botellas de plástico con asa (tipo lejía/detergente), tijeras, pelotas de tenis viejas o papel de aluminio.	Agrupamientos: Gran grupo, individual.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación.		Instrumentos de evaluación: Rúbrica.
Transversalidad: ODS 12. Reciclaje creativo.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: “La pelota caliente”		
Objetivo específico del juego: Activar progresivamente el cuerpo y extremidades y conocer mejor a los compañeros. Organización: Gran grupo. Descripción: En círculo, los alumnos deberán pasarse una pelota muy rápido de mano en mano sin que caiga a la misma vez que se dice el nombre del compañero al que se la va a pasar. Como variante del juego se deberá pasar la pelota con la mano izquierda y recibir con la mano derecha. Recursos materiales: Pelota.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: “Corte maestro”		
Objetivo específico del juego: Conocer las instrucciones para formar objetos. Organización: Individual. Descripción: El docente marca con rotulador la línea de corte en la botella (diagonal, dejando el asa como mango). Los alumnos recortan con cuidado. Importante: Supervisión 1 a 1 en este paso si las tijeras son grandes. Recursos materiales: Botellas marcadas y tijeras.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 

Título de la actividad 2: “Bordes de seda”		
Objetivo específico del juego: Conocer las instrucciones para formar objetos. Organización: Individual. Descripción: En esta parte los alumnos con cinta aislante, deberán forrar todo el borde cortado de la botella para que no arañe al recibir la pelota y también deberán de decorarla que eso queda libre, es decir, a gusto de cada alumno que lo cree. Recursos materiales: Cinta aislante.	Tiempo 10’	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: “La bola cometa”		
Objetivo específico del juego: Conocer las instrucciones para formar objetos. Organización: Individual. Descripción: En caso de no haber pelotas de tenis, los alumnos tendrán que fabricar bolas con papel de aluminio apretado y envolverlas en cinta o usar calcetines viejos enrollados para formar bolas y usarlas posteriormente. Recursos materiales: Papel de aluminio.	Tiempo 5’	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: “Estreno mundial”		
Objetivo específico del juego: Poner en práctica y funcionamiento el objeto creado. Organización: Individual. Descripción: Los alumnos ahora tendrán que lanzar la bola al aire con la mano y tratar de cogerla con el "Suaviball" (la botella). Probar con mano derecha e izquierda. Como variante de la actividad se colocarán por parejas, uno de ellos lanza y el otro lo recepciona, posteriormente se turnarán de rol. Recursos materiales: Los Suaviballs contruidos.	Tiempo 15’	Representación gráfica: 

Sesión 4: “Prueba de Control: ¡A dominar el cuerpo!”		Curso: 2º Primaria Nº alumnos: 25 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): -Escarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, trabajar por nivel y no sobrecarga. -Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Una vez construido el material, es fundamental dedicar una sesión específica a su dominio técnico. Se consolidan el equilibrio dinámico (zancos) y la coordinación óculo-manual (suaviball) antes de enseñárselo a los pequeños.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.1. STEM5, CPSAA2.			EFI.C.Ev.1.2.		EFI.1.C.1. EFI.1.C.2.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Mantener el equilibrio sobre zancos en desplazamiento. 2. Coordinar el lanzamiento y recepción con el suaviball.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa.		Estilo de Enseñanza: Asignación de tareas y descubrimiento guiado.			Estrategia en la Práctica: Global.				
Espacio: Pista polideportiva.		Recursos: Zancos y suaviballs (construidos previamente), tizas, conos.			Agrupamientos: Individual, por parejas.				
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación.		Instrumentos de evaluación: Escala de valoración.							
Transversalidad: ODS 12. Reciclaje creativo.									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: “Estatuas gigantes”									
Objetivo específico del juego: Mejorar el equilibrio y conocer la resistencia de los materiales creados. Organización: Individual. Descripción: Los alumnos se desplazarán libremente por la pista con los zancos puestos. A la señal del docente, deben quedarse congelados en equilibrio en una posición graciosa ("Estatua"). Como variante de la actividad podemos añadir una acción más como es la de bajar y subirse de los zancos o agacharse. Recursos materiales: Zancos.					Tiempo 10’ Representación gráfica: ¡ESTATUAS GIGANTES! 				

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: “El sendero peligroso”		
Objetivo específico del juego: Mejorar la cooperación entre compañeros y mejorar el equilibrio. Organización: Individual. Descripción: Se dibujarán unas líneas en el suelo con tiza (rectas, curvas y zig-zag). Los alumnos deben recorrerlas subidos en sus zancos sin salirse de la línea ("caer al precipicio"). Recursos materiales: Tizas y zancos.	Tiempo 15´	Representación gráfica:
Título de la actividad 2: “Lluvia de meteoritos”		
Objetivo específico del juego: Mejorar el lanzamiento y trabajar las recepciones. Organización: Individual y por parejas. Descripción: Individualmente con su Suaviball los alumnos deberán lanzar la bola verticalmente y recepcionarla sin que toque el suelo. Si la pelota cae tendrán que gritar “meteorito”. Como variante de la actividad los alumnos deberán lanzar con la mano derecha y recibir con la mano izquierda, lanzar y dar una palmada antes de recibir y hacerlo por parejas. Recursos materiales: Suaviballs.	Tiempo 15´	Representación gráfica: ♻️ ¡LLUVIA DE METEORITOS!
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: “Relax de altura”		
Objetivo específico del juego: Conocer la opinión de los alumnos y reflexionar sobre los juegos realizados. Organización: Individual. Descripción: Los alumnos se quitarán los zancos y se masajearán las plantas de los pies con las pelotas del suaviball. Mientras tanto se hará como unas pequeñas reflexiones y preguntas sobre la sesión como: ¿Qué ha sido más difícil, los zancos o el suaviball? Recursos materiales: Pelotas.	Tiempo 10´	Representación gráfica:

Sesión 5: "Ensayo General: Nos convertimos en profes"	Curso: 2º Primaria Nº alumnos: 25 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): -Escolarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, trabajar por nivel y no sobrecarga. -Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Sesión clave del ApS. El alumnado cambia su rol de "ejecutante" a "organizador". Se fomenta la responsabilidad y la empatía al tener que adaptar lo aprendido para enseñarlo a niños/as de 5 años.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS					
EFI.CEs.3. CPSAA1.	EFI.C.Ev.3.1.			EFI.1.C.1. EFI.1.C.2.					
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Organizar el espacio y los materiales para la feria. 2. Explicar con claridad y paciencia los juegos a otros.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Microenseñanza.	Estilo de Enseñanza: Grupos cooperativos.			Estrategia en la Práctica: Global.					
Espacio: Pista polideportiva.	Recursos: Todo el material construido, carteles para las estaciones.			Agrupamientos: Por grupos.					
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación.		Instrumentos de evaluación: Diana de autoevaluación.							
Transversalidad: ODS 12. Reciclaje creativo.									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: "Reparto de poderes"									
Objetivo específico del juego: Mejorar las relaciones entre compañeros y la autonomía. Organización: Grupos de 5. Descripción: El profesor realizará 4 grupos y se dividirán por estaciones que serán las siguientes: 1ª Estación: Zona Zancos Libres, 2ª Estación: Zona Zancos Circuito, 3ª Estación: Zona Suaviball Puntería, 4ª Estación: Zona Suaviball Pase. En cada una de las estaciones se realizará el reparto de roles (explicador, ayudante de seguridad, animador). Recursos materiales: Cartulinas.				Tiempo 10'					Representación gráfica: 

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: "Montaje del "Eco-Circo"		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la visión espacial y la organización de grupos. Organización: Por grupos. Descripción: Cada grupo acude a su zona y coloca los materiales (conos, líneas, cajas). Deben decidir dónde se ponen los alumnos de infantil y dónde los "maestros" de 2º para que sea seguro. Recursos materiales: Conos.	15'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: "Teatro de ensayo"		
Objetivo específico del juego: Mejorar las relaciones de los compañeros y su comunicación. Organización: Por grupos. Descripción: Se realizará una simulación real, es decir, la mitad de la clase actúa como si fueran "niños de infantil" (hacen preguntas, se mueven "torpemente"). La otra mitad debe explicarles el juego y ayudarles. Luego cambio de rol. El docente corrige modos de comunicación. Recursos materiales: Ninguno.	20'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: "El contrato del buen profe"		
Objetivo específico del juego: Respetar y cumplir las reglas establecidas. Organización: Por grupos. Descripción: Sentados en círculo, recordamos las 3 reglas de oro para la feria de mañana: 1. Sonreír siempre. 2. Dar la mano si tienen miedo. 3. Felicitarles cuando lo intentan. Recursos materiales: Ninguno.	5'	Representación gráfica: 

Sesión 6: “LA GRAN FERIA: Eco-Circo de Equilibrios”	Curso: 2º Primaria Nº alumnos: 25 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): -Escolarización tardía: Frases cortas, ejemplos concretos, apoyo visual, trabajar por nivel y no sobrecarga. -Ceguera leve: Uso de material con relieve, compañero guía, señales auditivas, explicaciones claras y de forma pausada.							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Culminación del proyecto. El alumnado de 2º presta el servicio a la comunidad escolar (alumnado de 5 años). Se evalúa la competencia cívica y la aplicación real de las habilidades motrices y sociales.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.3. CPSAA1.	EFI.C.Ev.3.1.				EFI.1.A.1. EFI.1.C.1. EFI.1.C.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): 1. Ejecutar el servicio de Aprendizaje-Servicio con éxito. 2. Reflexionar sobre la satisfacción de ayudar a los demás.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje servicio.	Estilo de Enseñanza: Asignación de tareas.				Estrategia en la Práctica: Global.			
Espacio: Pista polideportiva.	Recursos: Material autoconstruido, música ambiente, diplomas para infantil.				Agrupamientos: Por grupos.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica final.				
Transversalidad: ODS 12. Reciclaje creativo.								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: “¡Bienvenidos al circo!”								
Objetivo específico del juego: Mejorar la coordinación. Organización: Por grupos. Descripción: Recepción del grupo de Infantil (5 años). Los alumnos de 2º se presentan y les asignan un grupo. Calentamiento conjunto dirigido por los alumnos de 2º (canción con movimiento). Recursos materiales: Equipo de música.				Tiempo 10´		Representación gráfica: 		

PARTE PRINCIPAL

Título de la actividad 1: "Rotación por el Eco-Circo"

Objetivo específico del juego: Mejorar la comunicación y las relaciones con los niños pequeños.

Organización: Por grupos.

Descripción: Los niños de infantil rotan cada 7-8 minutos por las 4 estaciones. Los alumnos de 2º enseñan a usar los zancos (llevándolos de la mano) y a lanzar con el suaviball. El docente supervisa, pero no interviene salvo riesgo.

30'

Representación gráfica:



Título de la actividad 2: "El diploma Circus"

Objetivo específico del juego: Mejorar la comunicación de los alumnos.

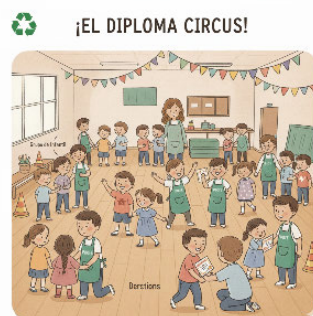
Organización: Por grupos.

Descripción: Los alumnos de 2º entregan unos pequeños diplomas ("Expertos en Equilibrio") hechos en clase de plástica a los niños de infantil y les despiden.

Recursos materiales: Diplomas.

10'

Representación gráfica:



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: "La asamblea de las emociones"

Objetivo específico del juego: Conocer el grado de satisfacción de los alumnos.

Organización: Individual.

Descripción: Una vez solos, se realizará una reflexión final, teniendo preguntas como: ¿Cómo nos hemos sentido siendo profes? ¿Qué hemos aprendido sobre nuestro propio equilibrio al tener que enseñarlo? Por último, se realizará una recogida selectiva de cualquier residuo generado.

Recursos materiales: Ninguno.

10'

Representación gráfica:



3. Conclusiones

Las principales conclusiones de este trabajo exponen que la implementación de la SdA "El Eco-Circo de los Equilibrios" permite abordar el desarrollo de la lateralidad y el equilibrio no como contenidos aislados, sino como vivencias significativas vinculadas a la sostenibilidad. De la misma forma, esta propuesta evidencia que el modelo de ASM mejora la motricidad fina y la coordinación bimanual durante la fase de fabricación, aumentando simultáneamente el sentido de pertenencia y la motivación del alumnado hacia la práctica física posterior.

En este sentido, se sugiere que los docentes transiten desde estilos de enseñanza tradicionales hacia metodologías activas e inclusivas, donde el alumnado asuma un rol protagonista y solidario, como ocurre en el ApS. La experiencia demuestra que cuando el niño o la niña enseña y guía a compañeros de menor edad, consolida de manera más profunda su propio esquema corporal y sus habilidades perceptivo-motrices. Además, una estrategia efectiva para lograr este desarrollo integral es la hibridación de modelos pedagógicos, integrando la reutilización creativa de residuos en las clases de Educación Física. Esto no solo democratiza el acceso a recursos materiales variados, sino que transforma el gimnasio en un espacio de conciencia ecológica y responsabilidad social, tal y como se requiere en la escuela del siglo XXI.

Referencias bibliográficas

- Arreaga, L. S. V., & Carvajal, M. B. M. (2024). Incidencia de la educación física para fomentar estilos de vida saludables en el contexto educativo: una revisión sistemática: The impact of physical education on promoting healthy lifestyles in the educational context: a systematic review. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 195.
- Batez, M., Milošević, Ž., Mikulić, I., Sporiš, G., Mačak, D., & Trajković, N. (2021). Relationship between Motor Competence, Physical Fitness, and Academic Achievement in Young School-Aged Children. *BioMed research international*, 2021(1), 6631365. <https://doi.org/10.1155/2021/6631365>
- Cairney, J., Dudley, D., Kwan, M., Bulten, R., & Kriellaars, D. (2019). Physical literacy, physical activity and health: Toward an evidence-informed conceptual model. *Sports medicine*, 49(3), 371-383. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01063-3>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: a systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Cășăneanu, M., Mihăilescu, L. N., Potop, V., Mihăilă, I., Manole, C., Mihăilescu, L. E., Bogdan Constantin Rață, B. C., Măță, L., & Rață, M. (2025). The Role of Climbing Exercises in Developing Balance Ability in Children. *Applied Sciences*, 15(11), 5959. <https://doi.org/10.3390/app15115959>
- Chiva-Bartoll, Ò., Capella-Peris, C., & Salvador-García, C. (2020). Service-learning in physical education teacher education: Towards a critical and inclusive perspective. *Journal of Education for Teaching*, 46(3), 395-407. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1733400>
- Eirín Nemiña, R., Rodríguez Rodríguez, J., & Marín Suelves, D. (2024). La educación física en la escuela: recursos, experiencias y prácticas innovadoras en educación infantil y primaria.
- Escolano-Pérez, E., Herrero-Nivela, M. L., & Losada, J. L. (2020). Association between preschoolers' specific fine (but not gross) motor skills and later academic competencies: Educational implications. *Frontiers in Psychology*, 11, 1044. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01044>
- García, C. S., Garcés, X. F., Silva, E. R., & Bartoll, O. C. (2022). Aprendizaje-Servicio Universitario en Educación Física: una interpretación no-lineal de sus complejidades. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (99), 41-67.

- Giménez, A. M. (2023). Autoconstrucción de material en educación física: perfil del profesorado, estrategias y recursos promovidos durante la pandemia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 50, 976-986.
- Giménez, A. M. (2024). *Autoconstrucción de material en Educación Física: conectando teoría, investigación y práctica*. Editorial INDE.
- Holfelder, B., & Schott, N. (2014). Relationship of fundamental movement skills and physical activity in children and adolescents: A systematic review. *Psychology of sport and exercise*, 15(4), 382-391. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2014.03.005>
- Hulteen, R. M., Barnett, L. M., True, L., Lander, N. J., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2020). Validity and reliability evidence for motor competence assessments in children and adolescents: A systematic review. *Journal of Sports Sciences*, 38(15), 1717-1798. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1756674>
- Martin, J., Sax van der Weyden, M., & Estep, A. (2025). The Interplay of Dual Tasks, Sleep Quality and Load Carriage on Postural Stability in Young, Healthy Adults. *Biomechanics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.3390/biomechanics5010001>
- Martínez, D. R., Lara, E. R., Martínez, F. J. R., & Iturriaga, F. M. A. (2021). Efectos del aprendizaje cooperativo y autoconstrucción de material en el alumnado de Educación Física en Primaria. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 14(28), 90-101.
- McLoughlin, G. M., & Graber, K. C. (2021). The contribution of physical education to physical activity within a comprehensive school health promotion program. *Research quarterly for exercise and sport*, 92(4), 669-679. <https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1765952>
- Morocho, D. F. G., & Moreno, E. R. A. (2022). Desarrollo de las habilidades y destrezas motrices básicas; Lateralidad-coordinación: Una revisión sistemática. *EmásF: revista digital de educación física*, (79), 62-80.
- Sánchez, C., Díaz, M. J. S., & González-Víllora, S. (2025). El aprendizaje-servicio en edad escolar en el área de Educación Física: una revisión sistemática. *Retos*, 64, 110-122.
- Sevilla-Sanchez, M., Calvo, X. D., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: Efectos sobre la motivación y el aprendizaje (Gamification in Physical Education: Evaluation of impact on motivation and motor learning). *Retos*, 47, 87-95.
- Torres, J., Chávez, H., & Alborno, V. C. (2021). Evaluación formativa: una mirada desde sus diversas estrategias en educación básica regular. *Revista Innova Educación*, 3(2), 386-400.
- Utesch, T., Bardid, F., Büsch, D., & Strauss, B. (2019). The relationship between motor competence and physical fitness from early childhood to early adulthood: a meta-analysis. *Sports medicine*, 49(4), 541-551. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01068-y>

Capítulo 7

The Eco-Toy Workshop. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para la integración lingüística del inglés en segundo ciclo de Educación Primaria

Teresa Martínez-Redecillas¹; Rosa Gómez-Martínez²; Pablo Ramírez-Espejo²; José Luis Solas-Martínez^{2,3,4,5}

¹ Departamento de Filología Inglesa. Universidad de Jaén

² Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

³ Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física (RIIDCAF)

⁴ Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo (RIIDE)

⁵ Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Introducción

La educación contemporánea en la etapa de Primaria se enfrenta al reto de trascender los límites físicos del aula para conectar el currículo con las complejas realidades ecosociales del siglo XXI. En un mundo caracterizado por la incertidumbre y la crisis climática, la escuela debe evolucionar hacia un modelo que no solo instruya, sino que transforme. En este escenario, el Aprendizaje-Servicio (ApS) surge como una metodología que fusiona procesos de aprendizaje con la prestación de un servicio a la comunidad, permitiendo que el alumnado se convierta en un agente de cambio activo (Puig et al., 2011). Según Tapia (2006), el ApS no solo mejora la adquisición de saberes técnicos, sino que dota al estudiante de una "brújula ética" que orienta su conocimiento hacia el bien común. Esta metodología trasciende el voluntariado tradicional al integrar intencionalmente los objetivos de aprendizaje curriculares con la acción solidaria, creando un ciclo de retroalimentación donde el servicio da sentido al estudio y el estudio mejora la calidad del servicio (Batlle, 2020).

Paralelamente, la enseñanza del inglés bajo el enfoque de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) se ha consolidado como una estrategia eficaz para el desarrollo de la competencia lingüística y cognitiva. Al utilizar la lengua como vehículo para la resolución de problemas técnicos y sociales, el aprendizaje se vuelve más natural y significativo (Coyle et al., 2010). Este enfoque permite que el alumnado de segundo ciclo de Primaria deje de percibir la lengua extranjera como una asignatura aislada para entenderla como una herramienta funcional en contextos de taller. En la Comunidad Autónoma de Andalucía, la integración de contenidos no lingüísticos ha demostrado ser un motor de innovación que favorece la competencia intercultural y el pensamiento de orden superior (Lorenzo, 2016). Además, investigaciones recientes sugieren que el aprendizaje de contenidos en una lengua extranjera activa procesos de atención y memoria de trabajo que son fundamentales para el desarrollo neurocognitivo en edades tempranas (Dalton-Puffer, 2011).

Asimismo, el éxito de esta propuesta radica en su estructura operativa basada en el aprendizaje cooperativo. Esta metodología garantiza que la construcción del

conocimiento sea un proceso social, donde la interdependencia positiva asegura que el éxito individual esté intrínsecamente ligado al del equipo (Johnson & Johnson, 2014). En un proyecto de autoconstrucción, la cooperación es vital para negociar soluciones técnicas y lingüísticas, promoviendo un clima de aula inclusivo que atiende a la diversidad (ACNEAE) desde la acción compartida y el apoyo mutuo.

Finalmente, la incorporación de la autoconstrucción sostenible de materiales (ASM) y la economía circular responde a la necesidad urgente de fomentar una ciudadanía comprometida con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente el ODS 12 sobre consumo y producción responsables. Como sostiene Sterling (2001), la educación no debe ser solo sobre sostenibilidad, sino como sostenibilidad, transformando la costumbre de la institución educativa. Siguiendo a Tonucci (2015), el contacto directo con la creación material y la manipulación de recursos del entorno potencia el pensamiento creativo y la competencia STEM. Esta premisa entronca con la filosofía del "Learning by Doing" de Dewey (1938), quien defendía que la educación es un proceso de vida en el que la experiencia directa es la base del pensamiento crítico.

La presente Situación de Aprendizaje (SdA), "The Eco-Toy Workshop", integra estos cuatro pilares: servicio, lengua, cooperación y sostenibilidad, para ofrecer una experiencia educativa holística. Esta propuesta se encuentra plenamente alineada con el Perfil de Salida del alumnado y la normativa vigente en Andalucía (Orden de 30 de mayo de 2023), buscando no solo la excelencia académica, sino la formación de ciudadanos capaces de construir un futuro más equitativo y circular.

2. Propuesta práctica

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “The Eco-Toy Workshop”		10/12	2º Ciclo	4º
	Efeméride: Día del Reciclaje (17 mayo)	6 sesiones	20 Alumnos/as	
	Justificación: Integración de la lengua inglesa (AICLE) con la sostenibilidad y el compromiso social. Se busca que el alumno use el idioma para crear, construir y servir a la comunidad.			
	Producto final: Kit de Juegos Sostenibles autoconstruidos con manuales de instrucciones bilingües.			
CONCRECIÓN CURRICULAR				
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
LEA.CEs.1. Comprender el sentido general y detalles específicos e información predecible de textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos, sobre temas frecuentes y cotidianos, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia, expresados de forma clara y en la lengua estándar, a través de diversos soportes, para desarrollar estrategias elementales de comprensión y responder a necesidades comunicativas concretas.				
LEA.CEs.2. Producir textos sencillos y participar en interacciones cotidianas de forma guiada, utilizando recursos analógicos y digitales, y haciendo uso de un repertorio léxico básico y de estructuras sintácticas elementales, para satisfacer necesidades comunicativas inmediatas y participar en situaciones de comunicación habituales.				

LEA.CEs.6. Apremiar la diversidad lingüística y cultural, reconociendo y valorando las lenguas y variedades dialectales presentes en el entorno, así como las manifestaciones culturales vinculadas a la lengua extranjera, para fomentar la curiosidad, el respeto y la convivencia intercultural, y para desarrollar una conciencia ciudadana global y democrática. Descriptoros Operativos: CCL2, CP2, STEM1, CD3, CC3, CCL1, CP1, CD2, CP3, CC2. Competencias Clave: CCL (Competencia en comunicación lingüística), CP (Competencia plurilingüe), STEM (Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería), CD (Competencia digital), CC (Competencia ciudadana).		
Criterios de Evaluación (CEv)		
LEA.C.Ev.1.1. Interpretar el sentido global y mensajes específicos de instrucciones técnicas sencillas en lengua extranjera durante procesos de construcción. LEA.C.Ev.2.1. Expresar mensajes orales breves para solicitar materiales o describir pasos del proceso de autoconstrucción. LEA.C.Ev.6.1. Actuar con empatía y respeto en situaciones de servicio comunitario, rechazando estereotipos.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
LEA.2.A.6 (Léxico de materiales). LEA.2.A.4 (Modelos de instrucciones).	LEA.2.A.2 (Planificación de textos). LEA.2.A.5 (Funciones comunicativas).	LEA.2.C.1 (Lengua como medio social). LEA.2.C.3 (Empatía y cortesía).
Contenidos transversales		
Educación para el Desarrollo Sostenible (ODS 12), Educación para la Paz y Convivencia.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Enfoque en la Autoconstrucción Sostenible, Aprendizaje-Servicio (ApS) como Eje Motivador, Integración AICLE (CLIL), Aprendizaje Cooperativo y Roles, Fomento de la Economía Circular y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).	Técnica y método: Aprendizaje Cooperativo, Learning by doing. Estrategia: Enseñanza recíproca. Estilo: global/analítica.	ApS (Aprendizaje-Servicio) y AICLE (CLIL).
Recursos		Estrategias organizativas
Materiales reciclados (cartón, plástico), herramientas escolares, TIC (vídeo tutoriales).		Grupos heterogéneos (4 alumnos).
Pautas DUA	Medidas	Apoyo visual constante (flashcards) y andamiaje lingüístico.
	Principios	Principio I: Proporcionar múltiples medios de representación (instrucciones con pictogramas y apoyo gestual). Principio II: Múltiples medios de acción y expresión (expresar el conocimiento a través de la construcción física y no solo del texto escrito).
Atención a la Diversidad (AD)	Alumno 1: TDAH (Déficit de Atención e Hiperactividad) Medidas: Ubicación preferencial cerca del docente. Fragmentación de las instrucciones de construcción en pasos muy cortos (máximo 2 verbos por instrucción). Uso de	

	"Checklists" visuales para que el alumno marque las tareas completadas.		
	Rol: Materials Manager (permite el movimiento controlado por el aula).		
	Alumno 2: DEA - Dislexia (Dificultades Específicas de Aprendizaje)		
	Medidas: Priorizar la evaluación oral sobre la escrita. En la Sesión 5 (manual), se le permite usar aplicaciones de dictado por voz o crear un manual basado en dibujos/fotos con etiquetas breves. Adaptación de textos: tipografía OpenDyslexic y mayor espaciado.		
Apoyo: Uso de glosario visual (Pictionary) de herramientas.			
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: The Mission: Who needs us?			Fecha: 05/05/2026
Sesión 2: Sustainable Designers			Fecha: 07/05/2026
Sesión 3: The Material Hunt			Fecha: 12/05/2026
Sesión 4: The Workshop (Building)			Fecha: 14/05/2026
Sesión 5: The Rulebook			Fecha: 19/05/2026
Sesión 6: The Big Delivery & Reflection			Fecha: 21/05/2026
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
LEA.C.Ev.1.1. LEA.C.Ev.2.1. LEA.C.Ev.6.1.	Autoevaluación: Cuestionario. Coevaluación: Lista de control. Heteroevaluación: Lluvia de ideas bilingüe.	Autoevaluación: Lista de control. Coevaluación: Diario de construcción. Heteroevaluación: Cuestionario.	Autoevaluación: Diana de evaluación. Coevaluación: Rúbrica de producto y servicio. Heteroevaluación: Rúbrica de producto y servicio.

2.2. Sesiones

Sesión 1: The Mission: Who needs us?	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (pautas de focalización) y Dislexia (apoyo visual).								
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Muchos niños en nuestro entorno carecen de recursos lúdicos suficientes. Esta sesión busca despertar la empatía y establecer un propósito real: convertir residuos en alegría para otros.									
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS				
LEA.CEs.6. / CC2, CC3.	LEA.C.Ev.6.1.				LEA.2.C.1, LEA.2.C.3.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Identificar una necesidad social en el entorno local usando el inglés.									

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Socializador.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Aula.	Recursos: Tarjetas de "retos sociales".	Agrupamientos: Gran grupo/pequeño grupo.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Diario de clase.	
Transversalidad: Educación Emocional y ODS 10 (Reducción de desigualdades).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Hidden Needs		
Objetivo específico del juego: Detectar problemas sociales. Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos se convierten en detectives que deben encontrar tarjetas de alerta escondidas por el gimnasio (bajo colchonetas o tras las vallas). Cada tarjeta muestra un lugar sin juegos (un patio vacío, un hospital, etc.) y, al encontrarla, el equipo debe superar un reto de transporte (llevarla hasta la base saltando a pata coja o en zig-zag). Recursos materiales: Tarjetas con pictogramas.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Community Debate		
Objetivo específico del juego: Elegir destino del ApS. Organización: Gran grupo. Descripción: En equipos, los alumnos se convierten en "World Volunteers" y deben analizar dos grandes carteles: uno de una Toy Library (ludoteca) y otro de una NGO (ONG). El docente plantea el dilema en inglés: "Where do we send our toys?". Los equipos deben debatir y votar desplazándose hacia el cartel elegido realizando un movimiento específico (ej. jump to the NGO o run to the Toy Library). Finalmente, cada grupo justifica su elección con frases sencillas como "Help children" o "I like toys", uniendo el inglés básico con la toma de decisiones ética.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: The Project Logo		
Objetivo específico del juego: Identidad grupal. Organización: Gran grupo. Descripción: Desafío por equipos donde los alumnos deben diseñar un logo gigante en una cartulina. Primero, realizan una carrera de relevos para recoger piezas de inspiración (tarjetas con iconos de reciclaje, deporte y el mundo) que están dispersas por el gimnasio.	Tiempo 20'	Representación gráfica:

Después, deben pegar esas piezas y decorar el logo usando texturas reales con los restos de materiales usados en clase (trozos de globos, arroz o cartón), rotulando obligatoriamente dos palabras clave en inglés como "Eco" y "Play". Al finalizar, cada grupo presenta su creación al resto de la clase como si fuera una agencia de publicidad.



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: The Pledge

Organización: Gran grupo.

Descripción: Los alumnos forman un "Círculo de Energía" tomados de los hombros. El docente lanza un desafío: para sellar su promesa de ayuda, deben repetir un lema rítmico en inglés mientras realizan una coreografía grupal (un paso al centro, un salto y un aplauso). El pacto se cierra con un "High-Five" circular (chocando las manos en cadena) y la firma simbólica de todos en un gran mural, donde cada uno estampa su huella o pega un trozo de globo sobrante como símbolo de que su esfuerzo servirá para que otros niños sean felices.

Tiempo **Representación gráfica:**

10'



Sesión 2: Sustainable Designers	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Checklist de diseño) y Dislexia (Etiquetas de vocabulario pre-cortadas).
--	---

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El diseño es el primer paso para evitar el desperdicio. Antes de construir, debemos imaginar cómo un residuo puede transformarse en una herramienta de juego funcional y estética.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
LEA.CEs.2. STEM2, CP1.	LEA.C.Ev.2.1.			LE.2.A.4. LE.2.A.6.				

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos): Diseñar el boceto de un juguete con materiales reciclados.

Metodología

Técnica y métodos de enseñanza:
Autoconstrucción.

Estilo de Enseñanza:
Creativo.

Estrategia en la Práctica:
Analítica.

Espacio: Aula.

Recursos: Papel, ejemplos de eco-juguetes.

Agrupamientos: Grupos de 4.

Evaluación

Técnica de evaluación: Análisis de producto. **Instrumentos de evaluación:** Portfolio.

Transversalidad: Consumo responsable (ODS 12).

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Materials Drill		
Objetivo específico del juego: Repasar léxico. Organización: Grupos de 4. Descripción: Carrera de relevos extrema donde cada equipo debe rescatar los materiales correctos: el docente grita un material en inglés (ej. "Plastic!" o "Cardboard!") y el primer corredor de cada grupo debe pasar un pequeño circuito de obstáculos para alcanzar las flashcards mezcladas al otro lado del gimnasio. Una vez que el alumno encuentra la tarjeta correcta, debe volver a su base y chocar la mano con el siguiente compañero, quien debe buscar un objeto real de ese material en una caja común para completar el emparejamiento. El juego termina cuando el equipo logra recolectar y nombrar correctamente en voz alta todos los materiales, reforzando la memoria auditiva y visual bajo la presión de la competición. Recursos materiales: Flashcards.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: The Blueprint		
Objetivo específico del juego: Dibujo técnico. Organización: Grupos de 4. Descripción: Los alumnos, organizados por equipos, deben dibujar un plano gigante de su juguete en papel continuo extendido por el suelo. En lugar de solo dibujar, deben realizar un saqueo de etiquetas: el docente coloca flashcards adhesivas con las partes en inglés (ej. body, cap, handle, string) al otro lado de una zona de colchonetas que deben cruzar reptando. Los equipos deben recoger la etiqueta correcta, volver a su plano y pegarla señalando la parte correspondiente de su diseño, para finalmente presentar su prototipo al resto de la clase diciendo: "This is our toy, it has a plastic body".	Tiempo 25'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: Feasibility check		
Objetivo específico del juego: Evaluar sostenibilidad. Organización: Grupos de 4. Descripción: Cada equipo se transforma en un "Green Police Squad". Los grupos intercambian sus materiales y, equipados con una checklist en inglés, deben recorrer la mesa del equipo vecino examinando cada pieza para confirmar su origen. Si detectan un material reciclado correctamente (como un plastic cap u old cardboard), deben chocar las manos y decir "Recycled!"; si encuentran algo que genera dudas, deben llamar al jefe de planta (el docente) para un veredicto final. La actividad termina con un "Green Seal" (un sello o pegatina) que cada grupo otorga al proyecto vecino si supera la auditoría de sostenibilidad.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Gallery Walk		
Objetivo específico del juego: Fomentar la expresión oral. Organización: Grupos de 4. Descripción: Exponer bocetos. Recursos materiales: En lugar de usar folios, cada equipo recibe una tiza o cinta de carroceros para delimitar en su parcela el área de construcción y dibujar la silueta gigante de su juguete. Los alumnos deben correr a una zona central para comprar etiquetas con los nombres de las piezas en inglés (como base, wheel o top) pagando con un ejercicio físico (ej. 5 saltos) y colocarlas en el lugar exacto del esquema. El juego termina cuando el equipo logra montar visualmente su diseño sobre el suelo, comprobando que todas las medidas encajan antes de pasar a la fabricación real.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 3: The Material Hunt		Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Rol de "Organizador de materiales" para canalizar movimiento). Dislexia (Pictogramas para identificar contenedores).							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN No toda la basura es igual. Aprender a distinguir la resistencia y durabilidad de los materiales garantiza que nuestros juguetes autoconstruidos sean seguros y duraderos.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
LEA.CEs.1. STEM1, CP2.			LEA.C.Ev.1.1.			LEA.2.A.6. LEA.2.B.1.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Clasificar residuos y analizar sus propiedades técnicas en inglés.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Inducción y Científico-práctico.			Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado.			Estrategia en la Práctica: Analítica.			
Espacio: Taller o Aula de Plástica.			Recursos: Básculas, contenedores, materiales reciclados.			Agrupamientos: Grupos heterogéneos de 4.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Análisis de desempeño.					Instrumentos de evaluación: Escala de observación.				
Transversalidad: ODS 12 (Consumo responsable).									

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN			
Título de la actividad: Sorting Race			
Objetivo específico del juego: Clasificación rápida. Organización: 4 filas. Descripción: Los alumnos actúan como pilotos de limpieza en un circuito de relevos. En un extremo, cada equipo tiene una montaña mixta de residuos reales (latas, periódicos, botellas); en el otro, los contenedores oficiales con sus nombres en inglés (Blue for Paper, Yellow for Plastic, Grey for Metal). A la señal de "Start your engines!", los corredores deben identificar un objeto, cruzar un túnel de aros o saltar vallas contaminantes y depositarlo en el contenedor correcto gritando su nombre en voz alta. Si fallan el destino, el comisario de carrera (el docente) les hace dar una vuelta de penalización antes de volver con su equipo para dar el relevo al siguiente compañero. Recursos materiales: 3 contenedores, 20 residuos secos. Variante: Añadir un contenedor "Organic".	Tiempo 10'	Representación gráfica: 	
PARTE PRINCIPAL			
Título de la actividad 1: The Science Lab			
Objetivo específico del juego: Analizar propiedades. Organización: Grupos de 4. Descripción: Los equipos deben completar su tabla de resultados a través de una estación de pesaje y tacto. En lugar de solo mirar, los alumnos corren hacia una zona de análisis ciego donde, sin ver, deben tocar los materiales dentro de cajas cerradas para decidir si son hard o soft, y luego llevarlos a una balanza humana (usando sus propios brazos) para determinar si son heavy o light. Cada veredicto debe ser gritado al notario del equipo (el que tiene la tabla), quien anota el resultado solo si el grupo repite la frase completa en inglés: "The plastic is hard and light!". Recursos materiales: Ficha de laboratorio, materiales.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 	

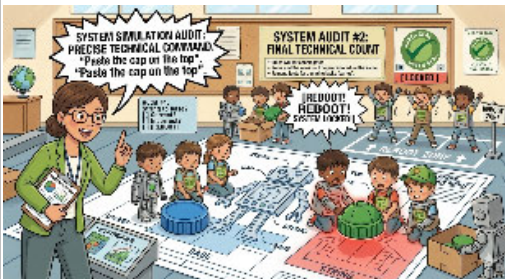
Título de la actividad 2: The Clean Station			
Objetivo específico del juego: Preparar materiales.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 	
Organización: Cadena de montaje. Descripción: El docente actúa como el manager y marca el ritmo con un silbato o música: cuando grita "Wash!", los niños deben frotar los plásticos con movimientos exagerados; al decir "Dry!", deben agitarlos en el aire o soplar con fuerza; y al comando de "Peel!", deben concentrarse en retirar las etiquetas como si desactivaran una bomba. Para darle emoción, el manager va acelerando las órdenes (Wash, Peel, Dry) obligando a los alumnos a reaccionar rápido para que la cadena de montaje no se detenga, transformando una tarea rutinaria en un juego de reflejos y coordinación. Recursos materiales: Agua, papel secante.			
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA			
Título de la actividad: Final Inventory			
Objetivo específico del juego: Recuento.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 	
Organización: Grupos de 4. Descripción: En lugar de contar sentados, los equipos deben organizar sus materiales en filas de diez por el suelo del gimnasio y, a la señal del docente, realizar un recorrido de saltos junto a cada objeto mientras gritan el número correspondiente en inglés (One, two, three...). Para darle emoción, el docente puede gritar "Freeze!" en cualquier momento, y el alumno que esté contando debe decir rápidamente el nombre del material y cuántos lleva acumulados (ej. "Five plastics!") antes de que el resto del equipo pueda continuar el sprint del recuento. Recursos materiales: Materiales limpios.			

Sesión 4: The Workshop (Building)	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Instrucciones cortas 1 a 1). Dislexia (Glosario visual de herramientas).
--	---

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Construir con nuestras propias manos fomenta la autonomía y el valor de lo artesanal. En esta sesión, el residuo cobra una segunda vida útil gracias a nuestra destreza técnica.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
LEA.CEs.1. LEA.CEs.2. STEM2, CP1.	LEA.C.Ev.1.1. LEA.C.Ev.2.1.			LEA.2.A.2. LEA.2.A.5.				

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Construir el producto final siguiendo órdenes orales técnicas.		
Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Autoconstrucción y Learning by Doing.	Estilo de Enseñanza: Resolución de problemas.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Taller.	Recursos: Cartón, silicona fría, tijeras.	Agrupamientos: Grupos cooperativos.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Análisis de producto.	Instrumentos de evaluación: Análisis de producto.	
Transversalidad: Educación para la seguridad (manejo de herramientas).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Action Verbs Simon Says		
Objetivo específico del juego: Repasar verbos. Organización: Grupos cooperativos. Descripción: El docente actúa como el "Chief Engineer" y va lanzando órdenes rápidas que implican movimiento físico y manual: "Simon says... cut the cardboard!" (haciendo el gesto de tijeras con los dedos), "Simon says... glue the cap!" (uniendo las palmas de las manos) o simplemente "Paint!". Si un alumno realiza la acción sin que el jefe diga "Simon says", debe dejar su herramienta, correr a dar una vuelta completa al gimnasio (el "lap of shame") y reintegrarse a la mesa de trabajo, lo que convierte la fabricación en un ejercicio de atención plena y velocidad de reacción bajo presión.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Build Your Toy		
Objetivo específico del juego: Construcción física. Organización: Grupos de 4. Descripción: Los alumnos actúan como robots que solo pueden moverse si reciben la instrucción técnica precisa del Chief Engineer (el docente). Siguiendo el boceto de la sesión 2 extendido en el suelo, cada equipo debe esperar a que el docente dicte la orden en inglés: "Paste the cap on the top" o "Glue the string to the base". Si un equipo se adelanta o coloca la pieza en un lugar incorrecto, el sistema se bloquea y deben realizar 3 saltos de estrella (Jumping Jacks) para reiniciarse, convirtiendo el montaje técnico en un ejercicio de	Tiempo 30'	Representación gráfica: 

comprensión auditiva crítica y precisión motriz en tiempo real. Recursos materiales: Pegamento, cartón. Variante: Permitir intercambio de materiales entre grupos.		
Título de la actividad 2: Quality Control		
Objetivo específico del juego: Resistencia. Organización: Parejas. Descripción: Cada equipo debe someter su juguete a tres pruebas físicas: el "Shake Test" (agitarlo suavemente), el "Wind Test" (soplar con fuerza) y el "Gravity Test" (inclinarlo 45 grados). Tras cada prueba, el equipo debe emitir un veredicto en voz alta: si la pieza no se mueve, todos gritan "It's strong!" y dan un salto firme; si la pieza baila o se cae, deben decir "It's loose!" mientras hacen un gesto de temblor con el cuerpo. El juego termina cuando el ingeniero jefe (el docente) da el visto bueno final para que los juguetes pasen a la fase de pintura. Recursos materiales: Juguete.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Workshop Clean-up		
Objetivo específico del juego: Gestión de restos. Organización: Gran grupo. Descripción: El docente esparce accidentalmente los recortes por el suelo y marca tres zonas de meta con etiquetas en inglés: Cardboard Bin, Plastic Bin y Scrap Box (para piezas reutilizables). Los alumnos, divididos en brigadas de limpieza, deben correr para recoger los restos de uno en uno, pero con una condición física: para los plásticos deben ir saltando a pies juntos, para el cartón en zig-zag y para los restos aprovechables a pata coja. El juego termina cuando el suelo queda impecable y cada brigada hace un recuento rápido gritando: "Mission accomplished! Three plastics and five cardboards saved!". Recursos materiales: Recortes.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 5: The Rulebook	Curso: 4ª Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Dislexia (Uso de grabadora de audio para las reglas). TDAH (Plantilla con huecos para completar frases).
---	--

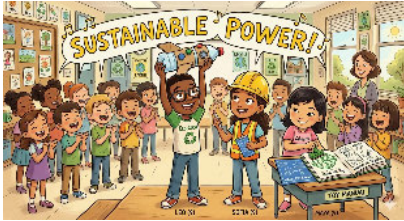
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Un juguete sin reglas es solo un objeto. Redactar el manual nos permite comunicar nuestras ideas y asegurar que los futuros usuarios disfruten de nuestra creación de forma segura.

OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
LEA.CEs.2. CCL1, CD2.			LEA.C.Ev.2.1.			LEA.2.A.4. LEA.2.A.9.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Redactar y diseñar el manual de instrucciones del juego en inglés y español.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Cooperativo y Proyecto.			Estilo de Enseñanza: Creativo.			Estrategia en la Práctica: Analítica.			
Espacio: Aula.			Recursos: Tablets, papel y rotuladores.			Agrupamientos: Grupos de 4.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Coevaluación.				Instrumentos de evaluación: Diana de evaluación.					
Transversalidad: Educación para el consumo (claridad en el etiquetado).									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: Rule Mix-up									
Objetivo específico del juego: Orden lógico.				Tiempo 10´		Representación gráfica:			
Organización: Gran grupo.									
Descripción: El docente coloca tres estaciones de cartulinas gigantes por el gimnasio, pero en un orden caótico (ej. Move - Win - Start); cada equipo debe correr hacia la estación que creen que es la primera, realizar un movimiento físico (como 5 squats), y gritar el número y la palabra: "One... Start!". Solo cuando el docente valida con un pulgar arriba, pueden correr a la siguiente pieza del puzle para formar la secuencia correcta (1. Start, 2. Move, 3. Win) y terminar cruzando la línea de meta imaginaria con un salto sincronizado.									
Recursos materiales: Cartulinas.									
PARTE PRINCIPAL									
Título de la actividad 1: The Rulebook Design									
Objetivo específico del juego: Escritura funcional.				Tiempo 30´		Representación gráfica:			
Organización: Grupos.									
Descripción: Cada grupo recibe una cartulina dividida en cinco secciones y, tras un breve relevo de ideas para decidir las reglas más importantes, deben escribirlas usando imperativos claros como "Roll the dice" o "Wait your turn". Para que el manual sea universal, el docente lanza el reto de "Icon-Design": por cada regla escrita, el equipo debe correr a una zona de materiales para elegir un color y dibujar un icono esquemático que la represente (ej. un reloj para el turno, un dado en movimiento). El ejercicio termina con una galería									

de arte por el gimnasio donde cada equipo explica sus iconos al resto usando gestos para reforzar el significado de cada comando. Recursos materiales: Cartulinas, lápices. Variantes: Hacerlo de forma digital (Canva).		
Título de la actividad 2: Game Testing		
Objetivo específico del juego: Comprobar claridad. Organización: Cruce de grupos. Descripción: El Grupo A se transforma en un equipo de Beta Testers que debe descifrar el prototipo del Grupo B usando únicamente sus reglas escritas y a la inversa. Sin que los creadores puedan intervenir ni hablar, los jugadores deben leer cada instrucción en voz alta (ej. "Roll the dice") y ejecutar el movimiento físico correspondiente sobre el tablero o juguete; si las reglas son claras, el juego fluye y el equipo grita "Level Clear!", pero si hay confusión, deben levantar una tarjeta roja de "Fix it!" para que los autores tomen nota de qué falta por explicar. La actividad termina con un "Feed-back Sprint" donde los grupos vuelven a sus mesas para pulir sus imperativos en inglés tras ver cómo otros han interpretado (o malinterpretado) sus órdenes. Recursos materiales: Reglas y juego.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Box It Up		
Objetivo específico del juego: Presentación final. Organización: Grupos. Descripción: El docente marca un ritmo de marcha con palmas mientras los alumnos, como operarios de una fábrica de lujo, transportan su juguete y el manual en una procesión coordinada hacia la caja contenedora decorada en la primera sesión. Antes de cerrarla, el equipo debe realizar una última inspección en voz alta, nombrando los elementos: "Toy inside, manual inside, box closed!", y sellarla con una gran pegatina o cinta mientras gritan "Product Ready!". La actividad termina con el transporte de todas las cajas a un almacén de exposición en el centro del gimnasio, celebrando con un aplauso colectivo que el ciclo de creación, reglas y reciclaje ha sido completado con éxito. Recursos materiales: Juego, caja y reglas.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 6: The Delivery (Service)	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 20 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH (Rol de portavoz). Dislexia (Tarjetas de ayuda para el discurso oral).							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN La sostenibilidad se completa con la solidaridad. Entregar nuestro trabajo a la comunidad cierra el ciclo del proyecto, transformando el esfuerzo individual en un bien común.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
LEA.CEs.6. CC2, CC3.	LEA.C.Ev.6.1.			LEA.2.C.1. LEA.2.C.3.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Entregar los juguetes y reflexionar sobre la acción social.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: ApS Real y Socializador.	Estilo de Enseñanza: Participativo.			Estrategia en la Práctica: Global.				
Espacio: Centro receptor (Ludoteca) o Patio.	Recursos: Diplomas, Kits de juegos.			Agrupamientos: Gran grupo.				
Evaluación								
Técnica de evaluación: Autoevaluación. Instrumentos de evaluación: Cuestionario emocional.								
Transversalidad: Educación para la Paz y Solidaridad.								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: Polite Words								
Objetivo específico del juego: Cortesía. Organización: Gran grupo. Descripción: Los alumnos se mueven por el gimnasio como si estuvieran en una feria tecnológica internacional: cada vez que el docente hace sonar un silbato, deben buscar a un compañero de otro equipo, estrecharse la mano con energía y realizar el ritual de entrega de su juguete diciendo "This is for you!", mientras el receptor responde con un entusiasta "Thank you!" y el donante cierra el círculo de cortesía con un "You are welcome!". Para añadir dinamismo, puedes retarles a decir las frases con diferentes voces (como robots, gigantes o susurrando) mientras realizan un pequeño baile de victoria.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 						
PARTE PRINCIPAL								
Título de la actividad 1: The Handover ceremony								
Objetivo específico del juego: Acción de servicio. Organización: Grupal. Descripción: Mientras un miembro del grupo sostiene el juguete como un trofeo, otro actúa como el "Chief Engineer" y explica brevemente el proceso siguiendo una estructura de tres pasos: "We started with recycled materials (trash to treasure), we designed a blueprint, and we built a	Tiempo 30'	Representación gráfica:						

strong toy using 'wash, cut and glue'. Los representantes validan la misión con un sello de "Eco-Certified" en el manual del juguete, mientras el resto de la clase aplaude rítmicamente al grito de "Sustainable Power!", cerrando así el proyecto con un sentimiento de orgullo profesional y conciencia ambiental compartida. Recursos materiales: Juguetes. Variante: Grabar un vídeo de agradecimiento.	
Título de la actividad 2: Reflective Circle	
Objetivo específico del juego: Evaluación emocional. Organización: Círculo. Descripción: Los alumnos se sitúan en una línea de salida y, tras escuchar la pregunta "How do you feel about helping?", deben correr hacia la "pared de los sentimientos" (donde están pegadas las tarjetas de emociones: Happy, Proud, Excited, Helpful) para tocar la que mejor represente su estado de ánimo. Una vez allí, cada alumno debe realizar una pose que represente esa emoción (como un salto de victoria para Proud o una gran sonrisa para Happy) y decir la frase completa en voz alta: "I feel happy because I helped!". El ejercicio termina con un círculo de grupo donde todos los alumnos muestran su tarjeta y el docente valida sus sentimientos con un "choca esos cinco" (high-five) colectivo, reforzando la conexión emocional entre el trabajo en equipo, el reciclaje y la satisfacción personal de haber contribuido a una causa sostenible. Recursos materiales: Tarjetas de emociones.	Tiempo 10' Representación gráfica:  Alumnos corriendo hacia la "pared de los sentimientos".
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA	
Título de la actividad: Green Citizen Diplomas	
Objetivo específico del juego: Reconocimiento. Organización: Gran grupo. Descripción: Cada equipo desfila por un pasillo formado por sus compañeros que aplauden rítmicamente, mientras el docente hace una entrega solemne del diploma nombrándolos con títulos honoríficos (como "The Plastic Warriors" o "The Cardboard Kings"). Al recibir el reconocimiento, los alumnos deben realizar un "Eco-Pose" coordinado (un gesto de fuerza o que represente su juguete) y el resto de la clase valida su esfuerzo al unísono gritando "Mission accomplished! You are Eco-Heroes!", cerrando el proyecto con una gran foto de grupo donde los diplomas se levantan como trofeos de una victoria colectiva por el planeta. Posteriormente se hará la entrega del juego a la ONG o ludoteca que haya elegido cada grupo. Recursos materiales: Diplomas.	Tiempo 10' Representación gráfica:  Here is your diploma, 'The Plastic Warriors' and 'The Cardboard Kings'! Mission accomplished! You are Eco-Heroes! WE ARE THE ECO-HEROES! La Gran Victoria Colectiva por el Planeta

3. Conclusiones

La implementación del proyecto "The Eco-Toy Workshop" demuestra que el aprendizaje de una lengua extranjera alcanza su máximo potencial cuando se vincula a una acción social real. Al transformar el aula en un taller de autoconstrucción, el inglés deja de ser una materia teórica para convertirse en una herramienta práctica y necesaria, eliminando las barreras de comunicación y aumentando la motivación intrínseca del alumnado.

Desde el punto de vista técnico, la ASM fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. El alumnado no solo adquiere destrezas manuales, sino que desarrolla una conciencia ecológica profunda al entender que los residuos pueden tener una segunda vida útil. Este proceso de aprender haciendo empodera a los estudiantes, permitiéndoles ver resultados tangibles de su esfuerzo y creatividad.

Finalmente, el componente de ApS otorga un sentido ético a la educación. Al entregar los juguetes a su comunidad, los alumnos experimentan la satisfacción de contribuir al bienestar de otros, reforzando valores como la empatía, la cooperación y la ciudadanía activa. En definitiva, esta propuesta demuestra que es posible integrar la excelencia académica con la formación en valores, preparando a niños y niñas para ser agentes proactivos en la construcción de un futuro más sostenible y solidario.

Referencias bibliográficas

- Batlle, R. (2020). *Aprendizaje-servicio: Compromiso social y aprendizaje competencial*. Editorial Graó.
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *Content and language integrated learning* (Vol. 221). Cambridge: Cambridge University Press.
- Dalton-Puffer, C. (2011). Content-and-Language Integrated Learning: From practice to principles? *Annual Review of Applied Linguistics*, 31, 182-204. <https://doi.org/10.1017/S0267190511000092>
- Dewey, J. (1938). Experience and education: Kappa Delta Pi. *International Honor Society in Education*.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (2014). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo: Cómo mejorar el rendimiento de los estudiantes*. Ediciones SM España.
- Junta de Andalucía. (2023, 13 de junio). Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, (111), 9635/1-152. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/111/>
- Lorenzo, F. (2016). *Bilingüismo y educación: El modelo andaluz*. Editorial Síntesis.
- Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C., & Palos, J. (2007). *Aprendizaje servicio: educar para la ciudadanía*. Centro de Investigación y Documentación Educativa. Octaedro.
- Sterling, S., & Orr, D. (2001). *Sustainable education: Re-visioning learning and change* (Vol. 6). Totnes: Green Books for the Schumacher Society.
- Tapia, M. N. (2006). *Aprendizaje y servicio solidario en el sistema educativo y las organizaciones de juventud*. Ciudad Nueva.
- Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños* (Vol. 310). Graó.

Capítulo 8

Limpiamos Jaén. Medio natural y Plogging en base a la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio en segundo ciclo de Educación Primaria

Salvador Ruiz-Martos¹; Teresa Martínez-Redecillas²; Diego Gracia-Prado¹; Sebastián López-Serrano³

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Departamento de Filología Inglesa. Universidad de Jaén

³Conserjería de Educación. Junta de Andalucía

1. Introducción

La Educación Física se define como el desarrollo integral del ser humano (dimensiones física, mental, espiritual y social) a través del movimiento (Calzada-Arija, 1996), persiguiendo la formación completa de la persona (Siedentop & Van-der-Mars, 2022). En los últimos años, la implantación de metodologías activas ha optimizado el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gröben & Prohl, 2012). Entre ellas destacan modelos basados en el descubrimiento (Bruner, 1966), la resolución de problemas o retos (Barrows & Tamblyn, 1980) y, especialmente, el Aprendizaje-Servicio (ApS). Esta metodología combina el aprendizaje curricular con un servicio real a la comunidad (Wade, 2008), entendiendo la educación como una herramienta para la democracia (Campbell, 2016).

Para que el ApS sea efectivo, debe integrar un proceso de reflexión estructurado e intencional (Bringle & Hatcher, 1999; Herrington et al., 2014). El alumnado debe describir su experiencia (Afzal & Hussain, 2020) mientras el docente guía la vinculación con los contenidos teórico-prácticos (Filgona et al., 2020). Este proceso de reevaluación cobra relevancia ante conflictos cognitivos que desafían creencias previas, permitiendo un aprendizaje profundo (Eyler & Giles, 1999). Entre sus beneficios destacan una mayor retención mediante la práctica (Eyler & Giles, 1999), el fomento de la responsabilidad social y el altruismo (Tapia, 2000), y un desarrollo del razonamiento moral al enfrentar injusticias sociales (Honeyman, 2005).

Bajo el marco de la LOMLOE, las Situaciones de Aprendizaje (SdA) se presentan como herramientas eficaces para integrar elementos curriculares mediante retos reales que refuerzan la autonomía (Trujillo-Sáez, 2022). Estas SdA mejoran el clima de aula y las habilidades sociales mediante el trabajo cooperativo (Arufe-Giráldez et al., 2022). Según Moya y Luengo (2020), deben partir de retos auténticos y contextualizados que activen la motivación intrínseca. Este enfoque interdisciplinar moviliza conocimientos, destrezas y actitudes (Gascón García, 2024; Perrenoud, 2004) bajo un sistema de evaluación por competencias centrado tanto en el proceso como en el producto (Trujillo-Sáez, 2022).

Finalmente, la práctica del plogging en Educación Primaria vincula el medio natural con la conciencia ecológica. Al salir del entorno urbano, el alumnado observa el

impacto de la contaminación (Martínez-Mirambell et al., 2023), diferencia ecosistemas (Hecht & Crowley, 2020) e investiga el volumen de residuos generado (Oluwagbayide et al., 2024). Esta propuesta interdisciplinar une la Educación Física con el Conocimiento del Medio (Martínez-Mirambell et al., 2025), trabajando desde la responsabilidad cívica (Arufe-Giráldez et al., 2022) hasta el desarrollo psicomotriz. Acciones como correr, agacharse o transportar objetos mejoran el esquema corporal, el equilibrio y la higiene postural (Mullo-Naula, 2025), además de fomentar la resistencia y la autonomía en la regulación del esfuerzo (Hellinson et al., 2025).

Sobre esta base teórica y normativa, se presenta una SdA centrada en la práctica del plogging, diseñada específicamente para el cuarto curso de Educación Primaria. Esta propuesta busca fusionar el desarrollo de las capacidades motrices con un compromiso ético y ambiental real, permitiendo que el alumnado se posicione como un agente activo de cambio. Al intervenir directamente en su entorno local, se transforman los contenidos curriculares en un servicio tangible que refuerza el vínculo entre el aprendizaje escolar y la sostenibilidad comunitaria.

2.1. Propuesta práctica

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “Limpiamos Jaén: servicio a la comunidad”		12/12	2º Ciclo	4º Curso
	Efeméride: Día Mundial del Medio Ambiente (5 de junio).	6 sesiones		26 Alumnos/as
	Justificación: En esta SdA se trabajará la importancia del aprendizaje mediante el aprendizaje de conceptos como contaminación, reciclaje y la integración de un ApS en el que el alumnado realizará un servicio a la comunidad limpiando basura en parques públicos de la ciudad de Jaén. Dicha SdA queda enmarcada en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, Decreto 101/2023 y Orden 30 de mayo de 2023.			
	Producto final: Excursión al Punto Limpio de Jaén, en el que el alumnado llevará a cabo la separación de basura recogida para su posterior reciclaje.			
CONCRECIÓN CURRICULAR				
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
EFI.CEs.1. Adoptar un estilo de vida saludable y activo, mediante la integración de hábitos de cuidado corporal y la práctica de actividad física regular de forma autónoma, para mejorar la calidad de vida y la salud física, mental y social.				
EFI.CEs.3. Desarrollar procesos de autorregulación y hábitos saludables en la práctica motriz, a través del conocimiento y la concienciación de la propia condición física y el bienestar emocional, para mejorar el autoconcepto, la autoestima y la autonomía personal.				
EFI.CEs.5. Participar en actividades físicas en el medio natural y urbano de forma segura y sostenible, a través de la experimentación y el disfrute de las posibilidades que ofrecen estos entornos, para concienciar sobre su cuidado y conservación, fomentando el respeto por el medio ambiente y la biodiversidad.				
Descriptores operativos: STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CC4, CE1.				
Competencias clave: STEM (Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería), CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CC (Competencia ciudadana), CE (Competencia emprendedora).				

Criterios de Evaluación (CEv)		
EFI.C.Ev.1.1.b. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y sostenibles. EFI.C.Ev.3.3.b. Participar en actividades físicas de forma segura y sostenible, adoptando medidas de responsabilidad para el cuidado y mejora del entorno. EFI.C.Ev.5.1.b. Desarrollar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, conociendo y aplicando protocolos de seguridad.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.2.F.5. Uso de los recursos del entorno para la realización de actividades físicas de ocio en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía. EFI.2.F.4. Prevención sobre generación de residuos y cuidado del entorno próximo durante la práctica de actividad física.	EFI.2.F.6. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad (plogging), durante la práctica de actividad física. EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas en situaciones de práctica motriz: resolución de problemas motores en situaciones de desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.	EFI.2.A.1. La actividad física como hábito de vida saludable. Factores de la condición física y de la salud.
Contenidos transversales		
Estilo de vida activo y saludable. Reducción de conductas sedentarias y prevención de lesiones. Habilidades sociales y de comunicación y trabajo en equipo. Respeto hacia todas las razas y géneros.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Fomento de desarrollo de habilidades en el alumnado. Contribuir a la construcción de aprendizaje significativo. Ubicar al estudiante como centro. Desarrollo de capacidades físicas, cognitivas y socioafectivas.	Técnicas: Instrucción directa e indagación. Métodos: Deductivo e inductivo. Estrategia en la práctica: Global. Estilos de enseñanza: Aprendizaje cooperativo, asignación de tareas.	Modelo de aprendizaje cooperativo. Educación deportiva. Responsabilidad personal y social. Aprendizaje basado en juegos y aprendizaje para la vida.
Recursos		Estrategias organizativas
Ordenadores, ropa deportiva, bolsas de basura, guantes.		6 grupos de 4 personas para sesiones de investigación (2 de ellos con 5 personas). Actividad en gran grupo el día de excursión.
Pautas DUA	Medidas	Uso de pictogramas para explicar la sesión. Elaboración de estrategias para mantener la atención. Proporcionar opciones para aprendizaje y aplicación de conceptos. Proporcionar opciones para permitir la comunicación o expresión.
	Principios	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. Proporcionar múltiples formas de implicación. Proporcionar múltiples formas de representación.
Atención a la Diversidad (AD)		Alumno con hipoacusia: Explicación mediante pictogramas y situación estratégica al lado del docente a la hora de asignar las tareas.

	Promover su inclusión en las actividades y creación de ambiente de empatía en el aula.		
	Alumna con síndrome de Rett: Realización de un SAAC, inclusión de pequeñas recompensas al finalizar las tareas, como estímulo.		
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: Buscamos las causas y consecuencias de la contaminación.			Fecha: 1/6/2025
Sesión 2: Investigamos la contaminación en Jaén.			Fecha: 4/6/2025
Sesión 3: ¿Qué es el reciclaje? Métodos de clasificación.			Fecha: 5/6/2025
Sesión 4: Aprendemos a clasificar para reciclar.			Fecha: 8/6/2025
Sesión 5: Excursión al parque de “La Victoria” y “Bulevar”: actividad de “Plogging”.			Fecha: 11/6/2025
Sesión 6: Clasificamos la basura recogida en el “Punto Limpio” de Jaén.			Fecha: 12/6/2025
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.1.1.b. EFI.C.Ev.3.3.b. EFI.C.Ev.5.1.b.	Autoevaluación: Escala de valoración de conocimientos previos. Heteroevaluación: Registro de observaciones.	Autoevaluación: Diana de Evaluación. Coevaluación: Escala de valoración sobre trabajo en grupo. Heteroevaluación: Diario de observación.	Autoevaluación: Rúbrica. Coevaluación: Rúbrica. Heteroevaluación: Rúbrica.

2.2. Sesiones

Sesión 1: Buscando las causas y consecuencias de la contaminación	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 26 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con hipoacusia y alumna con Síndrome de Rett.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN En esta sesión se llevará a cabo el inicio de la SdA, se comenzará con una actividad de investigación a través de ordenadores y mediante uso integrado de IA sobre las causas y consecuencias de la contaminación. Esta actividad está enmarcada en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo; Decreto 101/2023; y orden de 30 de mayo de 2023.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.5. STEM5, CPSAA2.	EFI.C.Ev.1.1.b.				EFI.2.A.1. EFI.2.F.4.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Realizar tareas de investigación acerca de las causas de la contaminación. Realizar tareas de investigación acerca de las consecuencias de la contaminación. Respetar a los diferentes compañeros en el aula.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa e indagación.	Estilo de Enseñanza: Aprendizaje cooperativo.				Estrategia en la Práctica: Global.			
Espacio: Aula de clase.	Recursos: Ordenadores, papel y bolígrafo.				Agrupamientos: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas.			

Evaluación		
Técnica de evaluación: Evaluación por observación.	Instrumentos de evaluación: Registro de observaciones, lista de control.	
Transversalidad: Aplicar el DUA: proporcionar múltiples medios de representación, proporcionar múltiples medios de acción y expresión, proporcionar múltiples medios de implicación.		
ACTIVIDADES		
Introducción		
Objetivo específico de la actividad: Introducir la SdA. Explicar qué se va a realizar y cómo. Agrupar la clase según la manera descrita anteriormente. Descripción: En esta actividad inicial el docente explicará al grupo qué se va a realizar en la SdA, cómo se hará, en qué fechas y cuáles serán los grupos. Se pasará entonces a la organización de los grupos.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 1: ¿Qué causas tiene la contaminación?		
Objetivo específico de la actividad: Buscar información acerca de las causas de la contaminación. Emplear el uso integrado de IA para búsqueda y síntesis de la información. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: Buscar información acerca de qué causas provoca la contaminación. Para ello, se utilizarán los ordenadores y en estos la ayuda del programa Gemini, para explorar en detalle las causas principales. Los grupos deben anotar las 5 causas principales que encuentren en un folio. Recursos materiales: Ordenadores, bolígrafos, folios.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: ¿Qué consecuencias tiene la contaminación?		
Objetivo específico de la actividad: Buscar información acerca de las consecuencias de la contaminación. Emplear el uso integrado de IA para búsqueda y síntesis de información. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: Buscar información sobre las consecuencias de la contaminación. Para ello, con los mismos ordenadores en los mismos grupos, se debe explorar con Gemini cuáles son las principales consecuencias que provoca la contaminación. De igual manera, deben apuntar las 5 más relevantes en el mismo folio. Recursos materiales: Ordenadores, bolígrafos y folios.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 

Título de la actividad 3: Exposición grupal de causas y consecuencias principales		
Objetivo específico de la actividad: Conocer a nivel general qué causas y qué consecuencias provoca la contaminación. Aprender a sintetizar ideas principales sobre un tema específico. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: El docente preguntará cuáles son las principales causas de la contaminación y, por orden establecido, cada grupo expondrá las dos causas más relevantes que hayan encontrado. De igual manera, una vez terminada la ronda de preguntas pasará ahora a conocer dos consecuencias que haya encontrado cada grupo, por orden. Todo ello lo escribirá en la pizarra. Recursos materiales: Pizarra.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 4: Esquema sobre causas y consecuencias de la contaminación		
Objetivo específico de la actividad: aprender a realizar esquemas a partir de resumir información. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: Cada grupo debe realizar en un folio aparte un esquema de las causas y consecuencias apuntadas en la pizarra. El docente inicialmente ofrecerá algunos modelos para realizarlos en base a ello. Recursos materiales: Folios y bolígrafos.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 

Sesión 2: Investigamos la contaminación en Jaén	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 26 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con hipoacusia y alumna con Síndrome de Rett.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN En esta sesión se llevará a cabo una tarea de indagación acerca de los índices de contaminación en Jaén. Se llevará a cabo una relación del área de Educación Física con el área de Lengua Castellana y Literatura. Esta actividad está enmarcada en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo; Decreto 101/2023; y orden de 30 de mayo de 2023.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.5. STEM5, CC4.	EFI.C.Ev.5.1.b.				EFI.2.A.1. EFI.2.F.5.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN Objetivos de aprendizaje (didácticos): Realizar tareas de investigación acerca de los índices de contaminación en la ciudad de Jaén. Respetar a los diferentes compañeros en el aula. Concienciar sobre los efectos negativos que produce la contaminación en la ciudad de Jaén.								

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa e indagación.	Estilo de Enseñanza: Aprendizaje cooperativo.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Aula de clase y patio del colegio.	Recursos: Ordenadores, papel y bolígrafo.	Agrupamientos: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Evaluación por observación.	Instrumentos de evaluación: Registro de observaciones, lista de control.	
Transversalidad: Aplicar el DUA: proporcionar múltiples medios de representación, proporcionar múltiples medios de acción y expresión, proporcionar múltiples medios de implicación.		
Actividades		
Título de la actividad 1: Investigación acerca de los índices de contaminación en Jaén.		
Objetivo específico de la actividad: Conocer los índices de contaminación en la ciudad de Jaén. Utilizar los recursos tecnológicos en el aula con enfoque de ayuda y aprendizaje, junto con la integración de IA. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: Buscar en internet qué índices de contaminación presenta Jaén. Se puede usar la IA “Gemini” para que nos ofrezca unos datos que nos sirvan de orientación. Una vez obtenidos, se deben apuntar en un papel.	Tiempo 15´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: ¿Está Jaén en peligro?		
Objetivo específico de la actividad: Indagar sobre en qué consisten los índices de contaminación. Comparar los índices de Jaén con los que se consideran un peligro para el medio ambiente. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: Buscar información sobre qué índices de contaminación se consideran peligrosos para una ciudad. En el mismo papel de antes, se deben apuntar abajo. Una vez hecho se compara y se conocen qué resultados han ofrecido los demás grupos. Recursos materiales: Ordenadores, bolígrafos, folios.	Tiempo 15´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: Juego de expresión corporal “Las 4 esquinas contaminadas”		
Objetivo específico de la actividad: Trabajar la expresión corporal y la toma de decisiones. Integrar la práctica de actividad física como alternativa saludable. Organización: 4 grupos de 6 personas, dos de ellos con 7 personas. Descripción: En esta actividad se utilizará la mitad de la pista. Cada grupo se irá a una esquina. Dicha esquina se llamará “Basurero”. Hay otras 3, en orden para cada grupo comenzando a contar por su derecha: “Vertedero”, “Punto Limpio”, “Parque”. Cuando comience la actividad, todo el grupo se moverá por el espacio que considere oportuno. A continuación, el docente ofrecerá una consigna, siendo una de las cuatro esquinas mencionadas	Tiempo 15´	Representación gráfica: 

anteriormente. Gana el grupo que llegue antes a la esquina que le corresponde.		
Título de la actividad 4: El teléfono “contaminado”		
Objetivo específico de la actividad: Trabajar la memoria y representación de objetos. Aprender a cooperar entre los diferentes compañeros/as para lograr una meta compartida. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: A la persona que esté al final de cada fila creada, el docente le ofrecerá una frase relacionada con alguna causa o consecuencia de la contaminación, mencionada en la primera sesión. El objetivo es transmitir dicha oración entre compañeros/as hasta que llegue a la primera persona, que debe decir la misma. Gana el grupo que antes la realice correctamente.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 

Sesión 3: ¿Qué es el reciclaje? Métodos de clasificación	Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 26 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con hipoacusia y alumna con Síndrome de Rett.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN En esta sesión se llevará a cabo el inicio de la SdA, se comenzará con una actividad de iniciación en la que se combina el aprendizaje de la noción de reciclaje junto con la práctica de actividad física. Se aprenderán conceptos a través de juegos motores, tales conceptos pueden ser: noción de 3R, contenedores de plástico, vidrio y orgánica, y ciclo de vida de los productos.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CD	CPSAA	CP	STEM	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.3. CPSAA2, CPSAA5.		EFI.C.Ev.1.1.b.			EFI.2.A.1. EFI.2.C.4.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Conocer las tres principales acciones relacionadas con el reciclaje. Establecer una conexión entre aprendizaje y práctica de actividad física.								
Metodología.								
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa e indagación.		Estilo de Enseñanza: Aprendizaje cooperativo.			Estrategia en la Práctica: Global.			
Espacio: Patio del colegio.		Recursos: Pelotas de goma.			Agrupamientos: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Evaluación por observación.				Instrumentos de evaluación: Registro de observaciones, lista de control.				
Transversalidad: Aplicar el DUA: proporcionar múltiples medios de representación, proporcionar múltiples medios de acción y expresión, proporcionar múltiples medios de implicación.								

ACTIVIDADES		
Calentamiento: Juego del camión de basura		
Objetivo específico de la actividad: Trabajar la educación postural y concienciar acerca de no tirar basura en la calle o cualquier otro sitio. Descripción: En esta actividad inicial el docente ubicará diferentes balones a lo largo de la pista del patio. El alumnado, en grupos, simulará estar montado en un “camión de la basura” y seguir una ruta establecida (esquinas primero y luego el centro). La tarea es recoger todas las pelotas de goma, que simularán la basura y llevarla al área de reciclaje, que será la portería. Variantes: Todos los miembros del grupo deben ir tocando el balón para que se considere válido. Nueva variante → Se le ofrece una pica a cada alumno y se vuelven a ubicar los balones a lo largo de la pista. Esta vez, individualmente, deben llevarlo con la pica al área de reciclaje (portería).	Tiempo 15´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 1: “Cazamos” las 3R		
Objetivo específico de la actividad: Aprender en qué consisten las 3R. Trabajar habilidades como el desplazamiento y capacidades perceptivo-motrices. Organización: 3 grupos de 8 personas, dos de ellos con 9 personas. Descripción: El docente realizará una breve explicación sobre qué son las 3R y, a continuación, con los grupos asignados, cada uno de dichos grupos representará una “R”. Se moverá toda la clase por la pista libremente. Cuando el docente ofrezca una consigna (Reducir, Reutilizar, Reciclar), el grupo que tenga por nombre esa consigna debe pillar el máximo número de compañeros/as. El área donde los demás se pueden librar es la misma área de antes, llamada “Área de reciclaje”. Variantes: Solo quien no se la quede puede correr. Ir a la pata coja. Ir por parejas. Antes de entrar al “Área de portería” tocar el suelo.	Tiempo 20´	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: “Aprendemos los tipos de contenedores”		
Objetivo específico de la actividad: Conocer qué tipos de contenedores existen, su principal clasificación. Organización: Actividad en gran grupo. Descripción: El docente explica los principales tipos de contenedores que nos podemos encontrar en una ciudad: marrón (orgánica), amarillo (envases plásticos), azul (papel y cartón) y verde (vidrio). Una vez explicado, se ofrece una pelota a cada alumno/a. Una vez que todos/as tengan una pelota, deberán ir botándola libremente por el espacio y el profesor ofrecerá una consigna: “Envases”: El alumnado dice amarillo y lanza la pelota al aire. “Vidrio”: El alumnado dice verde y pasa la pelota a otro compañero. “Orgánica”: El alumnado dice marrón y lanza la pelota con palmada. “Papel”: El alumnado dice azul y deben dar una vuelta con la pelota cogida con una mano.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 

Actividad de vuelta a la calma 3: ¿Qué hemos aprendido sobre el reciclaje?		
Objetivo específico de la actividad: Realizar una vuelta a la calma consolidando qué hemos aprendido. Organización: Actividad en gran grupo. Descripción: En esta actividad, se forma una gran asamblea y el profesor pregunta qué son las 3R, para comprobar qué se ha entendido sobre ellas a nivel general. De igual manera, pregunta sobre los tipos de contenedores. Así, el alumnado puede hacerse una mejor idea sobre lo que necesitará saber para las próximas sesiones.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 4: Aprendemos a clasificar para reciclar		Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 26 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con hipoacusia y alumna con Síndrome de Rett.						
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN								
En esta sesión se trabajará la autoconstrucción de materiales junto con el aprendizaje de clasificación de objetos cotidianos a la hora de reciclar. Esta actividad está enmarcada en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo; Decreto 101/2023; y orden de 30 de mayo de 2023.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CD	STEM	CPSAA	CC	CE	CCEC	CP
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.3. STEM5, CE1.		EFI.C.Ev.3.3.b.			EFI.2.A.1. EFI.2.F.4.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Aprender a reciclar objetos de la vida cotidiana. Trabajar mediante autoconstrucción de materiales.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa e indagación.		Estilo de Enseñanza: Aprendizaje cooperativo.			Estrategia en la Práctica: Global.			
Espacio: Patio del colegio.		Recursos: Cartones, tijeras, cinta aislante, papel de seda (marrón, verde, amarillo y azul), brik de leche, botella de plástico de agua, vaso de vela de cristal, trozo de pan duro.			Agrupamientos: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Evaluación por observación.				Instrumentos de evaluación: Registro de observaciones, lista de control.				
Transversalidad: Aplicar el DUA: proporcionar múltiples medios de representación, proporcionar múltiples medios de acción y expresión, proporcionar múltiples medios de implicación.								

ACTIVIDADES		
Actividad inicial: Construimos nuestros contenedores.		
Objetivo específico de la actividad: Realizar autoconstrucción de contenedores de basura con material reciclado (cartones reciclados). Fomentar clima de respeto entre compañeros/as. Agrupamientos: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: En esta actividad inicial el docente ofrecerá una serie de cartones a cada grupo. Con ello y los materiales asignados deben construir pequeños contenedores, en concreto 4 (vidrio, orgánica, plástico y envases, y papel y cartón).	Tiempo 20'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 1: ¿Cómo lo reciclamos?		
Objetivo específico de la actividad: Trabajar el reciclaje de objetos cotidianos con los contenedores autoconstruidos por el alumnado. Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: El docente ofrecerá a cada grupo una bolsa grande con objetos variados (brik de leche, botella de plástico de agua, vaso de vela de cristal, trozo de pan duro). El alumnado debe ubicar cada objeto en su contenedor correspondiente.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: "Carrera de contenedores"		
Objetivo específico de la actividad: Combinar la actividad física con el aprendizaje de reciclaje de materiales cotidianos". Organización: 6 grupos de 4 personas, dos de ellos con 5 personas. Descripción: El alumnado se situará en la línea de centro de campo. En una línea de portería, se ubicarán los contenedores fabricados. El docente ofrecerá aleatoriamente una serie de objetos a cada grupo, y cuando dé la señal, por relevos, deben completar reciclando todo el material que tenían. Gana el grupo que antes lo haga, y de manera correcta, ubicando cada objeto en su contenedor. Variantes: A la pata coja, de espaldas, por parejas, con doble ronda.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
Actividad de vuelta a la calma: Introducción a la siguiente sesión. Inicio de aprendizaje-servicio.		
Objetivo específico de la actividad: Realizar una vuelta a la calma consolidando qué hemos aprendido. Organización: Actividad en gran grupo. Descripción: El docente conectará los índices recogidos en la sesión anterior con el problema que supone y que nos afecta a todos/as. Como propuesta, ofrecerá limpiar los parques públicos, y así contribuir a reducir la basura y contaminación ambiental en la ciudad. Como grupo, pueden pensar qué nombre adoptarán como símbolo identificativo de grupo y deben pensar en qué logotipo tendrán (se ofrece tiempo para pensarlo).	Tiempo 20'	Representación gráfica: 

Sesión 5: Excursión al parque “La Victoria” y “Bulevar”: actividad de plogging.		Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 26 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con hipoacusia y alumna con Síndrome de Rett.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
En esta sesión se llevará a cabo una excursión a los parques principales de la ciudad y se realizará una actividad de recogida de basura de los mismos, por sus zonas principales. Se establecerá una metodología basada en el ApS (Aprendizaje-Servicio). La basura recogida se almacenará en bolsas de basura que se guardarán en el centro para la posterior actividad. Dicha actividad se establece dentro del marco curricular según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo; Decreto 101/2023; y Orden 30 de mayo de 2023.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CD	CPSAA	STEM	CP	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1 EFI.CEs.5. CC4, CE1.			EFI.C.Ev.3.3.b.			EFI.2.A.1. EFI.2.F.6.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Realizar un servicio a la comunidad a través de la recogida de basura de lugares públicos. Integrar la metodología “Aprendizaje-Servicio” en situaciones de aprendizaje, con objetivo de enriquecer el currículum del alumnado.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza:		Estilo de Enseñanza:			Estrategia en la Práctica:				
Instrucción directa e indagación.		Aprendizaje cooperativo. ApS.			Global.				
Espacio: Espacios públicos de la ciudad.		Recursos: Guantes de látex, bolsas de basura, logotipos realizados en sesión anterior, a modo de identidad de grupo.			Agrupamientos: Actividad en gran grupo.				
Evaluación									
Técnica de evaluación: Evaluación por observación.					Instrumentos de evaluación: Registro de observaciones, lista de control.				
Transversalidad: Aplicar el DUA: proporcionar múltiples medios de representación, proporcionar múltiples medios de acción y expresión, proporcionar múltiples medios de implicación.									
ACTIVIDADES									
1º Lugar: Parque de la Victoria									
Objetivo específico de la actividad: Realizar la recogida de basura.					Tiempo		Representación gráfica:		
Descripción: Se realizará una excursión a un parque público en este caso el de “La Victoria” en Jaén capital. El docente delimitará un área concreta y el grupo de clase deberá recoger la basura que encuentre en el mismo, con los guantes puestos. Se facilitará una bolsa y el alumnado deberá ir a depositar ahí la basura que se vaya encontrando.					60´				

2º Lugar: Parque del Bulevar		
Objetivo específico de la actividad: Llevar a cabo la recogida de basura en el parque público del “Bulevar”, en Jaén. Descripción: Esta actividad se realizará en la 1ª fase de dicho parque, siendo la zona superior del mismo. Según donde vaya el docente, el grupo irá recogiendo toda la basura que encuentre, llevándola a la bolsa de basura que el docente ha facilitado. Al finalizar la actividad, se guardará la bolsa o bolsas necesitadas para su utilización en la sesión 6.	Tiempo 60’	Representación gráfica: 

Sesión 6: Clasificamos la basura recogida en el “Punto Limpio” de Jaén		Curso: 4º Primaria Nº alumnos: 26 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con hipoacusia y alumna con Síndrome de Rett.						
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN								
En esta sesión se llevará a cabo se llevará a cabo la finalización de la SdA mediante una excursión al “Punto Limpio” de la ciudad de Jaén. Se pondrá en práctica la gestión de residuos y el reciclaje, aprendido en las sesiones anteriores. Dicha actividad se establece dentro del marco curricular según el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo; Decreto 101/2023; y Orden 30 de mayo de 2023.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CD	CPSAA	STEM	CP	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.3. EFI.CEs.5. STEM5, CPSAA2, CC4.		EFI.C.Ev.3.3.b. EFI.C.Ev.5.1.b.			EFI.2.A.1. EFI.2.F.6.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Aprender a realizar la gestión de residuos. Clasificar la basura según el material de la misma. Concienciar sobre la importancia de mantener la ciudad limpia.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa e indagación.		Estilo de Enseñanza: Aprendizaje cooperativo. ApS.			Estrategia en la Práctica: Global.			
Espacio: Espacio público de la ciudad (Punto Limpio) y aula de clase.		Recursos: Guantes de látex, bolsas de basura, logotipos realizados en sesión anterior, a modo de identidad de grupo. Diplomas y medallas personalizados.			Agrupamientos: Actividad en gran grupo.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Evaluación por observación.				Instrumentos de evaluación: Registro de observaciones, lista de control.				
Transversalidad: Aplicar el DUA: proporcionar múltiples medios de representación, proporcionar múltiples medios de acción y expresión, proporcionar múltiples medios de implicación.								

ACTIVIDADES		
Excursión al “Punto Limpio”		
Objetivo específico de la actividad: Llevar a cabo la gestión y reciclaje de la basura encontrada en la sesión anterior. Descripción: Una vez allí, se ofrecerán guantes de látex a todo el alumnado. Se abrirán las bolsas y se sacará la basura recolectada. Se organizará en 4 montones: elementos orgánicos, plásticos y envases, cartón y papel, y vidrio. A continuación, cada montón lo llevará a su contenedor correspondiente.	Tiempo 90´	Representación gráfica: 
Parte final y cierre		
Objetivo específico de la actividad: Remarcar la importancia del reciclaje y concienciar sobre nuestro papel en la contaminación ambiental. Premiar al alumnado, fomentando el sentimiento positivo de realizar un buen trabajo. Descripción: Al llegar al aula, el docente explicará qué se ha conseguido al limpiar la basura de los parques y reciclarla posteriormente. Ofrecerá un mensaje positivo al alumnado y lo premiará mediante la entrega de diplomas personalizados junto con una medalla, así el alumnado será consciente de haber realizado un buen trabajo y haber cumplido el reto de limpiar y reciclar la basura de las zonas públicas de la ciudad, realizando un servicio a la comunidad.	Tiempo 20´	Representación gráfica: 

3. Conclusiones

La implementación de situaciones de aprendizaje basadas en el binomio ASM y la ApS representa un cambio de paradigma necesario en la Educación Física contemporánea. Como se ha analizado, esta combinación no solo da cumplimiento a los marcos normativos actuales, sino que dota de un propósito real al esfuerzo del alumnado. Al desplazar el foco desde la mera ejecución motriz hacia la resolución de problemas comunitarios y ambientales, la asignatura se posiciona como un eje vertebrador de la ciudadanía activa y la responsabilidad social.

El uso de estrategias como el plogging y la economía circular dentro del currículo permite que el estudiante comprenda, de manera vivencial, que el cuidado del medio natural es indisociable de su propio bienestar físico y social. La transformación de residuos en recursos pedagógicos no es solo una solución logística ante la falta de materiales, sino una lección ética sobre el consumo responsable. En este sentido, la ASM se convierte en un acto de alfabetización de materiales que empodera al discente, otorgándole una biografía y un sentido de pertenencia a los objetos que crea y utiliza.

Finalmente, el éxito de estas propuestas reside en la capacidad del docente para actuar como facilitador y mediador en un entorno de aprendizaje complejo. La transición hacia un modelo interdisciplinar, donde la seguridad, la técnica y la empatía se entrelazan, garantiza una formación integral que trasciende las paredes del centro educativo. En última instancia, educar a través del movimiento y el servicio es

proporcionar al alumnado las herramientas necesarias para construir no solo materiales, sino una sociedad más justa, sostenible y resiliente.

Referencias bibliográficas

- Afzal, A., & Hussain, N. (2020). Impact of Community Service Learning on the Social Skills of Students. *Journal of Education and Educational Development*, 7(1), 55-70.
- Arufe-Giráldez, V., Rodríguez-Padín, R., & Ramos-Álvarez, Ó. (Coords.). (2022). *Situaciones de Aprendizaje en Educación Primaria*. Wanceulen Editorial.
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1999). Reflection in service-learning: Making meaning of experience. *Educational Horizons*, 77(4), 179-185.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Calzada-Arija, A. (1996). *Educación Física: 1º y 2º Enseñanza Secundaria Obligatoria*. Gymnos Editorial.
- Campbell, J. (2016). Democracy and education: Reconstruction of and through education. *Educational Theory*, 66(1-2), 39-53. <https://doi.org/10.1111/edth.12151>
- Eyler, J., & Giles, D. E., Jr. (1999). *Where's the Learning in Service-Learning?* Jossey-Bass.
- Filgona, J., Sakiyo, J., & Gwany, D. M. (2020). Teachers' pedagogical content knowledge and students' academic achievement: A theoretical overview. *Journal of Global Research in Education and Social Science*, 14(2), 14-44.
- Gascón-García, J. J., & Torre-Duo, U. (2024). *Las Situaciones de Aprendizaje Interdisciplinares en la LOMLOE: Un enfoque práctico*.
- Gröben, B., & Prohl, R. (2012). Good practice methods in physical education-Cooperative learning. *Journal of Physical Education & Health-Social Perspective*, 1(1), 43-52.
- Hecht, M., & Crowley, K. (2020). Unpacking the learning ecosystems framework: Lessons from the adaptive management of biological ecosystems. *Journal of the Learning Sciences*, 29(2), 264-284. <https://doi.org/10.1080/10508406.2019.1693381>
- Hellison, D., Hellison, D. R., Wright, P. M., Martinek, T. J., & Walsh, D. S. (2025). *Teaching personal and social responsibility through physical activity*. Human Kinetics.
- Herrington, J., Parker, J., & Boase-Jelinek, D. (2014). Connected authentic learning: Reflection and intentional learning. *Australian Journal of Education*, 58(1), 23-35.
- Honeyman, S. L. (2005). *The effects of service-learning on college students' moral reasoning* [Disertación doctoral, The George Washington University]. ProQuest Dissertations Publishing.
- Martínez-Mirambell, C., Boned-Gómez, S., Urrea-Solano, M., & Baena-Morales, S. (2023). Step by step towards a greener future: The role of plogging in educating tomorrow's citizens. *Sustainability*, 15(18), 13558. <https://doi.org/10.3390/su151813558>
- Martínez-Mirambell, C., García-Taibo, O., Fröberg, A., & Baena-Morales, S. (2025). Exploring Plogging's Usefulness and Feasibility in Schools: Insights from Physical Education Teacher Education Students. *Australian Journal of Environmental Education*, 41(1), 74-90. <https://doi.org/10.1017/aee.2024.77>
- Moya, J., & Luego, F. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y situaciones de aprendizaje. ¿Es lo mismo?
- Mullo-Naula, W. H. (2025). *Ejercicios de equilibrio estático en la postura corporal del niño* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH.
- Oluwagbayide, S. D., Abulude, F. O., Akinnusotu, A., & Arifalo, K. M. (2024). The relationship between waste management practices and human health: new perspective and consequences. *Indonesian Journal of Innovation and Applied Sciences (IJIAS)*, 4(1), 19-34. <https://doi.org/10.47540/ijias.v4i1.1080>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar* (3.ª ed.). Graó.
- Tapia, M. N. (2000). *La solidaridad como pedagogía*. Ciudad Nueva.
- Trujillo-Sáez, F. (2022). *El reto de las situaciones de aprendizaje en la LOMLOE*. Narcea Ediciones.
- Trujillo-Sáez, F. (2022). *Evaluar con la LOMLOE: El reto de la evaluación competencial*.

- Siedentop, D., & Van der Mars, H. (2022). *Introduction to physical education, fitness, and sport*. Human kinetics.
- Wade, R. (2008). Service-learning. En L. S. Levstik & C. A. Tyson (Eds.), *Handbook of research in social studies education* (pp. 109-123). Routledge.

Nuestros Juegos, Nuestro Planeta. Juegos tradicionales mediante la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio

Diego Gracia-Prado¹; Sebastián López-Serrano²; Rubén Roldán-Roldán¹; Pablo Ramírez-Espejo¹

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Consejería de Educación. Junta de Andalucía

1. Introducción

En el panorama educativo contemporáneo, la Educación Física ha experimentado una metamorfosis profunda, ha dejado de ser una disciplina centrada exclusivamente en el rendimiento motriz para consolidarse como un eje fundamental en la construcción integral del individuo. La literatura científica más reciente corrobora que esta asignatura constituye una herramienta insustituible para el desarrollo humano, capaz de incidir en el bienestar socioemocional y en el éxito académico con una eficacia que trasciende el ámbito de otras áreas curriculares (Macías-Giler, 2025). No obstante, la escuela actual se enfrenta al desafío de una creciente desconexión entre el alumnado y sus raíces culturales. En este contexto, la recuperación de los juegos tradicionales en el siglo XXI no debe interpretarse como un ejercicio de nostalgia, sino como una estrategia de inteligencia pedagógica. Como postuló Lavega et al. (2014), estos juegos operan como auténticos laboratorios de emociones donde se gestiona el conflicto y la alteridad; una visión que las investigaciones actuales ratifican como un pilar esencial para la inclusión efectiva en el aula (Mamani-Jilaja & Huayanca-Medina, 2023).

Esta perspectiva no responde a un interés aislado, sino que se alinea con las directrices del marco normativo vigente. Tanto el Real Decreto 157/2022 como la normativa andaluza, el Decreto 101/2023 y la Orden de 30 de mayo de 2023, enfatizan la necesidad de promover la cultura motriz y la sostenibilidad como competencias transversales. Ante el reto de operativizar estos mandatos de forma innovadora, surge nuestra propuesta: situar el juego tradicional en el epicentro del aprendizaje, revitalizándolo mediante la convergencia entre la autoconstrucción sostenible de materiales (ASM) y el Aprendizaje-Servicio (ApS).

En primer término, se fomenta que el alumnado asuma un rol creativo en la fabricación de sus propios recursos lúdicos empleando materiales reutilizados. Esta práctica trasciende el simple reciclaje para implementar el modelo pedagógico actualizado por Méndez-Giménez (2024), al participar en la génesis de su propio material, el estudiante incrementa su compromiso motriz y desarrolla una conciencia ecológica profunda, evolucionando de consumidor pasivo a creador consciente y activo.

En segundo término, esta propuesta culmina con la implementación del ApS, garantizando que el conocimiento no quede limitado al recinto escolar. Siguiendo las

directrices de la guía de buenas prácticas de Santos-Pastor & Rivera-García (2024), se plantea que el alumnado de tercer ciclo lidere una feria de juegos destinada a los niveles inferiores. Al asumir la responsabilidad de guiar y cuidar a otros, los estudiantes no solo consolidan sus aprendizajes, sino que refuerzan su sentido de pertenencia y utilidad hacia su comunidad. Bajo estas premisas se articula la situación de aprendizaje (SdA) “Nuestros Juegos, Nuestro Planeta”, una iniciativa que demuestra que, al rescatar el legado cultural bajo una ética ecológica, estamos proyectando una educación más humana y significativa para el futuro.

2. Propuesta práctica

Esta SdA se diseña para el 3^{er} Ciclo de Educación Primaria (5º curso). Se justifica por la necesidad de conectar el currículo con la realidad ecosocial del alumnado, utilizando el patrimonio lúdico andaluz como vehículo para trabajar la sostenibilidad y la convivencia. Para garantizar la implicación y dar coherencia a las fases de investigación, construcción y servicio, la propuesta se vertebra mediante una estrategia gamificada. A través de una narrativa de misión de rescate, el alumnado asume el rol de activos recuperadores del folclore, lo que eleva significativamente su motivación intrínseca y compromiso con la tarea.

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “Nuestros Juegos, Nuestro Planeta”		7/12	3º Ciclo	5º Curso
NUESTROS JUEGOS, NUESTRO PLANETA		Efeméride: Día de Andalucía (28/02/26)	6 sesiones	25 Alumnos/as
		Justificación: Esta SdA nace de la necesidad de reconectar al alumnado con su patrimonio cultural y el entorno ecosocial. Partiendo de las características del 3º ciclo, se hibridan dos modelos: la ASM (sostenibilidad, ODS 12) y el ApS. El alumnado fabricará sus propios recursos lúdicos reutilizando residuos para organizar una feria de juegos tradicionales destinada a cursos inferiores, convirtiéndose en agentes activos de transmisión cultural.		
		Producto final: Feria lúdica "Juegos con Raíces" (organizada para 1º Ciclo).		
CONCRECIÓN CURRICULAR				
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
EFI.CEs.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.				
EFI.CEs.4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura andaluza y universal, así como su potencial de inclusión y de fomento de la salud, para integrarlas en las situaciones de su vida diaria.				
EFI.CEs.5. Valorar y adoptar hábitos de vida sostenibles y respetuosos con el medioambiente a través de la práctica de actividades físicas en entornos naturales y urbanos, asumiendo medidas de responsabilidad				

individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora. Descriptor Operativo: CPSAA1, CPSAA5, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3. Competencias Clave: CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CC (Competencia ciudadana), CCEC (Competencia en conciencia y expresión culturales).		
Criterios de Evaluación (CEv)		
EFI.C.Ev.3.2.a. Participar en situaciones motrices desde una perspectiva inclusiva, rechazando cualquier tipo de discriminación y mostrando respeto, tolerancia y deportividad, tanto en el papel de participante como en el de espectador o espectadora, con el fin de favorecer la convivencia positiva. EFI.C.Ev.4.1.a. Participar en manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y expresivas de la cultura propia andaluza y de otras culturas, reconociendo su valor cultural, su origen y su potencial como elemento de integración social y de disfrute. EFI.C.Ev.5.1.a. Integrar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal, normas de seguridad y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas de manera autónoma en situaciones cotidianas.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.3.E.1. Manifestaciones culturales y recreativas. EFI.3.F.3. Práctica en el medio natural/urbano.	EFI.3.F.4. Sostenibilidad y transporte activo. EFI.3.D.2. Resolución de conflictos y mediación.	EFI.3.D.2. Resolución de conflictos y mediación.
Contenidos transversales		
Comprensión lectora y expresión oral. Educación para el desarrollo sostenible y consumo responsable. Educación para la convivencia y resolución pacífica de conflictos. Uso seguro y crítico de las tecnologías.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Trabajo en equipo. Aspecto lúdico como eje motivador. Aprendizaje vivencial y significativo. Fomento de la autonomía y la responsabilidad social. Uso de la evaluación formativa.	Técnicas: Indagación e instrucción directa. Métodos: Inductivo y deductivo. Estrategia en la práctica: Global y mixta. Estilos de enseñanza: Cognitivos (Descubrimiento guiado), participativos (Enseñanza recíproca) y socializadores (Trabajo grupal).	Modelo pedagógico: ASM. Metodología activa: ApS y Gamificación.
Recursos		Estrategias organizativas
20 conos, 15 aros de colores, 5 vallas bajas, 5 testigos de relevo, cuerdas, 3 churros de espuma, una colchoneta, una red o elástico, 29 petos, 5 tablets, equipo de música, cronómetro, silbato, tarjetas con códigos QR, 5 mapas, 25 fichas de registro, tizas, cartulinas, diplomas, carnets, pegatinas, residuos limpios variados como botellas, latas, cartón y telas, cinta adhesiva ancha, tijeras de punta redonda, bolsas de basura grandes y gel hidroalcohólico.		Gran grupo, pequeños grupos heterogéneos, parejas, equipos de relevos, grupos de expertos y parejas inter-nivel.
Pautas DUA	Medidas	Proporcionar opciones para el interés y la autonomía mediante la elección de roles y juegos. Proporcionar opciones para la representación a través de instrucciones multimodales y lenguaje accesible. Proporcionar opciones para la acción y la expresión permitiendo formatos variados de entrega (oral, póster) y el uso de herramientas de construcción adaptadas.

	Principios	Proporcionar múltiples formas de Compromiso. Proporcionar múltiples formas de Representación. Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión.	
Atención a la Diversidad (AD)	TDH: Priorizar su ubicación cerca del docente durante las explicaciones de seguridad, fragmentar las tareas de construcción en pasos breves y asignarle un rol activo y funcional (ej. gestor de material) para canalizar su movimiento productivamente.		
	Dislexia: Asignar alumno guía para el apoyo en la lectura de reglas e instrucciones, reforzar la información con soporte visual (pictogramas, modelos físicos) y priorizar la oralidad frente a la escritura en la exposición de aprendizajes y evaluación.		
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: “Misión: La Gymkhana de los Ancestros”			Fecha: 16/02/26
Sesión 2: “Desafío: Recolectores de Recursos”			Fecha: 18/02/26
Sesión 3: “Ingeniería de Campo: Construye y Testea”			Fecha: 20/02/26
Sesión 4: “Entrenamiento de Guardianes”			Fecha: 23/02/26
Sesión 5: “Simulacro: Protocolo de Feria”			Fecha: 25/02/26
Sesión 6: “Evento Final: Gran Feria de Juegos Andaluces”			Fecha: 27/02/26
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.3.2.a. EFI.C.Ev.4.1.a. EFI.C.Ev.5.1.a.	Autoevaluación: Cuestionario Coevaluación: Diana de evaluación Heteroevaluación: Lista de control	Autoevaluación: Diario de aprendizaje Coevaluación: Lista de cotejo Heteroevaluación: Registro anecdótico	Autoevaluación: Ficha de metacognición Coevaluación: Rúbrica Heteroevaluación: Rúbrica

2.2. Sesiones

Sesión 1: “Misión: La Gymkhana de los Ancestros”	Fecha: Lunes, 16 de febrero de 2026 Curso: 5º Primaria Nº alumnos: 25 alumnos							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Esta sesión sirve de detonante motivacional. Rompemos con la investigación sedentaria transformando la búsqueda de información en una carrera de orientación (Gymkhana) por el centro. Conectamos la competencia digital (uso de QR) con la actividad física vigorosa y el conocimiento del patrimonio cultural andaluz, sentando las bases para la fase de construcción.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs 3. EFI.CEs 4.	EFI.C.Ev.3.2.a. EFI.C.Ev.4.1.a.				EFI.3.E.1. EFI.3.D.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN Objetivos de aprendizaje (didácticos): Descubrir juegos tradicionales andaluces mediante investigación activa. Utilizar herramientas digitales (QR) para acceder a información relevante. Cooperar en grupos para superar retos físicos y completar la búsqueda.								

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Indagación (búsqueda) e instrucción directa (normas de seguridad).	Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado y resolución de problemas.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Pista polideportiva y zonas delimitadas del patio.	Recursos: 5 Tablets, tarjetas con códigos QR, 5 mapas del centro, 25 fichas de registro, conos, vallas y petos de colores.	Agrupamientos: 5 grupos de 5 alumnos/as.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación.		Instrumentos de evaluación: Lista de control.
Transversalidad: Cultura andaluza y educación en valores (respeto de normas).		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: "Cortahilos andaluz"		
Objetivo específico del juego: Activación física intensa y diversión rápida. Al final del juego, repartimos petos de colores para formar los 5 equipos de investigación. Organización: Gran grupo - Pequeños grupos. Descripción: Es un pilla-pilla tradicional. Un alumno es el encargado de pillar y persigue a otro. Si un tercer compañero se cruza entre medias (cortando el hilo invisible), el que pilla está obligado a perseguir a este nuevo jugador.	Tiempo: 10'	Representación gráfica:  Cortahilos Andalus
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: "La gymkhana de los ancestros"		
Objetivo específico del juego: Moverse mucho (carrera continua a intervalos), trabajar en equipo y descubrir los juegos y materiales necesarios. Organización: 5 grupos de 5 alumnos. Descripción: Es una carrera de orientación por el colegio: 1. Cada equipo recibe un mapa con 4 puntos marcados y un pasaporte en blanco. 2. Tienen que correr juntos a esos puntos. 3. Al llegar a un punto, encuentran un reto físico (ej. "saltar 20 veces a la comba todos juntos" o "hacer una pirámide humana"). 4. Solo cuando el maestro o un monitor ve que lo superan, pueden buscar el Código QR escondido en esa zona. 5. Lo escanean con la tablet, ven qué juego tradicional es (ej. zancos) y qué material hace falta (ej. latas). Lo apuntan en su pasaporte y corren al siguiente punto.	Tiempo: 35'	Representación gráfica: 

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA			
Título de la actividad: "Asamblea de diseño"			
Objetivo específico del juego: Bajar las pulsaciones. Organización: Gran grupo. Descripción: Nos sentamos en círculo para bajar las pulsaciones. Con los pasaportes rellenos en la mano, repasamos qué hemos encontrado. "El grupo rojo ha visto los zancos, ¿qué hace falta? Latas". Se asigna como tarea para casa traer esos materiales para la siguiente sesión.	Tiempo: 15'	Representación gráfica: 	

Sesión 2: "Desafío: Recolectores de Recursos"	Fecha: Miércoles, 18 de febrero de 2026 Curso: 5º Primaria Nº alumnos: 25 alumnos
--	--

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN
En esta sesión, el alumnado debe reunir y clasificar los materiales de desecho necesarios (botellas, cartón, medias...) para la construcción. Transformamos esta tarea logística en un circuito de condición física y habilidad, vinculando la competencia ecosocial (clasificación de residuos) con la motriz (relevos y coordinación), asegurando un alto tiempo de compromiso motor.

OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.5. EFI.CEs.3.	EFI.C.Ev.5.1.a. EFI.C.Ev.3.2.a.				EFI.3.F.4. EFI.3.D.2.			

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Clasificar correctamente materiales de desecho para su reutilización motriz. Desarrollar la condición física mediante juegos de relevos y persecución. Cooperar en la gestión de recursos compartidos respetando las normas de seguridad.

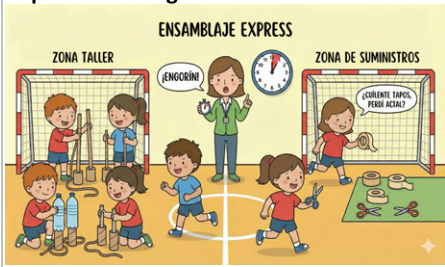
Metodología			
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa (seguridad) y asignación de tareas.	Estilo de Enseñanza: Socializador (grupos) y tradicional (mando directo en organización).	Estrategia en la Práctica: Global y mixta.	
Espacio: Pista polideportiva.	Recursos: Residuos traídos de casa (limpios), 4 petos grises y petos de 5 colores distintos para los equipos, 15 aros, 10 conos, 5 vallas bajas, 5 testigos de relevo.	Agrupamientos: 5 grupos de 5 (mismos equipos de investigación).	

Evaluación	
Técnica de evaluación: Observación.	Instrumentos de evaluación: Lista de control.
Transversalidad: Educación para el Desarrollo Sostenible (ODS 12) y Hábitos de Higiene.	

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN			
Título de la actividad: "La marea de plástico"			
Objetivo específico del juego: Activar fisiológicamente mediante carrera y concienciar sobre la contaminación. Organización: Gran grupo. Descripción: Juego de persecución. 4 alumnos son "la contaminación" (llevan peto gris). Si	Tiempo: 10'	Representación gráfica:	

tocan a alguien, este se convierte en "residuo atrapado" y se queda quieto con los brazos en forma de círculo (contenedor). Para ser salvado, un compañero debe "reciclarlo" pasando por debajo de sus piernas.	
PARTE PRINCIPAL	
Título de la actividad 1: "Los limpiadores veloces"	
Objetivo específico del juego: Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad en la recogida de objetos. Organización: 5 grupos. Cada grupo en una esquina de la pista. El centro está lleno de materiales dispersos. Descripción: A la señal del docente ("¡Vidrio!", "¡Plástico!", o "¡Ya!"), un miembro de cada equipo sale corriendo al centro. Debe coger un solo objeto del suelo (cualquiera) y llevarlo rápidamente a la base de su equipo. Sale el siguiente compañero. El objetivo es acumular la mayor cantidad de objetos posibles en su base antes de que se acaben los del centro (esto sirve para hacer acopio de material para la siguiente actividad).	Tiempo: 10' Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: "Circuito de reciclaje extremo"	
Objetivo específico del juego: Clasificar residuos a alta intensidad y trabajar la velocidad y agilidad. Organización: 5 filas (equipos de relevos). Descripción: En el centro de la pista está el vertedero (montón de materiales mezclados traídos de casa). Cada equipo tiene al final de su carril 3 aros (amarillo/plástico, azul/papel, rojo/varios). A la señal, sale el primero de cada equipo, supera obstáculos (zig-zag conos, salto valla), corre al vertedero, coge un solo objeto, vuelve y lo deposita en el aro correcto. Choca la mano al siguiente. Variante: Si se equivocan de aro, el equipo debe hacer 5 burpees de penalización antes de seguir.	Tiempo: 25' Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA	
Título de la actividad: "Inventario y limpieza"	
Objetivo específico del juego: Vuelta a la calma y organización. Organización: Gran grupo. Descripción: Higiene de manos, recuento final del material conseguido (verificar que está bien clasificado en los aros) y guardado en bolsas para la sesión 3.	Tiempo: 10' Representación gráfica: 

Sesión 3: "Ingeniería de Campo: Construye y Testea"		Fecha: Viernes, 20 de febrero de 2026 Curso: 5º Primaria Nº alumnos: 25 alumnos							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
El alumnado transforma los residuos recolectados en la sesión anterior en implementos jugables (zancos, suaviball, bolos...). Para mantener el compromiso motor, alternamos micro-fases de ensamblaje con fases de "testeo activo" de alta intensidad para verificar la seguridad y durabilidad del material.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs 5. EFI.CEs 3.		EFI.C.Ev.5.1.a. EFI.C.Ev.3.2.a.				EFI.3.F.4. EFI.3.D.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Construir implementos lúdicos seguros a partir de material de desecho. Verificar la durabilidad y funcionalidad de los materiales mediante pruebas motrices activas. Gestionar el riesgo y las normas de seguridad durante el uso de herramientas y materiales.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa (seguridad tijeras/cinta) e indagación (¿Cómo hacemos para que esto no se caiga?).		Estilo de Enseñanza: Descubrimiento guiado (resolución de problemas constructivos) y grupos de trabajo.				Estrategia en la Práctica: Mixta (analítica en construcción, global en testeo).			
Espacio: Pista polideportiva (zona taller y zona testeo).		Recursos: Material reciclado (sesión 2), tijeras punta redonda, cinta adhesiva ancha (precinto), cuerdas, 3 churros.				Agrupamientos: 5 grupos de 5 (mismos equipos constructores).			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación.				Instrumentos de evaluación: Diario de aprendizaje.					
Transversalidad: ODS 12 (Producción y Consumo Responsables).									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: "Inspectores de riesgos"									
Objetivo específico del juego: Activación y concienciación sobre seguridad.				Tiempo: 10'		Representación gráfica:			
Organización: Gran grupo.									
Descripción: Juego de pillar. 3 alumnos son "tijeras locas" (llevan un churro de espuma). Tienen que pillar al resto. Los pillados deben quedarse congelados gritando "¡seguridad!". Para salvarlos, dos compañeros deben rodearlos con los brazos haciendo un escudo protector.									

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: "Ensamblaje express"		
Objetivo específico del juego: Construcción rápida y eficiente. Organización: 5 grupos en zona taller (una portería). En la otra portería está la zona de suministros (cinta adhesiva, tijeras). Descripción: Los equipos tienen sus residuos. El docente marca el reto: "¡Tenemos 10 minutos para construir 2 zancos por equipo!". Para conseguir la cinta adhesiva o las tijeras, un miembro del equipo (el corredor) debe ir corriendo a la zona de suministros, pedir lo que necesita y volver (rol rotativo). Construyen cooperativamente.	Tiempo: 15' Representación gráfica:	
Título de la actividad 2: "El túnel de viento (testeo)"		
Objetivo específico del juego: Comprobar la resistencia del material mediante actividad vigorosa. Organización: Circuito alrededor de la pista. Descripción: En cuanto terminan un juguete (ej. el suaviball o los zancos), no se quedan sentados. Todo el equipo debe dar una vuelta al circuito con el juguete a la carrera. En el circuito hay estaciones de estrés: - Zona de saltos: Saltar con el material en la mano (verificar que no se despegue). - Zona de impacto: Lanzar el juguete contra una colchoneta (verificar resistencia). Si se rompe, vuelven al taller a reparar (sprint). Si aguanta, ganan el sello de calidad (una pegatina).	Tiempo: 15' Representación gráfica:	
Título de la actividad 3: "Duelo de prototipos"		
Objetivo específico del juego: Detectar fallos de diseño antes de la gran feria. Organización: Pareja de equipo. Descripción: Enfrentamiento rápido. - Ejemplo: Si han hecho bolos, equipo A lanza contra los bolos de equipo B. - Ejemplo: Si han hecho suaviball, pases rápidos entre equipos.	Tiempo: 10' Representación gráfica:	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: "El Sello de garantía"		
Objetivo específico del juego: Recogida, limpieza y reflexión. Organización: Individual/libre. Descripción: Recogida minuciosa de recortes de plástico/papel del suelo (conciencia ecológica). Sentados, analizamos: "¿Qué se ha roto? ¿Por qué? ¿Necesitamos más cinta?". Guardamos los juguetes terminados en el almacén.	Tiempo: 10' Representación gráfica:	

Sesión 4: "Entrenamiento de Guardianes"		Fecha: Lunes, 23 de febrero de 2026 Curso: 5º Primaria Nº alumnos: 25 alumnos							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
Una vez contruidos los materiales, el alumnado debe aprender a dominarlos motrizmente y conocer sus reglas a la perfección. ¿Por qué? Porque en la Feria ellos serán los "monitores". Si no saben jugar bien, no podrán enseñar a los pequeños. Esta sesión es puramente vivencial y motriz: jugar, jugar y jugar, rotando por estaciones para probarlo todo.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.3. EFI.CEs.4.		EFI.C.Ev.4.1.a. EFI.C.Ev.3.2.a.				EFI.3.E.1. EFI.3.D.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Practicar habilidades motrices específicas (lanzamientos, equilibrios, golpeos) mediante juegos tradicionales. Aplicar y respetar el reglamento de cada juego aceptando el resultado con deportividad. Identificar las dificultades técnicas de cada juego para poder explicarlas a otros (metacognición).									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa (reglas básicas) y asignación de tareas (rotación).		Estilo de Enseñanza: Enseñanza recíproca (un alumno recuerda la norma, otros juegan) y tradicional.				Estrategia en la Práctica: Global (juego real).			
Espacio: Pista polideportiva (dividida en 4 estaciones).		Recursos: Materiales contruidos en sesión 3 (zancos, bolos, suaviball, chapas/indiacas), cronómetro, silbato.				Agrupamientos: 4 grandes grupos que rotan.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Heteroevaluación y autoevaluación.					Instrumentos de evaluación: Lista de control y diana de autoevaluación (al final).				
Transversalidad: Cultura Andaluza (Patrimonio).									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: "La cadena del saber"									
Objetivo específico del juego: Activación cardiovascular y cohesión grupal. Organización: Gran grupo. Descripción: Juego de pillar (la cadena). Un alumno tiene que pillar. Cuando pilla a otro, se dan la mano y siguen persiguiendo juntos. La cadena va creciendo.					Tiempo: 10'	Representación gráfica:			
- Narrativa: "El conocimiento se transmite uniendo fuerzas. No rompáis la cadena"									

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: "Circuito de especialización (rotación)"		
Objetivo específico del juego: Práctica intensiva de habilidades motrices específicas. Organización: 4 Estaciones en las esquinas de la pista. Descripción: Los grupos rotan por los juegos: 1. Estación equilibrio: Carrera de zancos (latas). Zig-zag entre conos. 2. Estación puntería: Bolos andaluces (botellas). Lanzamiento a distancia. 3. Estación coordinación: Suaviball (briks). Pases por parejas sin que caiga la bola. 4. Estación precisión: Las chapas. Circuito dibujado con tiza en el suelo.	Tiempo: 25' (6' por estación + 1' cambio)	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: "Duelo de clanes (torneo relámpago)"		
Objetivo específico del juego: Aplicación de reglas en situación real de oposición. Organización: Dos mitades de campo. Descripción: Mitad A: Partido de Suaviball (3 contra 3). Mitad B: Torneo de Bolos (por equipos). Cada 5 minutos, cambio de rivales. Regla de Oro: El equipo que discuta una norma con el árbitro (docente) pierde un punto. (Fomento del 3.2.a).	Tiempo: 15'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: "Asamblea de expertos"		
Objetivo específico del juego: Metacognición y preparación para la última sesión. Descripción: Sentados en círculo con el material. Haciendo una reflexión clave: "¿Qué juego os ha costado más? ¿Por qué?". "Pensad cómo le explicaríais a un niño de 6 años cómo se usan los zancos sin que se caiga" (primer paso hacia el ApS). Autoevaluación rápida con pulgares (diana visual).	Tiempo: 10'	Representación gráfica: 

Sesión 5: "Simulacro: Protocolo de Feria"	Fecha: Miércoles, 25 de febrero de 2026 Curso: 5º Primaria Nº alumnos: 25 alumnos
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Antes del evento final, es imprescindible simular la situación de Aprendizaje Servicio. En esta sesión, el alumnado transita del rol de "jugador" al de "monitor", poniendo a prueba sus habilidades comunicativas y de liderazgo. Se detectarán fallos de seguridad en el montaje y se practicará la explicación de reglas adaptadas a menor edad.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O
COMPETENCIAS CLAVE	CCL CP STEM CD CPSAA CC CE CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN SABERES BÁSICOS
EFI.CEs.3. EFI.CEs.4.	EFI.C.Ev.3.2.a. EFI.C.Ev.5.1.a. EFI.3.D.2. EFI.3.E.1.

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN

Objetivos de aprendizaje (didácticos): Organizar el espacio y los materiales de forma autónoma y segura (montaje de stands). Adaptar la comunicación verbal y no verbal para explicar juegos a compañeros (simulación). Resolver conflictos simulados (trampas, discusiones) aplicando normas de convivencia.

Metodología

Técnica y métodos de enseñanza: Microenseñanza (simulación) y role-playing.

Estilo de Enseñanza: Enseñanza recíproca y resolución de problemas.

Estrategia en la Práctica: Global.

Espacio: Pista polideportiva.

Recursos: Todo el material construido, carteles de señalización, cronómetro.

Agrupamientos: Grupos de expertos (cada grupo en su juego).

Evaluación

Técnica de evaluación: Autoevaluación y heteroevaluación.

Instrumentos de evaluación: Lista de control y observación docente.

Transversalidad: Educación para la Paz (Resolución de conflictos).

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN

Título de la actividad: "El espejo líder"

Objetivo específico del juego: Activación y comunicación no verbal.

Organización: Parejas dispersas.

Descripción: Uno hace de líder y realiza movimientos enérgicos (saltos, desplazamientos, gestos de árbitro). El otro es el espejo y debe imitarle simultáneamente. A la señal, cambio de rol.

Variante: "El Líder Mudo". Debe explicarle a su compañero cómo hacer una sentadilla sin hablar, solo con gestos (práctica para explicar a niños pequeños).

Tiempo: 10'



PARTE PRINCIPAL

Título de la actividad 1: "Montaje Contrarreloj"

Objetivo específico del juego: Organización espacial y trabajo en equipo bajo presión.

Organización: 5 grupos con su material amontonado en el centro.

Descripción: El docente marca las zonas de los stands en la pista. A la señal "¡FERIA!", los grupos deben correr, coger su material, llevarlo a su zona y montarlo listo para jugar. Deben decidir dónde se hace la fila, dónde se tira, dónde se recoge la bola (seguridad). Si está mal montado (peligroso), el docente lo desmonta y repiten.

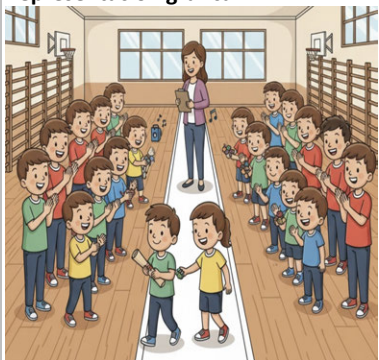
Tiempo: 10'



Título de la actividad 2: "Role-Playing: guardianes vs. novatos"	
Objetivo específico del juego: Práctica de explicación y resolución de conflictos. Organización: Rotación por postas. Descripción: Rol A (Monitores): Se quedan en su posta. Deben explicar el juego y dinamizarlo. Rol B (Novatos): El resto de grupos rota por los juegos. La Clave (Cartas de Situación): El docente reparte tarjetas secretas a los novatos para que actúen de forma difícil: - "Haz trampas descaradamente". - "Di que no entiendes nada todo el rato". - "Péleate con un compañero porque has perdido". Los monitores deben solucionar estos problemas sin enfadarse, usando el diálogo. A los 15 min, cambio de roles: los que eran novatos ahora son monitores.	Tiempo: 30' Representación gráfica:
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA	
Título de la actividad: "Briefing de Seguridad"	
Objetivo específico del juego: Análisis de errores y propuestas de mejora. Organización: Los 5 grupos de la sesión. Descripción: Sentados en cada posta se hace una reflexión de equipo: "¿Qué ha fallado? ¿La fila estaba muy cerca del lanzador? ¿Me he puesto nervioso cuando hacían trampas?". Acuerdos finales para la sesión final (ej. "Yo explicaré y tú recogerás las bolas").	Tiempo: 10' Representación gráfica:

Sesión 6:	Fecha: Viernes, 27 de febrero de 2026 (Celebración del Día de Andalucía).							
"Evento Final: Gran Feria de Juegos Andaluces"	Curso: 5º Primaria.							
	Nº alumnos: 25 alumnos (+ el grupo invitado del 1er ciclo).							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN								
Es la culminación del proyecto (Producto Final). El alumnado pone en práctica el ApS, actuando como agentes de transmisión cultural. Enseñan y dinamizan los juegos tradicionales contruidos con material reciclado al alumnado del 1º Ciclo. Se celebra el Día de Andalucía fomentando la convivencia inter-nive y la responsabilidad social.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EFI.CEs.4. EFI.CEs.3.	EFI.C.Ev.3.2.a. EFI.C.Ev.4.1.a.	EFI.3.E.1. EFI.3.D.2.
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Organizar y dinamizar actividades lúdicas para alumnado de menor edad (Servicio). Transmitir las reglas y el valor de los juegos tradicionales andaluces. Adaptar la comunicación y la ayuda motriz a las necesidades de los más pequeños.		
Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Enseñanza Recíproca (alumnado-tutor) y microenseñanza.	Estilo de Enseñanza: Participativo (microenseñanza) y socializador.	Estrategia en la Práctica: Global.
Espacio: Pista polideportiva (decorada como una feria).	Recursos: Todo el material construido, equipo de música, pasaportes para los pequeños (carnet de andaluz), diplomas.	Agrupamientos: Los de 5º se distribuyen por los stands. Los pequeños rotan en grupos.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Heteroevaluación.	Instrumentos de evaluación: Rúbrica de desempeño y diana de coevaluación (reflexión final).	
Transversalidad: Día de Andalucía y Educación para la Convivencia.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: "El Calentamiento Andaluz"		
Objetivo específico del juego: Acogida, rompehielos y activación conjunta.	Tiempo: 10'	Representación gráfica:
Organización: Gran grupo mezclado (cada mayor apadrina a uno o dos pequeños).		
Descripción: Recibimiento de los cursos pequeños. Se hará una coreografía dirigida: Los alumnos de 5º suben a una tarima/banco y dirigen un calentamiento aeróbico sencillo con música andaluza animada. Tienen que hacer que los pequeños se muevan (imitación).		
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: "Ruta de las Tradiciones (Rotación)"		
Objetivo específico del juego: Transmisión cultural y práctica motriz compartida.	Tiempo: 30'	Representación gráfica: RUTA DE TRADICIONES
Organización: 5 Stands (zancos, bolos, suaviball, chapas, indiacas).		
Descripción: Los pequeños rotan cada 6 minutos.		
Rol de 5º: No miran. Explican rápido (1 min) y juegan.		
- Bolos: Devuelven la bola rodando rápido y colocan los bolos corriendo (trabajo físico de agilidad).		
- Zancos: Caminan al lado del pequeño sirviendo de apoyo móvil (seguridad).		
- Suaviball: Son la pareja de lanzamiento del pequeño (adaptando fuerza).		

Título de la actividad 2: "El reto intergeneracional"		
Objetivo específico del juego: Juego conjunto y diversión final. Organización: Parejas (Padrino 5º - Ahijado 1º). Descripción: Juego masivo de el pañuelo o carreras de sacos (usando bolsas de basura limpias) adaptadas. Los mayores deben correr de la mano con los pequeños o competir contra otros mayores pero con "hándicap" (ej. a la pata coja) para equilibrar el nivel.	Tiempo: 10' Representación gráfica:	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: "Clausura y legado"		
Objetivo específico del juego: Reconocimiento y despedida. Organización: Gran grupo. Descripción: Vuelta a la calma con música relajante. Los alumnos de 5º entregan el diploma de "Guardián de las Tradiciones" (hecho en papel reciclado) a los pequeños y les regalan alguno de los juguetes sencillos (ej. las chapas). Pasillo de honor para despedir a los invitados.	Tiempo: 10' Representación gráfica:	

3. Conclusiones

La implementación de la SdA "Nuestros Juegos, Nuestro Planeta" nos permite afirmar que la Educación Física actual va más allá que el movimiento por el movimiento. Al hibridar la recuperación de los juegos tradicionales con modelos pedagógicos activos como la ASM y el ApS, hemos transformado el patio en un espacio de aprendizaje integral y significativo.

En primer lugar, desde una perspectiva motriz y cognitiva, el alumnado no se ha limitado a reproducir gestos técnicos. Al tener que investigar, diseñar y construir sus propios implementos (zancos, bolos, suaviball), han desarrollado una comprensión profunda de la lógica interna de los juegos, tal y como sugiere Méndez-Giménez (2024). El material deja de ser un objeto externo para convertirse en una extensión de su propio esfuerzo, lo que garantiza un cuidado y una valoración que difícilmente se consigue con el material deportivo estándar.

En segundo lugar, la dimensión socioemocional ha sido el eje vertebrador de la propuesta. Apoyándonos en Lavega et al. (2014), hemos visto que los juegos tradicionales son una herramienta clave para mejorar la convivencia. La estrategia de gamificación ("Guardianes del Legado") y, sobre todo, la responsabilidad de enseñar a los más pequeños durante la Feria final (ApS), han empoderado al alumnado de 3º ciclo. Han pasado de ser receptores de instrucciones a convertirse en líderes pedagógicos,

reforzando su autoestima y sus habilidades de comunicación, validando así las tesis de Santos-Pastor y Rivera-García (2024) sobre el impacto social del ApS.

Finalmente, hemos visto que se puede cumplir con el currículo respondiendo a las necesidades reales de la sociedad y del medio ambiente. Hemos dado respuesta a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 12) y a la normativa actual, demostrando que la identidad cultural y la sostenibilidad no son conceptos abstractos, sino prácticas tangibles.

En definitiva, rescatar el juego popular mediante la autoconstrucción y el servicio a la comunidad no es mirar al pasado con nostalgia, sino mirar al futuro con responsabilidad. Hemos formado a un alumnado más autónomo, más consciente de su patrimonio cultural y, sobre todo, más comprometido con el bienestar de su comunidad. Como docentes, nuestro éxito no reside sólo en que hayan mejorado su competencia motriz, sino en haberles proporcionado la experiencia vital de sentirse útiles y capaces de construir un entorno más lúdico, sostenible y humano.

Referencias bibliográficas

- Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. (2023). *Decreto 101/2023, de 9 de mayo*, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 90, 15 de mayo de 2023.
- Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. (2023). *Orden de 30 de mayo de 2023*, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 104, 2 de junio de 2023.
- Jefatura del Estado. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre*, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, 30 de diciembre de 2020.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-467. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Macías-Giler, Y. R. (2025). Importancia de la educación física en el desarrollo integral del estudiante de Educación General Básica. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(3), 310-322. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.598>
- Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. C. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 61-74. <https://doi.org/10.6018/reifop.573731>
- Méndez-Giménez, A. (2024). *Autoconstrucción de material en educación física: conectando teoría, investigación y práctica*. Editorial INDE.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo*, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, 2 de marzo de 2022.
- Santos-Pastor, M. L., & Rivera-García, E. (Coords.). (2024). *Guía de buenas prácticas: Aprendizaje-servicio en actividad física y deporte*. Octaedro.

Movimientos en Juego. Autoconstrucción Sostenible de Materiales y Aprendizaje Servicio para el desarrollo de las cualidades físicas en tercer ciclo de Educación Primaria

Amanda Camacho-Illana¹; Diego Gracia-Prado¹; Rubén Roldán-Roldán¹; Alba Rusillo-Magdaleno^{2,3,4,5}

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Instituto de Transferencia e Investigación (ITEI); Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

³Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física (RIIDCAF)

⁴Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo (RIIDE)

⁵Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Introducción

El tercer ciclo de Educación Primaria es una etapa de profundos cambios personales en la que el alumnado comienza a cuestionarse, a conocerse mejor y a buscar sentido a lo que aprende. En este contexto, la Educación Física se convierte en un espacio privilegiado para favorecer el desarrollo integral, ya que permite al alumnado descubrir sus capacidades, asumir retos y aprender a relacionarse de forma positiva con los demás.

El trabajo de las cualidades físicas en estas edades resulta especialmente relevante por su influencia en la salud, la motivación y la relación futura con la actividad física. Diversas investigaciones destacan que la práctica regular de actividad física contribuye no solo al bienestar corporal, sino también a la concentración, al equilibrio emocional y a una convivencia más positiva. Por ello, este capítulo propone un enfoque práctico y fundamentado para trabajar las cualidades físicas en el tercer ciclo a través de metodologías activas, como la Autoconstrucción Sostenible de Materiales (ASM) y el Aprendizaje-Servicio (ApS), que fomentan la participación, la toma de decisiones y el compromiso del alumnado con su entorno.

Las cualidades físicas se entienden como el conjunto de atributos biológicos y funcionales que permiten al individuo realizar actividad física de manera eficaz y segura. Esta idea coincide con la definición de condición física propuesta por el American College of Sports Medicine, que la describe como los atributos que las personas poseen o desarrollan y que se relacionan con su capacidad para realizar actividad física (ACSM, 2018).

Tradicionalmente, la condición física se ha dividido en dos ámbitos: la relacionada con la salud y la relacionada con la habilidad o el rendimiento. La primera incluye componentes como la resistencia, la fuerza, la flexibilidad y la composición corporal, ampliamente recogidos en las recomendaciones de organismos internacionales como la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) y los Centers for Disease Control and Prevention (CDC, 2023). La segunda engloba capacidades como la agilidad, la velocidad, el equilibrio y la coordinación, que, aunque

tradicionalmente vinculadas al rendimiento deportivo, resultan fundamentales para el desarrollo de la competencia motriz en la infancia y el contexto escolar (Robinson et al., 2015; Logan et al., 2018).

Figura 3.

Beneficios del desarrollo de las cualidades físicas en Educación Primaria.



Nota. Elaboración propia basada en Ortega et al. (2008), Biddle & Asare (2011), Bailey et al. (2009) y OMS (2020).

Las capacidades físicas coordinativas constituyen pilares fundamentales en el desarrollo motriz infantil, destacando en primer lugar la coordinación, que permite la ejecución de movimientos precisos y eficientes; un factor que Cadenas-Sánchez et al. (2019) asocian directamente con una mejor condición física y mayores niveles de actividad en la infancia. Junto a ella, el equilibrio emerge como la capacidad de mantener la estabilidad estática o dinámica, encontrando entre los 7 y los 12 años una ventana crítica de oportunidad para su optimización neuromuscular (Gallahue et al., 2012). Por su parte, la agilidad, entendida como la habilidad para cambiar de posición corporal con rapidez y control, se ve potenciada significativamente mediante tareas globales y variadas durante la etapa escolar (Lloyd et al., 2014). Finalmente, el tiempo de reacción y el ritmo se consolidan como elementos esenciales en contextos cooperativos, siendo componentes clave de las Fundamental Movement Skills cuando se integran con habilidades de locomoción y manipulación (Robinson et al., 2015).

El desarrollo de las cualidades físicas y coordinativas en el tercer ciclo de Educación Primaria es esencial para favorecer el bienestar integral del alumnado. En

esta etapa, la actividad física no solo potencia la condición física y la competencia motriz, sino que también contribuye de manera significativa a dimensiones cognitivas, emocionales y sociales del aprendizaje. Este enfoque global permite comprender la relevancia de trabajar de forma sistemática estas capacidades dentro del área de Educación Física (véase Figura 3).

2. Propuesta práctica

La fundamentación teórica analizada en los apartados precedentes no solo ofrece un respaldo científico sólido, sino que constituye el sustento pedagógico esencial para articular una propuesta didáctica rigurosa, adaptada con precisión a las características madurativas y psicosociales del alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria. Este marco de referencia permite trascender la mera exposición conceptual para dar paso a una intervención práctica que entiende la Educación Física como un escenario de desarrollo integral, donde el movimiento se convierte en el vehículo principal para la adquisición de competencias clave y la consolidación de valores ciudadanos en un entorno de aprendizaje seguro y motivador.

Sobre este sólido andamiaje, se desarrolla a continuación una Situación de Aprendizaje (SdA) diseñada para integrar de forma coherente el trabajo de las cualidades físicas básicas y coordinativas. Mediante la convergencia de metodologías activas (especialmente la ASM y el ApS), se busca garantizar un aprendizaje auténticamente significativo, funcional y conectado con la realidad del estudiante. De este modo, la intervención no solo se alinea plenamente con el enfoque competencial que promueve la LOMLOE, sino que transforma el aula en un lugar de civismo y salud, donde el compromiso ético con la comunidad y el respeto al medio ambiente se entrelazan de forma natural con la excelencia motriz.

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “Movimientos en Juego: Explorando nuestras cualidades físicas”		8/12	3º Ciclo	5º
	Efeméride: Día Mundial de la Actividad Física (6 de abril)	6 sesiones	18 Alumnos/as	
	Justificación: Esta SdA, desarrollada en el segundo trimestre, tiene como objetivo trabajar de forma lúdica y significativa tanto las cualidades físicas básicas (resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad) como las cualidades físicas coordinativas (coordinación, equilibrio, agilidad y ritmo). La propuesta se ajusta a la LOMLOE, al Real Decreto 157/2022 y a la Orden de 30 de mayo de 2023, promoviendo un enfoque inclusivo y orientado a la adquisición de hábitos activos y saludables. El desarrollo de estas capacidades resulta esencial para mejorar la condición física y la competencia motriz del alumnado. Por otro lado, la ASM contribuye a que el alumnado adopte un papel protagonista, favoreciendo la creatividad, la responsabilidad y la toma de decisiones durante el diseño y uso de los recursos que emplearán en las sesiones. Este proceso facilita la comprensión de los objetivos motrices y refuerza la implicación en las actividades. A su vez, el ApS permite aplicar los aprendizajes adquiridos en situaciones reales y con un propósito social, promoviendo el trabajo cooperativo, la ayuda mutua y el compromiso con la comunidad educativa. Esta metodología aporta significatividad al aprendizaje y potencia valores vinculados a la convivencia y la participación activa. Esta metodología activa e inclusiva, que sigue los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), garantiza la participación de todos los estudiantes, atendiendo a sus necesidades individuales y fomentando una actitud positiva hacia la actividad física.			
	Producto final: Creación y prueba del “Juego de la Oca Motriz”, un tablero diseñado por los estudiantes con desafíos vinculados a las cualidades físicas básicas y las capacidades coordinativas. Se evaluará el desempeño físico, la creatividad, el trabajo en equipo y la reflexión sobre los aprendizajes adquiridos. Además, el tablero después se llevará a una ludoteca local para su uso como parte de la acción de ApS.			
CONCRECIÓN CURRICULAR				
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
EFI.CEs.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.				

EFI.CEs.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. EFI.CEs.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Descriptoros operativos: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3. Competencias Clave: CCL (Competencia en comunicación lingüística), CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CE (Competencia emprendedora), CCEC (Competencia en conciencia y expresión culturales).		
Criterios de Evaluación (CEv)		
EFI.C.Ev.1.2.a. Integrar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal, normas de seguridad y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas de manera autónoma en situaciones cotidianas. EFI.C.Ev.3.1.a. Participar activamente en situaciones motrices compartidas, con una actitud de respeto y cooperación, aplicando habilidades sociales para la resolución de conflictos y aceptando las reglas establecidas, así como a todas las personas independientemente de sus características o habilidades. EFI.C.Ev.3.3.a. Adoptar una actitud crítica ante los estereotipos de género o capacidad y comportamientos sexistas que se produzcan en el contexto de la práctica motriz, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro. EFI.C.Ev.2.3.a. Mostrar una actitud proactiva a la hora de realizar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, analizando su nivel de logro y su proceso de aprendizaje a partir de la evaluación de los resultados obtenidos.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.3.A.1. Salud física y hábitos. EFI.3.C.2. Capacidades físicas y perceptivo-motrices. EFI.3.C.3. Creatividad motriz y expresión corporal.	EFI.3.A.1. Salud física y hábitos. EFI.3.C.3. Creatividad motriz y expresión corporal. EFI.3.F.4: Sostenibilidad y transporte activo.	EFI.3.D.1: Gestión emocional. EFI.3.D.2: Resolución de conflictos. EFI.3.D.3. Trabajo en equipo. EFI.3.F.6. Orientación y seguridad.
Contenidos transversales		
Hábitos de vida saludables y prevención del sedentarismo. Valores de cooperación, respeto e inclusión en la práctica motriz. Sostenibilidad: construcción y reutilización responsable de materiales. Gestión emocional en actividades físicas. Participación en acciones de servicio a la comunidad. ODS 3: Salud y bienestar.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Enfoque cooperativo: Los estudiantes trabajan juntos para lograr los objetivos comunes. Aspecto lúdico como recurso didáctico y transversalidad.	Técnicas: Instrucción directa e indagación. Resolución de problemas. Métodos: Deductivo e inductivo. Estrategia en la práctica: Analítica y secuencial. Global.	Modelo pedagógico: Aprendizaje cooperativo. ApS: Los estudiantes diseñan y crean materiales (La Oca Motriz) para jugar con las familias.

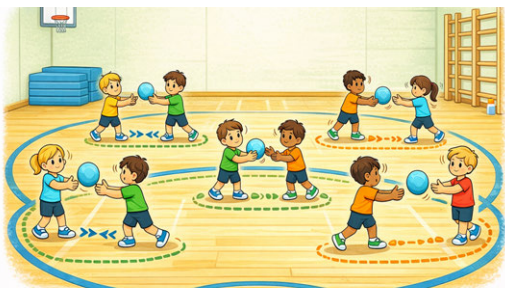
Uso de la evaluación formativa.	Estilos de enseñanza: Tradicional (mando directo), participativos (enseñanza recíproca), socializadores y cognitivos (resolución de problemas y descubrimiento guiado).		Autoconstrucción de materiales: Los alumnos jugarán al monopoly de las cualidades físicas.
Recursos		Estrategias organizativas	
Aros, conos, pelotas, cuerdas, pistas, tableros y materiales autoconstruidos. Gimnasio y espacios al aire libre.		Trabajo en grupos pequeños. Rotación por estaciones mediante pulseras de 4 colores.	
Pautas DUA	Medidas	Ofrecer distintos niveles de reto en las actividades para ajustarse a su motivación. Incluir dinámicas cooperativas. Utilizar apoyos visuales. Explicar las tareas mediante instrucciones orales breves. Adaptar materiales y espacios para atender a diferentes niveles de competencia motriz.	
	Principios	Principio I. Proporcionar múltiples formas de implicación. Principio II. Proporcionar múltiples formas de representación. Principio III. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	
Atención a la Diversidad (AD)		Alumno con TDAH: Instrucciones claras, uso de ayudas visuales y descansos frecuentes. Se reforzará positivamente la participación y se delimitarán espacios para reducir distracciones.	
		Alumno con Dislexia: Uso de ayudas tecnológicas, tiempo adicional, y apoyo personalizado. Se priorizarán las explicaciones orales y el acompañamiento en actividades que requieran lectura.	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: “Activamos nuestro cuerpo”			Fecha: 19/03/2026
Sesión 2: “Movimiento con control y ritmo”			Fecha: 23/03/2026
Sesión 3: “Resistimos a la estrella”			Fecha: 25/03/2026
Sesión 4: “Activa tu fuerza”			Fecha: 26/03/2026
Sesión 5: “Estrellópolis”			Fecha: 06/04/2026
Sesión 6: “Creamos nuestra Oca Motriz”			Fecha:08/04/2026
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.1.2.a. EFI.C.Ev.2.3.a. EFI.C.Ev.3.1.a. EFI.C.Ev.3.3.a.	Autoevaluación: Rúbricas de autoevaluación. Coevaluación: Rúbricas de coevaluación. Heteroevaluación: Observación directa.	Autoevaluación: Ficha de autoevaluación. Coevaluación: Diana de coevaluación. Heteroevaluación: Ficha de heteroevaluación.	Autoevaluación: Rúbrica. Coevaluación: Hoja de valoración grupal. Heteroevaluación: Rúbricas de heteroevaluación.

2.2. Sesiones

Sesión 1: “Activamos nuestro cuerpo”		Curso: 5º Primaria (3º ciclo) Nº alumnos: 18 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: instrucciones claras y visuales; espacios delimitados. Dislexia: tarjetas visuales en estaciones						
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN “Activamos nuestro cuerpo” introduce esta SdA. A través de un circuito motriz dinámico, se trabaja la velocidad, el equilibrio, la agilidad y la coordinación.								
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O						
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS		
EFI.CEs.2. STEM1, CPSAA4, CPSAA5.		EFI.C.Ev.1.2.a, EFI.C.Ev.2.3.a, EFI.C.Ev.3.1.a, EFI.C.Ev.3.3.a				EFI.3.A.1, EFI.3.C.3, EFI.3.C.2, EFI.3.C.1, EFI.3.D.2		
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Mejorar la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la velocidad de reacción del alumnado a través de un circuito de actividades variadas.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa y deductivo.		Estilo de Enseñanza: Participativo y socializadores.			Estrategia en la Práctica: Global polarizando la atención.			
Espacio: Gimnasio.		Recursos: Colchonetas, conos para zigzag y marcadores de estaciones, aros para saltos, altavoz.			Agrupamientos: Individual y grupos de 4-5.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica de coevaluación y autoevaluación.				
Transversalidad: ODS 3, hábitos de vida saludables, gestión emocional y valores de cooperación.								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: Recorrido de activación								
Objetivo específico: Activar el cuerpo y preparar al alumnado para la actividad principal. Organización: Trabajo individual en un espacio delimitado. Descripción: El alumnado realiza desplazamientos rítmicos (saltitos, pasos laterales, zancadas y cambios de dirección) siguiendo la música. Al detenerse la música, deben mantener una postura de equilibrio (en un pie o brazos extendidos). Recursos materiales: Música.				Tiempo 10'				

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Estaciones del circuito motor		
Objetivo específico: Desarrollar agilidad, coordinación y velocidad. Organización: Grupos de 4–5 alumnos. Cada estación dura 5 minutos; se realizan dos rondas completas. Descripción de las estaciones: 1. Saltos laterales controlados: Saltos sobre líneas o cuerdas en el suelo, variando amplitud y velocidad. 2. Zigzag entre conos: Desplazamiento en zigzag esquivando conos con diferentes tipos de carrera. 3. Traslado de objetos ligeros: Transporte de pelotas u objetos pequeños alternando manos y manteniendo el equilibrio. 4. Saltos coordinados: Saltos dentro y fuera de aros, variando la cadencia (rápido-lento), el tipo de salto y la dirección. Recursos materiales: Conos, cuerdas, pelotas, aros.	Tiempo 40'	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: La estatua		
Objetivo específico: Favorecer la relajación y el control corporal. Organización: Grupo completo en círculo. Descripción: Al ritmo de música suave, el alumnado se mueve libremente. Cuando la música se detiene, deben quedarse inmóviles. Recursos materiales: Música suave.	Tiempo 10'	

Sesión 2: “Movimiento con control y ritmo”		Curso: 5º Primaria (3er ciclo) Nº alumnos: 18 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: instrucciones claras y visuales; espacios delimitados. Dislexia: tarjetas visuales en estaciones							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
Sesión dedicada a mejorar la coordinación y la flexibilidad a través de actividades rítmicas y dinámicas que invitan al alumnado a controlar, explorar y disfrutar del movimiento.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.2, EFI.CEs.3. STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.		EFI.C.Ev.1.2.a, EFI.C.Ev.2.3.a, EFI.C.Ev.3.1.a, EFI.C.Ev.3.3.a			EFI.3.A.1, EFI.3.C.3, EFI.3.C.2, EFI.3.C.1, EFI.3.D.2				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Desarrollar la flexibilidad dinámica, el ritmo y la coordinación compleja mediante actividades controladas y secuencias motrices.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa y deductivo.		Estilo de Enseñanza: Participativo y socializadores.			Estrategia en la Práctica: Global polarizando la atención.				
Espacio: Gimnasio.		Recursos: Altavoz, pelotas de espuma, conos, cuerdas y colchonetas.			Agrupamientos: Individual y grupos de 3 personas.				
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación directa.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica de coevaluación y autoevaluación.					
Transversalidad: Hábitos de vida saludables, valores de cooperación, respeto, ODS 3 (salud y bienestar).									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: Movilidad en cadena									
Objetivo específico: Preparar el cuerpo mediante movilidad articular progresiva.		Tiempo 10'							
Organización: Grupo completo en semicírculo.									
Descripción: El alumnado sigue una rutina guiada de movilidad articular en cadena (cuello, hombros, tronco, cadera, rodillas y tobillos), incorporando movimientos amplios y controlados. Esta rutina la dirigirá uno de los compañeros que salga voluntario.									

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Jugamos con el balón		
Objetivo específico: Coordinar movimientos de tren inferior y superior.	Tiempo 10'	
Organización: Grupos de 3 alumnos.		
Descripción: El alumnado realiza pases suaves de pelota mientras ejecuta patrones de desplazamiento (caminar atrás, pasos laterales o talón-punta), priorizando el control frente a la velocidad.		
Recursos materiales: Pelotas de espuma.		
Título de la actividad 2: Secuencia rítmica guiada		
Objetivo específico: Ejecutar secuencias motrices siguiendo un ritmo.	Tiempo 15'	
Organización: Grupos de 4-5 alumnos.		
Descripción: El alumnado aprende y ejecuta una serie de 8 tiempos (pasos laterales, giros, palmadas, saltos y desplazamientos) acompañados de música, repitiendo la secuencia y aumentando la precisión.		
Recursos materiales: Música con ritmo suave y marcado.		
Título de la actividad 3: Flexibilidad con estaciones		
Objetivo específico: Mejorar la flexibilidad de forma controlada.	Tiempo 15'	
Organización: 4 estaciones rotativas.		
Descripción: Estación 1: Balanceos de piernas. Estación 2: Estiramientos dinámicos de brazos y tronco. Estación 3: Zancada con giro suave. Estación 4: Estiramientos activos de tren inferior con apoyo en pareja.		
Recursos materiales: Colchonetas opcionales.		
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El espejo mágico		
Objetivo específico: Favorecer la relajación, la atención y el control corporal.	Tiempo 10'	
Organización: Parejas separadas por espacios amplios.		
Descripción: Un alumno realiza movimientos suaves y el otro los imita lentamente. Al escuchar la palabra "cambio", intercambian roles.		

Sesión 3: “Resistimos a la estrella”		Curso: 5º Primaria (3er ciclo) Nº alumnos: 18 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: instrucciones claras y visuales; espacios delimitados. Dislexia: tarjetas visuales en estaciones.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
Sesión orientada al desarrollo de la resistencia y fuerza mediante juegos activos y retos motrices que implican empuje, tracción, desplazamientos continuos y control postural.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.2, EFI.CEs.3. STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.		EFI.C.Ev.1.2.a, EFI.C.Ev.3.a, EFI.C.Ev.3.1.a, EFI.C.Ev.3.3.a.				EFI.3.A.1, EFI.3.C.3, EFI.3.C.2, EFI.3.B.5, EFI.3.D.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Desarrollar la fuerza y la resistencia de manera segura y progresiva a través de retos motrices individuales y cooperativos.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza:		Estilo de Enseñanza:				Estrategia en la Práctica:			
Instrucción directa y resolución de problemas combinada con instrucción directa.		Participativo y socializadores.				Global polarizando la atención.			
Espacio: Gimnasio.		Recursos: Pistas, hoja de control, pelotas, colchonetas y tarjetas figuras.				Agrupamientos: Individual y grupos de 4.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación directa.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica de coevaluación y autoevaluación.					
Transversalidad: Valores de cooperación, respeto, ODS 3, hábitos de vida saludables.									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: Pilla - pilla activo									
Objetivo específico: Activar el cuerpo y preparar al alumnado para el trabajo de fuerza.									
Organización: Dos alumnos pillan al resto.									
Descripción: Cuando un alumno es pillado, realiza una tarea rápida de fuerza (4 sentadillas) antes de reincorporarse al juego. Cada 2 minutos se cambian los que pillan.									

PARTE PRINCIPAL

Título de la actividad 1: Búsqueda de pistas galácticas

Objetivo específico: Desarrollar la resistencia y la fuerza mediante retos cooperativos.

Organización: Grupos de 4 alumnos.

Descripción: El alumnado recibe un mensaje del Consejo Galáctico para encontrar 8 pistas ocultas. En equipos, localizan 5 pistas iniciales repartidas por el centro, registrándolas en su hoja de control. Posteriormente, ya en el pabellón, deben superar 3 retos físicos:

1. Transporte de pelotas medicinales: traslado mediante sentadillas y zancadas.
2. Empuje de colchoneta: en parejas, un alumno empuja mientras el otro ofrece resistencia ligera.
3. Plancha frontal: mantener la posición entre 20–25 segundos.

Al completar cada reto, reciben una nueva palabra. Cuando reúnen las 8 palabras, descifran el mensaje final para “restaurar la luz del Reino de las Estrellas”.

Recursos materiales: Pelotas, colchonetas, hojas de control y tarjetas.

Tiempo:
40'



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Representamos figuras

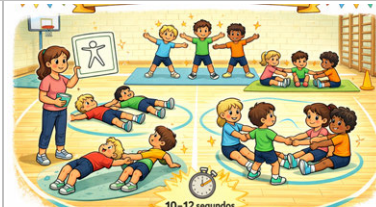
Objetivo específico: Favorecer la relajación y el control postural.

Organización: Grupos pequeños.

Descripción: El docente muestra una tarjeta con una figura sencilla y el alumnado debe representarla manteniéndola durante 10–12 segundos.

Recursos materiales: Tarjetas visuales.

Tiempo:
10'



Sesión 4: "Activa tu fuerza"		Curso: 5º Primaria (3er ciclo) Nº alumnos: 18 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: instrucciones claras y visuales; espacios delimitados. Dislexia: tarjetas visuales en estaciones.						
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN								
Sesión centrada en el desarrollo de la fuerza mediante juegos de activación, oposición, tracción y transporte, combinando tareas individuales y cooperativas con una vuelta a la calma controlada.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.2, EFI.CEs.3. STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.	EFI.C.Ev.1.2.a, EFI.C.Ev.2.3.a, EFI.C.Ev.3.1.a, EFI.C.Ev.3.3.a.				EFI.3.A.1, EFI.3.C.2, EFI.3.C.3, EFI.3.F.4.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Desarrollar la fuerza de forma global mediante juegos cooperativos y retos motrices que impliquen empuje, tracción y control postural.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Instrucción directa y deductivo.	Estilo de Enseñanza: Participativo y socializadores.				Estrategia en la Práctica: Global polarizando la atención.			
Espacio: Gimnasio.	Recursos: Colchonetas, conos para zigzag y marcadores de estaciones, aros para saltos, altavoz.				Agrupamientos: Parejas y grupos de 4-5.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación directa.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica de coevaluación y autoevaluación.				
Transversalidad: Hábitos de vida saludables, valores de cooperación, respeto y ODS 3.								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: Cadenas de energía								
Objetivo específico: Activar el cuerpo y preparar la musculatura para el trabajo de fuerza. Organización: Dos alumnos empiezan siendo "activadores". Descripción: Los activadores tocan a sus compañeros. Cuando alguien es tocado, realiza una tarea rápida de fuerza (3 sentadillas) para volver al juego.		Tiempo 10'						

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Batalla de colas		
Objetivo específico: Desarrollar fuerza, agilidad y control corporal. Organización: Individual. Descripción: Cada alumno lleva un pañuelo en la parte trasera del pantalón. El objetivo es quitar pañuelos sin perder el propio, fomentando desplazamientos rápidos y controlados. Recursos materiales: Pañuelos.	Tiempo 40'	
Título de la actividad 2: Transportistas rápidos		
Objetivo específico: Aplicar fuerza funcional en el transporte de objetos. Organización: Grupos. Descripción: Transportar objetos pesados pero seguros (colchonetas, saquitos, pelotas) en equipo, priorizando la coordinación y la seguridad. Recursos materiales: Colchonetas y pelotas.	Tiempo 10'	
Título de la actividad 3: Pelea de cangrejos		
Objetivo específico: Fortalecer tren inferior y superior manteniendo el control postural. Organización: Parejas, cambiando de compañero. Descripción: En posición de "cangrejo", intentan empujar suavemente al compañero fuera del espacio delimitado.	Tiempo 10'	
Título de la actividad 4: Soga cooperativa		
Objetivo específico: Desarrollar fuerza de tracción y cooperación. Organización: Dos equipos. Descripción: Juego de soga adaptado, manteniendo postura correcta y empuje coordinado, sin competitividad excesiva. Recursos materiales: Cuerda.		
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Globos pesados		
Objetivo específico: Favorecer la relajación muscular y la conciencia corporal. Organización: Individual. Descripción: El alumnado imagina que sostiene globos grandes y "pesados", realizando movimientos lentos y amplios mientras el docente nombra distintas partes del cuerpo.	Tiempo 10'	

Sesión 5: "Estrellópolis"	Curso: 5ª Primaria (3º ciclo)									
	Nº alumnos: 18									
	Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares):									
	TDAH: instrucciones claras y visuales; espacios delimitados.									
Dislexia: tarjetas visuales en estaciones.										
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN										
Estrellópolis es un juego autoconstruido educativo para trabajar las cualidades físicas mediante retos cooperativos. Coincide con el Día Mundial de la Actividad Física (6 de abril), promoviendo los beneficios del ejercicio y hábitos saludables.										
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O									
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS					
EFI.CEs.1, EFI.CEs.3. STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3.	EFI.C.Ev.1.2.a, EFI.C.Ev.2.3.a, EFI.C.Ev.3.1.a, EFI.C.Ev.3.3.a.				EFI.3.A.1, EFI.3.C.2, EFI.3.C.3, EFI.3.F.4.					
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN										
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Desarrollar la fuerza y la resistencia de manera segura y progresiva a través de retos motrices individuales y cooperativos.										
Metodología										
Técnica y métodos de enseñanza:	Resolución de problemas e inductivo.				Estilo de Enseñanza:		Participativo y socializadores.		Estrategia en la Práctica:	Global polarizando la atención.
Espacio:	Gimnasio.				Recursos:		Tablero, fichas, pelotas, colchonetas, música.		Agrupamientos:	Individual y grupos de 4-5.
Evaluación										
Técnica de evaluación:				Observación directa.		Instrumentos de evaluación:		Rúbrica de coevaluación y autoevaluación		
Transversalidad: ODS3, hábitos de vida saludables, gestión emocional y valores de cooperación.										
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN										
Título de la actividad: La activación del tablero										
Objetivo específico:		Activar el cuerpo y presentar la dinámica del juego principal.		Tiempo		10'				
Organización:		Individual.								
Descripción:		El alumnado se desplaza libremente al ritmo de la música. Se explica la dinámica de Estrellópolis y, utilizando las pulseras repartidas en sesiones anteriores, el alumnado se agrupa por colores para formar los equipos.								
Recursos materiales:		Música y pulseras de colores.								

PARTE PRINCIPAL

Título de la actividad 1: Estrellópolis

Objetivo específico: Aplicar cualidades físicas básicas y habilidades cooperativas en un entorno gamificado.

Organización: Actividad grupal por equipos de 4 alumnos.

Descripción: Estrellópolis es un juego educativo autoconstruido inspirado en el Monopoly. Cada equipo se desplaza por un tablero gigante lanzando un dado y avanzando casillas.

En cada casilla pueden aparecer:

- Retos físicos (saltos, desplazamientos, equilibrio, fuerza).
- Preguntas estratégicas relacionadas con el juego.
- Actividades creativas o cooperativas.
- Trampas, que implican pequeñas penalizaciones.
- Eventos estelares, que ofrecen oportunidades especiales y fomentan la cooperación.

El objetivo es conseguir estrellas superando las pruebas propuestas. Gana el equipo que logra más estrellas al completar el recorrido.

Recursos materiales: Tablero gigante, dado y tarjetas de retos.

Tiempo
40'



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: ¿Quién falta?

Objetivo específico: Favorecer la relajación, la atención y la cohesión grupal.

Organización: Gran grupo en círculo.

Descripción: Un alumno sale del círculo y se esconde. Al ritmo de la música, el grupo permanece en silencio. Cuando el docente dice "abrid los ojos", el grupo dispone de 20 segundos para descubrir quién falta.

Recursos materiales: Música.

Tiempo
10'



Sesión 6: “La Oca motriz”	Curso: 5º Primaria (3 ^{er} ciclo) Nº alumnos: 18 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: instrucciones claras y visuales; espacios delimitados. Dislexia: tarjetas visuales en estaciones.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN En la sesión final, los alumnos jugarán con "La Oca Motriz", un tablero creado por ellos que combina retos físicos y estratégicos. El juego refuerza lo aprendido, fomenta vínculos intergeneracionales, promueve hábitos saludables y genera momentos de disfrute.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.2, EFI.CEs.3. STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2.	EFI.C.Ev.1.2.a, EFI.C.Ev.2.3.a, EFI.C.Ev.3.1.a, EFI.C.Ev.3.3.a				EFI.3.A.1, EFI.3.C.2, EFI.3.C.3, EFI.3.F.4			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Diseñar y experimentar un juego motriz propio mediante el trabajo cooperativo, fomentando la creatividad y el desarrollo de hábitos activos y saludables.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Resolución de problemas y deductivo.	Estilo de Enseñanza: Participativo y socializadores.				Estrategia en la Práctica: Global polarizando la atención.			
Espacio: Gimnasio.	Recursos: Tablero, fichas, colores, pegatinas, pelotas, dados.				Agrupamientos: Individual y grupos de 4-5.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación directa.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica de coevaluación y autoevaluación.				
Transversalidad: Sostenibilidad, participación en acciones de servicio a la comunidad, ODS 3.								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: Conociendo mi Oca Motriz								
Objetivo específico: Presentar la actividad final y activar la motivación del alumnado. Organización: En círculo. Descripción: El alumnado recibe una narrativa explicativa sobre el tablero de La Oca Motriz y comparte cómo podrá utilizarlo para jugar y promover hábitos saludables. Recursos materiales: Tablero modelo.				Tiempo 10'				

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Creando mi tablero		
Objetivo específico: Diseñar un tablero motriz funcional y creativo. Organización: Trabajo individual. Descripción: Cada alumno recibe un tablero base y crea su propio juego de La Oca Motriz, decorando y completando las casillas con retos vinculados a las cualidades físicas básicas y coordinativas, así como eventos especiales. El docente guía y supervisa el proceso para asegurar que los tableros sean comprensibles y seguros. Recursos materiales: Tableros base, colores, pegatinas y fichas.	Tiempo: 25'	
Título de la actividad 2: Prueba y juego de mi tablero		
Objetivo específico: Comprobar el funcionamiento del juego y realizar ajustes. Organización: Pequeños grupos. Descripción: El alumnado prueba los tableros creados por sus compañeros, comparte sugerencias de mejora y verifica que las pruebas y retos funcionan correctamente, anticipando su uso en la ludoteca. Recursos materiales: Dados y fichas.	Tiempo: 15'	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: ¿Cómo voy a jugar en casa?		
Objetivo específico: Reflexionar sobre la transferencia del aprendizaje al entorno familiar. Organización: En círculo. Descripción: El alumnado comparte cómo ha diseñado su tablero, qué actividades ha incluido y cómo tiene que usarlo la ludoteca a la que va destinado, reforzando el aprendizaje en servicio.	Tiempo: 10'	

3. Conclusiones

El desarrollo de las cualidades físicas en el tercer ciclo de Educación Primaria constituye un elemento clave para favorecer el bienestar integral del alumnado, ya que incide no solo en la mejora de la condición física y la competencia motriz, sino también en aspectos emocionales, sociales y cognitivos del aprendizaje. En esta etapa evolutiva, resulta especialmente relevante ofrecer experiencias motrices significativas que contribuyan a la adquisición de hábitos de vida activos y saludables.

La fundamentación teórica expuesta evidencia la necesidad de trabajar de manera equilibrada tanto las cualidades físicas básicas como las capacidades coordinativas, adaptando las propuestas a las características del alumnado y priorizando enfoques lúdicos, seguros e inclusivos. En este sentido, la Educación Física se configura como un espacio privilegiado para el desarrollo de valores como la cooperación, el esfuerzo y el respeto.

La SdA presentada demuestra que la integración de metodologías activas, como la ASM y el ApS, favorece la implicación del alumnado y dota de mayor significado al aprendizaje. De este modo, se contribuye a una Educación Física alineada con el enfoque competencial de la LOMLOE, orientada al desarrollo integral del alumnado y a su participación activa en la comunidad educativa su propio cuidado corporal y con la práctica regular de actividad física a lo largo de la vida.

Referencias bibliográficas

- American College of Sports Medicine. (2018). *ACSM's guidelines for exercise testing and prescription* (10.^a ed.). Wolters Kluwer. <https://studentebookhub.com/wp-content/uploads/2024/preview/9781496339065.pdf>
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & Bera, M. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: An academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/02671520701809817>
- Biddle, S. J. H., & Asare, M. (2011). Physical activity and mental health in children and adolescents: A review of reviews. *Preventive Medicine*, 52(2), 112–119. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2011.01.027>
- Blázquez Sánchez, D. (2013). Didáctica de la educación física. Graó.
- Cadenas-Sánchez, C., Migueles, J. H., Esteban-Cornejo, I., & Ortega, F. B. (2019). Health-related physical fitness and its association with academic performance in children: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Sports Sciences*, 37(21), 2529–2537. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30993594/>
- Centers for Disease Control and Prevention. (2023). *Physical activity basics*. <https://www.cdc.gov/physical-activity-basics/index.html>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Faigenbaum, A. D., & Myer, G. D. (2010). Resistance training among young athletes: Safety, efficacy and injury prevention effects. *British Journal of Sports Medicine*, 44(1), 56–63. <https://doi.org/10.1136/bjsm.2009.068098>
- Fernández-Río, J. (2012). Autoconstrucción de materiales en educación física: Un recurso metodológico en auge. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 40, 67–75. https://www.researchgate.net/publication/352350345_Autoconstruccion_de_materiales_En_Perez-Pueyo_A_Hortiguera-Alcala_D_y_Fernandez-Rio_J_Coord_Modelos_pedagogicos_en_Educacion_Fisica_que_como_por_que_y_para_que_pp_273-299_Universidad_de_Leon_Servicio
- Logan, S. W., Ross, S. M., Chee, K., Stodden, D. F., & Robinson, L. E. (2018). Fundamental motor skills: A systematic review of methodologies for assessment. *Journal of Sports Sciences*, 36(7), 701–719. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28636423/>
- Lloyd, R. S., Meyers, R. W., & Oliver, J. L. (2014). The natural development and trainability of agility in youths. *Strength & Conditioning Journal*, 36(3), 44–51. <https://pure.cardiffmet.ac.uk/en/publications/the-natural-development-and-trainability-of-plyometric-ability-du/>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
- Ortega, F. B., Ruiz, J. R., Castillo, M. J., & Sjöström, M. (2008). Physical fitness in childhood and adolescence: A powerful marker of health. *International Journal of Sports Medicine*, 29(1), 1–12. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3117422>

Robinson, L. E., Stodden, D. F., Barnett, L. M., Lopes, V. P., Logan, S. W., Rodrigues, L. P., & D'Hondt, E. (2015). Motor competence and its effect on physical activity levels in children and adolescents: A systematic review. *Sports Medicine*, 45(6), 841–865.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26201678/>

Jugamos y Aprendemos. Lateralidad, coordinación y equilibrio. Juegos motrices y bilingüismo en base a la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio para tercer ciclo de Educación Primaria

Rubén Roldán-Roldán¹; Sara Suárez-Manzano¹; Noemí García-Padilla¹; Teresa Martínez-Redecillas²

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Departamento de Filología Inglesa. Universidad de Jaén

1. Introducción

El fomento de hábitos activos y saludables desde la infancia constituye un pilar fundamental en la educación actual. La práctica regular de actividad física durante la etapa escolar no solo mejora la condición física y motriz, sino que también contribuye al desarrollo socioemocional y cognitivo del alumnado (Arreaga y Carvajal, 2024; Torres et al., 2025). El juego, como herramienta pedagógica, se configura como la estrategia más eficaz y motivadora para trabajar la resistencia, la coordinación y el control corporal, favoreciendo al mismo tiempo la adquisición de funciones ejecutivas como la atención, la memoria de trabajo y la planificación motriz (Mo et al., 2024).

En este sentido, la Educación Física no solo promueve habilidades motrices básicas, sino que también facilita la socialización, la cooperación y el respeto por las normas, elementos esenciales para la formación integral del alumnado (Pérez-Pueyo et al., 2021). La implementación de dinámicas lúdicas y cooperativas permite al alumnado interactuar de manera constructiva, expresar emociones, resolver conflictos y fortalecer la cohesión grupal, repercutiendo positivamente en el clima de aula y en la motivación hacia la actividad física (Fernández-Río et al., 2020; Bores-García et al., 2021).

Los juegos tradicionales han demostrado ser especialmente útiles para integrar estos objetivos, al combinar actividad física, creatividad y aprendizaje cultural, favoreciendo un enfoque educativo significativo y contextualizado (Luchoro Parrilla et al., 2024; Mamani-Jilaja y Huayanca-Medina, 2023). Estos juegos, además, facilitan la conexión con el patrimonio cultural y promueven entornos de aprendizaje inclusivos, respetuosos y motivadores, contribuyendo al desarrollo de la educación emocional y social del alumnado (Luchoro Parrilla et al., 2024).

La integración del bilingüismo en las clases de Educación Física permite que los estudiantes interioricen vocabulario funcional y estructuras básicas en lengua extranjera a través de experiencias significativas vinculadas a la acción y al contexto motor (Hernando Garijo et al., 2023). Esta aproximación favorece la transferencia de habilidades entre los ámbitos físico y lingüístico y contribuye a la adquisición de vocabulario específico en situaciones prácticas de aprendizaje (Martín-Moya & Rico-González, 2023).

De manera complementaria, la Autoconstrucción Sostenible de Materiales (ASM) ofrece un enfoque innovador para trabajar la creatividad, la cooperación y la responsabilidad ambiental. La elaboración de pelotas, aros y otros elementos de juego a partir de materiales reciclables permite que el alumnado participe activamente en la construcción de sus recursos de aprendizaje, promoviendo valores de sostenibilidad y consumo responsable, mientras refuerza habilidades manuales y cognitivas (Cid Bravo, 2025; Luchoro-Parrilla et al., 2024).

El Aprendizaje-Servicio (ApS) constituye otra dimensión fundamental de esta propuesta, al permitir que los estudiantes apliquen lo aprendido en un contexto comunitario significativo, en este caso mediante actividades de juego con personas mayores (Ruiz-Montero et al., 2024). La participación en programas intergeneracionales ha sido señalada como una estrategia eficaz para mejorar la cohesión social, la empatía y la responsabilidad social del alumnado, al tiempo que favorece el bienestar físico y emocional tanto de los estudiantes como de las personas mayores implicadas (Marín Donoso y Arranz Martínez, 2015). Estas experiencias intergeneracionales permiten consolidar aprendizajes motrices, sociales y culturales en situaciones reales de aplicación, reforzando la transferencia de competencias más allá del entorno escolar (Alonso-Cortés Fradejas et al., 2025).

En este marco, la presente Situación de Aprendizaje (SdA) para el tercer ciclo de Educación Primaria articula de manera integrada juegos tradicionales, bilingüismo, ASM y ApS con personas mayores. Esta propuesta busca no solo desarrollar competencias motrices y lingüísticas, sino también promover valores de cooperación, inclusión, responsabilidad social y sostenibilidad. La combinación de estas estrategias metodológicas asegura un aprendizaje significativo, motivador y contextualizado, alineado con las directrices curriculares y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Tello-Castro et al., 2022; OMS, 2020).

En definitiva, esta intervención educativa constituye una propuesta integral, basada en la evidencia científica más reciente, que permite al alumnado fortalecer su desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional, consolidando hábitos de vida activos y saludables, fomentando la creatividad, la cooperación y la participación responsable en su comunidad.

2. Propuesta Práctica

Para realizar la siguiente SdA nos hemos basado en la Ley Orgánica 3/2020, que modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación; en el Real Decreto 157/2022 sobre la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria; en el Decreto 101/2023 que establece el currículo de Educación Primaria en Andalucía y en la Orden de 30 de mayo de 2023, que desarrolla el currículo de Educación Infantil y regula la atención a la diversidad y la evaluación del alumnado, sirviendo todas ellas como marco legal para planificar actividades inclusivas, significativas y ajustadas al desarrollo integral del alumnado.

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: “Jugamos y Aprendemos: Juegos Tradicionales para Coordinar, Equilibrar y Colaborar”		12/12	3º Ciclo	6º Curso
	Efeméride: Día Internacional del Juego. 11 de junio.		5 sesiones	22 alumnos/as
	Justificación: Esta SdA se plantea para que el alumnado de tercer ciclo de primaria desarrolle su lateralidad, coordinación y equilibrio a través de juegos motrices tradicionales, fomentando la creatividad en la construcción de materiales y la cooperación en equipo. Los juegos tradicionales permiten trabajar habilidades físicas de manera lúdica y significativa, integrando también aspectos de bilingüismo mediante instrucciones y vocabulario en lengua extranjera. Además, se promueve la participación activa, el respeto de normas, la inclusión y la colaboración entre compañeros, alineándose con los principios de la ASM y el ApS, donde los alumnos construyen, practican y aplican lo aprendido en contextos reales.			
	Producto final: El producto final consistirá en la organización y realización de un torneo de juegos tradicionales basado en los materiales creados por los propios alumnos. Este torneo permitirá aplicar todas las habilidades motrices trabajadas (lateralidad, coordinación, equilibrio), fomentar el trabajo cooperativo y servir a la comunidad educativa como una actividad de ApS, mostrando de manera práctica los aprendizajes adquiridos a lo largo de las sesiones.			
	CONCRECIÓN CURRICULAR			
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
EFI.CEs.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.				
EFI.CEs.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.				
EFI.CEs.5. Valorar y adoptar hábitos de vida sostenibles y respetuosos con el medioambiente a través de la práctica de actividades físicas en entornos naturales y urbanos, asumiendo medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.				
Descriptores Operativos: STEM5, CD3, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CE3, CP2, CCL5.				
Competencias Clave: CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CE (Competencia emprendedora), CD (Competencia digital), STEM (Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería), CP (Competencia plurilingüe), CCL (Competencia en comunicación lingüística).				
Criterios de Evaluación (CEv)				
EFI.C.Ev.1.1.b. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.				

EFI.C.Ev.1.4.b. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazando a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción. EFI.C.Ev.2.2.b. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. EFI.C.Ev.5.1.b. Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una perspectiva ecosostenible del entorno y comunitaria.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.3.D.4. Deportividad y juego limpio. EFI.3.F.1. Entornos de práctica. EFI.3.F.3. Actividades en el medio natural.	EFI.3.B.1. Planificación y gestión. EFI.3.D.2. Resolución de conflictos. EFI.3.F.4. Sostenibilidad y transporte activo.	EFI.3.A.2. Salud mental y social. EFI.3.C.1. Toma de decisiones. EFI.3.F.6. Seguridad y prevención.
Contenidos transversales		
- Valores y convivencia: respeto, cooperación, inclusión e igualdad durante los juegos. - Salud y bienestar: hábitos de vida activa y cuidado físico y emocional. - Sostenibilidad: uso responsable del material y autoconstrucción con elementos reciclados. - Competencia digital: uso seguro y responsable de herramientas digitales en el proyecto. - Bilingüismo: empleo de vocabulario e instrucciones básicas en inglés. - Cultura y tradición: valoración de los juegos tradicionales como patrimonio cultural.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Las orientaciones metodológicas se basan en un enfoque activo y lúdico mediante juegos tradicionales que favorecen un aprendizaje significativo y el desarrollo integral del alumnado. Se fomenta la cooperación, el trabajo en equipo y la inclusión. La autoconstrucción sostenible de materiales impulsa la creatividad y el uso responsable de recursos, mientras que el bilingüismo se integra de forma funcional a través de consignas y vocabulario en lengua extranjera durante las actividades.	Técnicas de enseñanza Estilos participativos, asignación de tareas, descubrimiento guiado y trabajo cooperativo por grupos heterogéneos. Método Inductivo y activo, fomentando descubrimiento de variantes de juegos y autoconstrucción de materiales. Estrategia en la práctica Mixta (global y analítica), combinando juegos completos con ejercicios parciales para trabajar lateralidad, coordinación, equilibrio y tareas bilingües. Estilo de enseñanza Participativo, socializador y cognitivo, promoviendo cooperación, comunicación bilingüe y reflexión sobre la práctica.	Modelo/s pedagógico/s: • Enseñanza comprensiva del juego, centrada en la experiencia motriz significativa, la comprensión de reglas y la toma de decisiones. Metodologías activas: • Aprendizaje basado en juegos tradicionales. • Aprendizaje cooperativo y trabajo en equipo. • Aprendizaje Servicio integrado en el torneo final.

Recursos		Estrategias organizativas	
Espaciales: gimnasio, patio y zonas delimitadas para juegos. Materiales: conos, aros, pelotas blandas, cuerdas, colchonetas, pañuelos, y materiales contruidos por el alumnado.		El alumnado trabaja de forma individual, en parejas o en grupos de 4-5. Se organizan en estaciones de juego rotando de una actividad a otra. Los materiales se adaptan al nivel de cada alumno y las instrucciones se dan en español y lengua extranjera para practicar bilingüismo.	
Pautas DUA	Medidas	Proporcionar opciones para la percepción: apoyos visuales y verbales en las instrucciones. Proporcionar opciones para la interacción física: actividades individuales, en pareja o en grupo. Proporcionar opciones para la expresión y comunicación: explicar y demostrar juegos en español e inglés. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo: ajustar la dificultad de los juegos y materiales según el nivel del alumno.	
	Principios	Principio 2: Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión: permitir que los alumnos demuestren lo aprendido mediante diferentes formas de participación, movimiento y expresión, no solo verbal.	
Atención a la Diversidad (AD)		Alumno con altas capacidades: Proponer retos adicionales dentro de los juegos, como variantes más complejas o liderazgo en la organización de actividades, fomentando creatividad y autonomía.	
		Alumno con déficit auditivo: usar apoyos visuales y gestuales para transmitir instrucciones, repetir indicaciones cuando sea necesario y favorecer la comunicación en grupo mediante señales claras.	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: Conocemos los juegos y preparamos materiales			Fecha: 26/05/26
Sesión 2: Juegos tradicionales de coordinación y cooperación			Fecha: 29/05/26
Sesión 3: Juegos tradicionales de control corporal, desplazamiento y estrategia			Fecha: 04/06/26
Sesión 4: Bolos, atrapa la bandera y circuito de juegos tradicionales			Fecha: 05/06/26
Sesión 5: Torneo final de Aprendizaje-Servicio			Fecha: 13/06/26
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.1.1.b. EFI.C.Ev.1.4.b. EFI.C.Ev.2.2.b. EFI.C.Ev.5.1.b.	Autoevaluación: Observación Coevaluación: Observación Heteroevaluación: Cuestionario/Lista de Control	Autoevaluación: Diana de Evaluación Coevaluación: Observación Heteroevaluación: Rúbrica	Autoevaluación: Cuestionario Coevaluación: Observación Heteroevaluación: Rúbrica

2.2 Sesiones

Sesión 1: Introducción a los juegos tradicionales y construcción de materiales	Curso: 6º Primaria Nº alumnos: 22 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con altas capacidades: Liderar pequeños grupos y proponer variantes más complejas en juegos de coordinación y equilibrio. Alumno con déficit auditivo: Usar señales visuales y gestos durante construcción de materiales y juegos; repetir instrucciones cuando sea necesario.								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN La sesión 1 inicia la SdA centrada en juegos motrices tradicionales, con el objetivo de desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio en el alumnado de tercer ciclo. Se motiva la participación mediante actividades lúdicas y cooperativas, introduciendo el bilingüismo en consignas y vocabulario y fomentando la creatividad en la construcción de materiales. Esta sesión sirve como base para familiarizar a los alumnos con los juegos, reglas y dinámica de trabajo en equipo, integrando principios de ASM y ApS, los cuales se aplicarán al final de la SdA mediante talleres impartidos a personas mayores.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.1. EFI.CEs.2. STEM5. CPSAA5. CCL5. CE3.	EFI.C.Ev.1.1.b. EFI.C.Ev.2.2.b.				EFI.3. D.4. EFI.3. B.1. EFI.3. F.4. EFI.3. C.1.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Conocer y respetar las normas básicas de juegos tradicionales. Participar activamente en actividades cooperativas. Desarrollar la coordinación, lateralidad y equilibrio mediante juegos motrices. Fomentar la creatividad a través de la construcción de materiales reutilizables. Utilizar vocabulario básico en lengua extranjera en contextos motrices.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Asignación de tareas, descubrimiento guiado y trabajo cooperativo.		Estilo de Enseñanza: Participativo y socializador.			Estrategia en la Práctica: Mixta (global y analítica).				
Espacio: Gimnasio y patio escolar.		Recursos: Conos, aros, colchonetas, cuerdas, pañuelos y materiales reciclados.			Agrupamientos: Gran grupo, pequeños grupos de 4-5 alumnos y trabajo por estaciones.				
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación sistemática.				Instrumentos de evaluación: Lista de control del docente y autoevaluación oral final.					
Transversalidad: Valores de cooperación, respeto e inclusión. Educación para la salud y el bienestar emocional. Educación ambiental y sostenibilidad mediante autoconstrucción de materiales. Desarrollo de la competencia comunicativa y el bilingüismo.									

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Despertamos el cuerpo y la mente		
Objetivo específico del juego: Activar la musculatura, mejorar la circulación, la coordinación y preparar al alumnado para la práctica física, integrando consignas bilingües. Organización: Todos los alumnos distribuidos en el espacio, separados por conos para mantener la distancia. Descripción: Los alumnos realizan ejercicios de movilidad articular y coordinación: rotaciones de brazos, cuello y tronco; saltos suaves alternando pies; tocar hombro derecho con mano izquierda; combinar movimientos de brazos y piernas siguiendo indicaciones en español e inglés. Los dirigirá un estudiante voluntario ayudado por el docente. Recursos materiales: Conos, colchonetas, aros.	Tiempo 5'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Presentación y reglas de los juegos tradicionales		
Objetivo específico: Conocer los juegos tradicionales que se realizarán durante la SdA, sus reglas y objetivos. Organización: Todos los alumnos en círculo. Descripción: Se presentan 3-4 juegos tradicionales adaptados (rayuela, "el pañuelo", relevos cooperativos). El docente explica reglas en español e inglés. Se enfatiza la cooperación, el respeto de turnos y la seguridad en la práctica. Recursos materiales: Conos, aros, pañuelos, cuerda.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: Construcción de materiales		
Objetivo específico: Fomentar creatividad, trabajo en equipo y habilidades manuales mediante la creación de materiales para los juegos. Organización: Grupos de 4-5 alumnos. Descripción: Cada grupo construye sus propios materiales con elementos reciclables o reutilizables: pelotas con calcetines rellenos, aros con cuerda y papel, pañuelos decorados para relevos. El docente guía y supervisa, asegurando seguridad y fomentando el diálogo bilingüe. Recursos materiales: Cuerda, papel, calcetines, cinta adhesiva, tijeras, materiales reciclables.	Tiempo 20'	Representación gráfica: 

Título de la actividad 3: Juegos de prueba y familiarización

Objetivo específico: Practicar los juegos aprendidos y usar los materiales contruidos, reforzando lateralidad, coordinación y equilibrio.

Organización: Rotación por estaciones; grupos de 4-5 alumnos. Cada estación dura 3-4 minutos.

Descripción: Los alumnos prueban los juegos por estaciones: saltar rayuela, relevos con pañuelos, lanzamientos de pelotas blandas. Se promueve la cooperación, la comunicación y el uso de vocabulario bilingüe en instrucciones simples.

Recursos materiales: Materiales contruidos por los alumnos, conos, colchonetas, aros.

Tiempo
20'

Representación gráfica:



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Estiramos y Reflexionamos

Objetivo específico: Reducir la frecuencia cardíaca, estirar músculos y reflexionar sobre la cooperación, la creatividad y el vocabulario aprendido.

Organización: Todos los alumnos en círculo.

Descripción: Ejercicios de estiramiento de brazos, piernas y tronco, combinados con respiración profunda. Reflexión guiada por el docente: qué materiales les gustaron más, qué juegos fueron más divertidos y cómo trabajaron en equipo. Se enfatiza el uso de palabras clave en inglés.

Recursos materiales: Colchonetas, conos.

Tiempo
5'

Representación gráfica:



Sesión 2: Juegos tradicionales de coordinación y cooperación

Curso: 6º Primaria

Nº alumnos: 22

Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares):

Alumno con déficit auditivo: apoyos visuales y gestuales.

Alumno con altas capacidades: retos adicionales, liderazgo en equipos.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Esta sesión integra juegos de rayuela y la saga, centrados en coordinación, lateralidad y cooperación. Se fomenta el trabajo en equipo y la interacción mediante consignas bilingües, consolidando habilidades motrices básicas y promoviendo valores de inclusión y respeto.

OBJETIVOS DE ETAPA

A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O

COMPETENCIAS CLAVE

CCL

CP

STEM

CD

CPSAA

CC

CE

CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EFI.CEs.1. EFI.CEs.2. CPSAA2. CP2. CCL5.	EFI.C.Ev.1.1.b. EFI.C.Ev.2.2.b.	EFI.3. D.4. EFI.3. F.1.
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Conocer y respetar normas de juegos tradicionales. Mejorar coordinación, lateralidad y equilibrio. Fomentar cooperación y trabajo en equipo. Usar vocabulario básico en inglés.		
Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Asignación de tareas, descubrimiento guiado, trabajo cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Participativo y socializador.	Estrategia en la Práctica: Mixta (global y analítica) combinando juegos completos y ejercicios parciales.
Espacio: Gimnasio y patio escolar.	Recursos: Conos, cuerdas, aros, pañuelos.	Agrupamientos: Individual, parejas y grupos de 4-5 alumnos.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación sistemática.		Instrumentos de evaluación: Valores de cooperación, inclusión; educación bilingüe; desarrollo saludable; educación ambiental.
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: Despertamos coordinación y cooperación		
Objetivo específico del juego: Activar lateralidad y coordinación, integrando consignas bilingües. Organización: Todos los alumnos distribuidos en el espacio, separados por conos. Descripción: Movilidad articular, saltos alternando pies, tocar hombro contrario con mano opuesta, rotaciones. Introducción de vocabulario básico en inglés. Dirige el calentamiento un estudiante voluntario. Recursos materiales: Conos, colchonetas, aros.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: Rayuela y coordinación de saltos		
Objetivo específico: Mejorar coordinación, equilibrio y precisión en saltos. Organización: Grupos de 4-5, estaciones rotativas. Descripción: Saltar rayuela siguiendo consignas en español e inglés, enfatizando cooperación y respeto de turnos. Recursos materiales: Rayuela (cuerda/pintura), conos.	Tiempo 12'	Representación gráfica: 

Título de la actividad 2: La sogá y la cooperación

Objetivo específico: Fomentar trabajo en equipo y lateralidad.
Organización: Grupos de 4-5, cada grupo con su sogá.
Descripción: Pasar la sogá por debajo y por encima de compañeros en secuencia; coordinar movimientos siguiendo consignas bilingües.
Recursos materiales: Cuerdas.

Tiempo
12'

Representación gráfica:



Título de la actividad 3: “El pañuelo” y cooperación

Objetivo específico: Mejorar coordinación, rapidez, lateralidad y trabajo en equipo, fomentando comunicación y respeto de turnos
Organización: Grupos de 4-5 por lado; un jugador en medio con el pañuelo.
Descripción: Se colocan dos equipos enfrentados. Un alumno en el centro sostiene el pañuelo. Al dar la señal, los jugadores deben correr, coger el pañuelo y volver a su base sin ser tocados. Se enfatiza la cooperación dentro del grupo y la comunicación en español e inglés (“run”, “grab”, “back”). Se alternan los roles para que todos experimenten distintas posiciones.
Recursos materiales: Pañuelos, conos para delimitar área.

Tiempo
12'

Representación gráfica:



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Estiramos y reflexionamos

Objetivo específico: Relajar músculos y reflexionar sobre cooperación y vocabulario aprendido.
Organización: Todos los alumnos en círculo
Descripción: Estiramientos de brazos, piernas y tronco, respiración profunda, reflexión guiada por el docente sobre el aprendizaje y la cooperación.
Recursos materiales: Colchonetas.
Tiempo: 10'

Representación gráfica:



Sesión 3: Juegos tradicionales de control corporal, desplazamiento y estrategia.		Curso: 6º Primaria Nº alumnos: 22 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con déficit auditivo: apoyos visuales y gestuales. Alumno con altas capacidades: retos adicionales y liderazgo en juegos.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: La sesión 3 se centra en juegos tradicionales que promueven cooperación, coordinación, lateralidad y equilibrio. Se utiliza la sog a como recurso principal, fomentando creatividad y trabajo en equipo, integrando vocabulario bilingüe en las consignas y reforzando valores de respeto, inclusión y colaboración. Esta sesión prepara al alumnado para el desarrollo de habilidades motrices en contextos lúdicos y significativos, y sienta las bases para la aplicación en la sesión final de ApS.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS		
EFI.CEs.2. EFI.CEs.5. STEM5. CE3. CCL5.			EFI.C.Ev.2.2.b. EFI.C.Ev.5.1.b.				EFI.3. F.3 EFI.3. B.1		
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Desarrollar lateralidad y coordinación mediante juegos con cuerda. Fomentar cooperación y trabajo en equipo. Integrar vocabulario en inglés durante la actividad física. Aplicar normas de juego, respeto y seguridad									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Asignación de tareas, descubrimiento guiado, trabajo cooperativo.			Estilo de Enseñanza: Participativo y socializador.				Estrategia en la Práctica: Mixta (global y analítica).		
Espacio: Gimnasio y patio escolar.			Recursos: Cuerdas, conos, colchonetas, pañuelos.				Agrupamientos: Individual, parejas y grupos de 4-5.		
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación sistemática.					Instrumentos de evaluación: Lista de control docente, autoevaluación oral, coevaluación.				
Transversalidad: Valores: cooperación, respeto, inclusión. Educación para la salud y bienestar emocional. Sostenibilidad: uso responsable de materiales. Bilingüismo: vocabulario e instrucciones básicas en inglés. Cultura y tradición: valoración de juegos tradicionales									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: Activamos cuerpo y mente con la cuerda									
Objetivo específico del juego: Calentar, mejorar coordinación, lateralidad y ritmo, integrando consignas bilingües.				Tiempo 10´		Representación gráfica:			
Organización: Todos los alumnos en espacio delimitado con conos.									
Descripción: Rotaciones articulares, saltos sobre la cuerda (individuales y alternando pies), coordinación brazos-piernas. Directrices de parte de un estudiante. Introducción de vocabulario en inglés.									
Recursos materiales: Cuerdas, conos, colchonetas.									

PARTE PRINCIPAL

Título de la actividad 1: Saltos cooperativos con la sog

Objetivo específico: Trabajar coordinación y cooperación mediante saltos grupales.

Organización: Grupos de 4-5 alumnos sosteniendo la cuerda, saltando juntos.

Descripción: Los alumnos sostienen una cuerda y realizan saltos sincronizados. Se enfatiza la comunicación, el respeto de turnos y vocabulario bilingüe ("jump together", "ready"). Se incrementa dificultad con saltos dobles y cambios de dirección.

Recursos materiales: Cuerdas, conos.

Tiempo
12'

Representación gráfica:



Título de la actividad 2: Carrera de relevos con la sog

Objetivo específico: Mejorar lateralidad, velocidad y cooperación en grupo.

Organización: Dos equipos por línea de salida
Descripción: Cada equipo pasa la cuerda de un alumno a otro mientras completan un circuito de conos. El grupo que finalice primero sin errores gana. Se utiliza inglés para consignas clave ("pass the rope", "go fast").

Recursos materiales: Cuerdas, conos, colchonetas opcionales.

Tiempo
12'

Representación gráfica:



Actividad 3: El pañuelo con cuerda

Objetivo específico: Coordinar velocidad, cooperación y toma de decisiones.

Organización: Dos equipos enfrentados, un jugador en el centro con cuerda.

Descripción: Se coloca una cuerda en el centro simulando línea divisoria; un alumno sostiene el pañuelo. A la señal, los jugadores corren a coger el pañuelo y regresar a su base sin ser tocados. Roles alternados, comunicación en español e inglés y cooperación.

Recursos materiales: Pañuelos, cuerda, conos.

Tiempo
12'



PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA

Título de la actividad: Estiramos y reflexionamos

Objetivo específico del juego: Reducir frecuencia cardíaca, estirar músculos y reflexionar sobre cooperación y vocabulario aprendido.

Organización: Todos los alumnos en círculo.

Descripción: Estiramientos de brazos, piernas y tronco, respiración profunda. Responderán preguntas como: ¿Qué juegos les gustaron más?, ¿Cómo colaboraron?, ¿Qué palabras en inglés recuerdan?

Recursos materiales: Colchonetas, conos.

Tiempo
8'

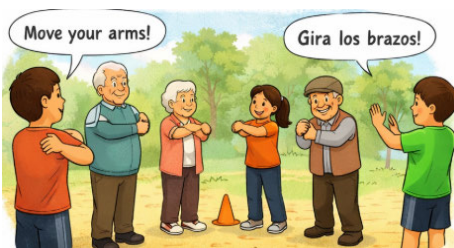
Representación gráfica:



Sesión 4: Bolos, Atrapa la bandera y Circuito de juegos tradicionales		Curso: 6º Primaria Nº alumnos: 22 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con déficit visual: Adaptar bolos y materiales con colores contrastados y tamaños grandes. Alumno con déficit auditivo: Apoyos visuales para consignas, señales con banderas.							
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN									
Esta sesión tiene como objetivo consolidar las habilidades motrices trabajadas previamente (lateralidad, coordinación, equilibrio) mediante juegos tradicionales que combinan puntería, desplazamiento y estrategia. Se refuerza la cooperación, el respeto de normas y la comunicación bilingüe a través de consignas en inglés. Además, los alumnos practicarán la rotación de estaciones y el trabajo en grupo, aplicando creatividad en los materiales y estrategias de juego.									
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.5. CPSAA5. CC2. CCL5.		EFI.C.Ev.1.4.b. EFI.C.Ev.5.1.b.				EFI.3. D.2 EFI.3. F.4			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Mejorar la puntería y precisión mediante juegos de bolos. Desarrollar desplazamientos estratégicos y coordinación en atrapa la bandera. Integrar varias habilidades motrices en un circuito de juegos tradicionales. Fomentar cooperación, respeto y comunicación bilingüe. Aplicar creatividad y autoconstrucción en los materiales de juego.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Asignación de tareas, descubrimiento guiado, trabajo cooperativo.		Estilo de Enseñanza: Participativo y socializador.				Estrategia en la Práctica: Mixta (global y analítica), combinando juegos completos con ejercicios parciales.			
Espacio: Gimnasio, patio escolar y zonas delimitadas para estaciones.		Recursos: Conos, aros, pelotas blandas, cuerdas, colchonetas, materiales reciclables.				Agrupamientos: Individual, parejas y grupos de 4-5.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación sistemática.				Instrumentos de evaluación: Lista de control docente, coevaluación, autoevaluación y rúbricas.					
Transversalidad: Valores de cooperación, respeto e inclusión. Educación para la salud y bienestar emocional. Sostenibilidad y autoconstrucción de materiales. Desarrollo de la competencia comunicativa y bilingüismo.									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: Calentamiento activo y estratégico									
Objetivo específico del juego: Activar musculatura, coordinación, lateralidad y reflejos. Organización: Distribuidos en el espacio. Descripción: Ejercicios de movilidad articular, saltos combinados, carreras cortas y giros. Dirigidos por un estudiante voluntario. Introducción de vocabulario en inglés relacionado con los juegos de la sesión. Recursos materiales: Conos, colchonetas, aros.					Tiempo 10´		Representación gráfica:		
									

PARTE PRINCIPAL			
Título de la actividad 1: Bolos tradicionales y puntería			
Objetivo específico: Mejorar precisión, control corporal y concentración mediante lanzamiento de bolos. Organización: Grupos de 4-5 alumnos, turnándose para tirar. Descripción: Los alumnos lanzan pelotas blandas o bolas de material reciclable para derribar bolos. Se fomentan turnos respetuosos y consignas bilingües. Recursos materiales: Bolos, pelotas blandas, conos para delimitación.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 	
Título de la actividad 2: Atrapa la bandera y estrategia motriz			
Organización: Dos equipos de 6-7 alumnos cada uno. Descripción: Cada equipo intenta capturar la bandera del rival sin ser tocado. Se aplican estrategias de cooperación y comunicación bilingüe ("go", "run", "hide"). Recursos materiales: Pañuelos, conos, cintas para delimitar zona.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 	
Título de la actividad 3: Circuito de juegos tradicionales			
Objetivo específico: Integrar lateralidad, coordinación, equilibrio y puntería en estaciones de juegos tradicionales. Organización: Rotación por estaciones, grupos de 4-5 alumnos. Cada estación dura 3-4 minutos. Descripción: Estación 1: Saltar rayuela con variaciones de pies. Estación 2: Relevos cooperativos con pañuelos y pelotas blandas. Estación 3: Lanzamiento de aros sobre conos y obstáculos. Se promueve cooperación, comunicación bilingüe y respeto de normas. Recursos materiales: Conos, aros, colchonetas, pelotas, pañuelos, materiales reciclables.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 	
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA			
Título de la actividad: Estiramos y reflexionamos			
Objetivo específico: Reducir frecuencia cardíaca, estirar músculos y reflexionar sobre estrategias de juego, cooperación y vocabulario aprendido. Organización: Todos los alumnos en círculo. Descripción: Estiramientos guiados combinados con respiración profunda y reflexión: qué juegos les gustaron más, qué habilidades practicaron y cómo cooperaron en equipo. Se utiliza vocabulario en inglés ("relax", "stretch", "breathe", "teamwork"). Recursos materiales: Colchonetas (6), conos (opcional).	Tiempo 10'	Representación gráfica: 	

Sesión 5: Torneo final de Aprendizaje-Servicio	Curso: 6º Primaria Nº alumnos: 22 Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): Alumno con déficit auditivo: uso de apoyos visuales, gestos claros y señales para comunicarse con personas mayores. Alumno con déficit cognitivo: asignación de roles guiados y supervisión cercana durante las actividades.							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN Esta sesión final tiene como objetivo poner en práctica todas las habilidades motrices, sociales y lingüísticas trabajadas a lo largo de la SdA mediante un torneo de Aprendizaje-Servicio con personas mayores de la comunidad. Se pretende fomentar la cooperación intergeneracional, la inclusión, el respeto y la participación activa, aplicando creatividad en los materiales contruidos previamente. Además, se refuerza la comunicación bilingüe básica y la responsabilidad social del alumnado.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.2. EFI.CEs.5. CPSAA2. CE3.	EFI.C.Ev.1.1.b. EFI.C.Ev.2.2.b. EFI.C.Ev.5.1.b.				EFI.3. A.2 EFI.3. C.1 EFI.3. F.6			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Aplicar lateralidad, coordinación, equilibrio y puntería en un contexto real de Aprendizaje-Servicio. Fomentar cooperación, respeto, inclusión y comunicación intergeneracional. Utilizar materiales autoconstruidos de manera creativa y segura. Practicar vocabulario bilingüe en situaciones comunicativas reales. Desarrollar responsabilidad social y autonomía en la planificación de actividades.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Trabajo cooperativo, descubrimiento guiado y asignación de roles.	Estilo de Enseñanza: Participativo y socializador.				Estrategia en la Práctica: Mixta, combinando juegos completos y adaptaciones según capacidades de las personas mayores.			
Espacio: Gimnasio o patio de la institución de personas mayores.	Recursos: Conos, aros, pelotas blandas, cuerdas, colchonetas, pañuelos y materiales contruidos por los alumnos.				Agrupamientos: Grupos de 4-5 alumnos asignados a cada estación de juego o actividad.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación sistemática, autoevaluación y coevaluación.				Instrumentos de evaluación: Lista de control docente, rúbrica de desempeño, reflexión grupal.				
Transversalidad: Valores de respeto, cooperación e inclusión intergeneracional. Educación para la salud y bienestar físico y emocional. Sostenibilidad y uso responsable de materiales. Desarrollo de competencias comunicativas y bilingüismo en un contexto real.								

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN			
Título de la actividad: Bienvenida y preparación			
Objetivo específico del juego: Presentar la actividad a la comunidad de personas mayores, calentar músculos y articulaciones, y preparar a los alumnos para la interacción. Organización: Todos los alumnos y personas mayores juntos, formando un gran círculo. Descripción: Ejercicios suaves de movilidad articular y coordinación (rotación de brazos, tronco, cuello y saltos suaves), combinados con consignas bilingües como habían practicado en sesiones anteriores (“stretch”, “move”, “ready”). Los alumnos explican brevemente los juegos que realizarán, fomentando la comunicación intergeneracional. Recursos materiales: Conos, colchonetas.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 	
PARTE PRINCIPAL			
Título de la actividad 1: Bolos cooperativos con personas mayores			
Objetivo específico: Trabajar puntería, coordinación y cooperación intergeneracional. Organización: Grupos de 4-5 alumnos asignados a cada persona mayor. Descripción: Los alumnos guían a los participantes mayores para derribar bolos usando pelotas blandas. Se refuerza comunicación verbal y gestual, seguridad y turnos. Consignas en español e inglés (“throw”, “aim”, “well done”). Recursos materiales: Bolos, pelotas blandas, conos.	Tiempo 20´	Representación gráfica: 	
Título de la actividad 2: Circuito de juegos tradicionales adaptado			
Objetivo específico: Integrar lateralidad, coordinación, equilibrio y puntería en estaciones adaptadas al ritmo y capacidad de las personas mayores. Organización: Rotación por 3 estaciones, grupos mixtos de alumnos y personas mayores. Cada estación dura 4-5 minutos. Descripción: - Estación 1: Rayuela adaptada, salto con apoyo si es necesario. - Estación 2: Relevos cooperativos con pelotas blandas y pañuelos. Colocados en fila pasan la pelota. - Estación 3: Lanzamiento de aros a objetivos cercanos. Los alumnos supervisan y ayudan a los mayores, fomentando cooperación y comunicación bilingüe. Recursos materiales: Conos, aros, pelotas blandas, pañuelos, materiales reciclables.	Tiempo 20´	Representación gráfica: 	

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA			
Título de la actividad: Estiramiento y despedida			
Objetivo específico: Reducir frecuencia cardíaca, estirar músculos y despedirse formalmente de la comunidad.	Tiempo	Representación gráfica: 	
Organización: Todos los participantes en círculo.	10'		
Descripción: Estiramientos guiados combinados con respiración profunda. Reflexión final en grupo sobre la experiencia y agradecimiento a las personas mayores.			
Recursos materiales: Colchonetas, conos.			

3. Conclusiones

Esta SdA permite extraer una serie de conclusiones que evidencian su coherencia pedagógica y su potencial educativo. En primer lugar, los juegos tradicionales constituyen un recurso altamente motivador para que los alumnos de sexto curso se impliquen en actividades físicas significativas, que favorecen el desarrollo de habilidades motrices como lateralidad, coordinación y equilibrio. La organización de cinco sesiones progresivas facilita que cada estudiante avance a su ritmo dentro de un entorno seguro y estimulante, promoviendo la participación activa y el disfrute del movimiento.

En segundo lugar, se resalta la importancia del enfoque cooperativo y participativo. La interacción entre compañeros durante la construcción de materiales y el juego en equipo fomenta habilidades sociales fundamentales, como la comunicación, la resolución de conflictos, la ayuda mutua y el respeto a las normas, contribuyendo a un clima positivo en el aula y al desarrollo integral del alumnado. Asimismo, la propuesta integra el bilingüismo de manera funcional, permitiendo a los estudiantes aprender y aplicar vocabulario e instrucciones en lengua extranjera en contextos prácticos, lo que favorece la transferencia de competencias lingüísticas a situaciones significativas y motivadoras.

El diseño basado en la ASM permite que los alumnos desarrollen creatividad, autonomía y responsabilidad ambiental, implicándolos de forma activa en su aprendizaje y promoviendo valores de sostenibilidad y consumo responsable. Finalmente, la planificación del ApS asegura que los aprendizajes trasciendan el aula y tengan un impacto real en la comunidad, fortaleciendo la empatía, la cooperación y la responsabilidad social de los estudiantes.

En conclusión, esta SdA constituye un modelo didáctico completo, integrador y replicable, que combina el movimiento, la creatividad, el aprendizaje lingüístico y la conciencia social. Su enfoque lúdico, activo y formativo favorece la construcción de hábitos saludables, la mejora de competencias motrices, sociales y cognitivas, y promueve la formación de alumnos más autónomos, responsables y capaces de disfrutar del aprendizaje a través del juego y la interacción comunitaria.

Referencias Bibliográficas

- Alonso-Cortés Fradejas, B., Lafuente-Ureta, R., Calvo, S., Fernández-Gorgojo, M., Poveda-López, J.L. y Jiménez-Sánchez, C. (2025). Análisis de una experiencia de aprendizaje-servicio intergeneracional basada en ejercicio físico en un entorno comunitario: un estudio de métodos mixtos. *Frontiers in Public Health*, 12, 1509016. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1509016>
- Arreaga, L., & Carvajal, M. (2024). Incidencia de la educación física para fomentar estilos de vida saludables en el contexto educativo: The impact of physical education on promoting healthy lifestyles in the educational context: A systematic review. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 195–210.
- Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernandez-Rio, F.J., González-Calvo, G. y Barba-Martín, R. (2021). Investigación sobre aprendizaje cooperativo en educación física: Revisión sistemática de los últimos cinco años. *Revista trimestral de investigación sobre ejercicio y deporte*, 92 (1), 146-155. <https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276>
- Cid Bravo, Z. (2025). Juegos tradicionales: una propuesta didáctica basada en la autoconstrucción de materiales y el aprendizaje intergeneracional. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/76415>
- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/2>
- Hernando Garijo, A., Hortigüela Alcalá, D., & Perez Pueyo, A. (2023). Incidence of the CLIL methodology on language acquisition and Physical Education contents. *PORTA LINGUARUM*, 45-60. <https://doi.org/10.30827/portalin.viVII.29161>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., y Pic, M. (2024). Enseñanza de la sostenibilidad a través de juegos deportivos tradicionales. *Sustainability*, 16 (13), 5510. <https://doi.org/10.3390/su16135510>
- Mamani-Jilaja, D., & Huayanca-Medina, P. C. (2023). Los juegos tradicionales como potenciadores de la inclusión sociopsicomotriz en estudiantes de educación primaria con dificultad de aprendizaje. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 26(3), 61-74.
- Marín Donoso, M., & Arranz Martínez, P. (2015). La metodología del Aprendizaje-Servicio. Una propuesta práctica para Primero de Primaria. <https://zaguan.unizar.es/record/47466>
- Montero, E. R., Trigo, H. S., Monzón, P. B., & Ruiz, P. (2024). Participación en una experiencia aprendizaje-servicio intergeneracional y conductas prosociales: la importancia de la educación física y su rol mediador. *riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 13(2), 18-31.
- Moya, RM y González, MR (2023). Educación Física y aprendizaje de inglés: percepciones de los estudiantes que participan en un programa CLIL. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (7), 95-107. <https://doi.org/10.30827/portalin.viVII.29168>
- Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., et al. (2024). Efectos del programa de educación física basado en juegos sobre el disfrute en niños y adolescentes: una revisión sistemática y metanálisis. *Salud Pública de BMC*, 24, 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determinan los procesos de tránsito entre ciclos y con Educación Primaria. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/39>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). Directrices de la OMS sobre actividad física y comportamiento sedentario: anexo web: perfiles de evidencia. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Gutiérrez-García, C., & López-Pastor, V. (2021). Evaluación formativa y compartida. *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué*, 400-433.

- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>
- Tello-Castro, W., Morales-García, W. C., Turpo-Chaparro, J. E., Huancahuire-Vega, S., & Mamani, P. G. R. (2022). Predictors of sleepiness, satisfaction with studies and emotional fatigue in students with high intellectual abilities during the COVID-19 pandemic. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 20(56), 43–68. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v20i56.4903>
- Torres, S. K. C., Aguilar, M. C. M., Cruz, L. K. P., Jiménez, A. A. S., & Toledo, L. B. M. (2025). El desarrollo psicomotor en la adquisición de habilidades cognitivas en niños del nivel inicial 1. *Revista Académica EPMHNEIA-Interdisciplinar*, 1(1), 13–28. <https://doi.org/10.70557/2025.raepmh.1.1.13-28>

Cuentos Motores. Expresión corporal a través de la Autoconstrucción Sostenible de Materiales y el Aprendizaje Servicio para tercer ciclo de Educación Primaria

Sara Suárez-Manzano¹; Amanda Camacho-Illana¹; Alba Rusillo-Magdaleno^{2,3,4,5};
José Luis Solas-Martínez^{1,3,4,5}

¹Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Jaén

²Instituto de Transferencia e Investigación (ITEI); Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

³Red Iberoamericana de Investigación y Docencia en Ciencias de la Actividad Física (RIIDCAF)

⁴Red Internacional de Investigación en Derecho Educativo (RIIDE)

⁵Asociación Científica Internacional sobre Investigación en Actividad Física, Salud y Aprendizaje (ACIAFSA)

1. Introducción

El tercer ciclo de Educación Primaria representa un estadio determinante en la configuración cognitiva, física y socioemocional del estudiante. En este periodo, el alumnado se enfrenta a desafíos emergentes vinculados a la expresión simbólica, la cooperación y la conquista de la autonomía personal. La Educación Física emerge aquí como un escenario privilegiado para el desarrollo de estas competencias, donde las estrategias lúdico-creativas desempeñan un papel vertebrador. En este contexto, los cuentos motores y la expresión corporal se erigen como metodologías de alto impacto para alcanzar un aprendizaje auténticamente significativo.

Los cuentos motores constituyen una herramienta pedagógica que fusiona la narrativa con la acción física, logrando que los estudiantes habiten la historia a través de su propia motricidad (Sánchez, 2018). Estas propuestas, que transitan desde la aventura épica hasta el relato fantástico, están diseñadas para espolear la imaginación y la destreza motriz de los escolares. Lejos de adoptar un rol de receptores pasivos, los alumnos se transforman en los protagonistas de la trama, dotando de vida y movimiento a los sucesos narrados.

Esta tipología de actividad no solo potencia capacidades físicas como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, sino que actúa como un catalizador de la creatividad y la inteligencia emocional (Pérez & García, 2020). Los cuentos motores permiten, por tanto, una aproximación holística al aprendizaje, integrando las dimensiones física, cognitiva y afectiva. Asimismo, su versatilidad los convierte en un pilar de la educación inclusiva, al permitir adaptaciones que respetan la singularidad de cada estudiante, garantizando su participación activa y su florecimiento integral (Sánchez, 2018).

Paralelamente, la expresión corporal se define como el uso del cuerpo como canal preferente de comunicación y manifestación emocional, social y creativa. Este concepto abraza un vasto repertorio de movimientos, gestos y posturas que facultan al alumnado para exteriorizar ideas y estados de ánimo de forma estética y consciente (Borges, 2019). La expresión corporal no solo enriquece el bagaje motriz, sino que

sofística la comunicación no verbal, herramienta indispensable para una interacción social saludable y empática (Pérez, 2018).

La convergencia de los cuentos motores y la expresión corporal, en armonía con los modelos de Autoconstrucción Sostenible de Materiales (ASM) y el Aprendizaje-Servicio (ApS), configura un ecosistema pedagógico innovador para el tercer ciclo de Primaria. Esta integración trasciende la mera adquisición de habilidades técnicas; fomenta el pensamiento creativo, el trabajo colaborativo y un compromiso social profundo. En definitiva, estas estrategias ofrecen una respuesta integral a las necesidades de los niños y niñas, preparándolos para ser ciudadanos motrizmente competentes y socialmente responsables.

2. Propuesta práctica

2.1. Situación de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje: Cuentos Motores: Expresión Corporal a través de la Imaginación		12/12	3º Ciclo	5º Curso
	Efeméride: Día Internacional del Juego (28 de mayo)	6 sesiones	25 estudiantes	
	Justificación: La situación de aprendizaje (SdA) propuesta tiene como objetivo integrar la actividad física, la creatividad y la expresión emocional de los estudiantes dentro de la Educación Física, alineada con la normativa vigente de España y Andalucía (LOMLOE, R.D. 157/2022, Decreto 101/2023). Este enfoque promueve el desarrollo de competencias motrices, la cooperación y la creatividad de los estudiantes mediante los cuentos motores y la expresión corporal. Los cuentos motores proporcionan una vía lúdica para que los estudiantes trabajen habilidades físicas y emocionales a través del juego, mientras que la expresión corporal les permite comunicarse sin palabras, utilizando el cuerpo como medio. Además, la metodología de ASM y ApS fomenta el trabajo colaborativo y la creación de productos que benefician tanto a los propios estudiantes como a otros grupos de la comunidad escolar.			
	Producto final: Cada grupo será responsable de diseñar una parte de la historia y los movimientos asociados, utilizando elementos de expresión corporal para representar las escenas. El producto final consistirá en una presentación en vivo de estos cuentos motores, que será realizada ante los demás grupos de la clase, promoviendo la interacción y el aprendizaje. Además, los cuentos motores creados por los estudiantes serán adaptados y utilizados para Educación Infantil.			
	CONCRECIÓN CURRICULAR			
Competencias Específicas (CEs), Descriptores Operativos y Competencias Clave (Perfil de Salida)				
EFI.CEs.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.				
EFI.CEs.4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura andaluza y universal, así como su potencial de inclusión y de fomento de la salud, para integrarlas en las situaciones de su vida diaria.				
Descriptores operativos: CCL1, CPSAA2, CCEC3.				

Competencias Clave: CCL (Competencia en comunicación lingüística), CPSAA (Competencia personal, social y de aprender a aprender), CCEC (Competencia en conciencia y expresión culturales).		
Criterios de Evaluación (CEv)		
EFI.C.Ev.1.1.b. Analizar los efectos beneficiosos de la actividad física sobre la salud.		
EFI.C.Ev.4.1.b. Crear y representar producciones expresivo-comunicativas individuales y grupales.		
Saberes Básicos (SBs)		
Conocimientos	Destrezas	Actitudes
EFI.3.E.1. El cuerpo y sus posibilidades expresivas: el lenguaje corporal.	EFI.3.E.2. Técnicas de expresión corporal y comunicación no verbal.	EFI.3.A.1. La actividad física como hábito de vida saludable.
Contenidos transversales		
Educación en valores: Promoción de la cooperación, respeto y solidaridad.		
Educación para la salud: Fomento de hábitos de vida saludables.		
Educación emocional: Desarrollo de habilidades para la gestión y expresión emocional.		
Igualdad de género: Promoción de la igualdad y eliminación de estereotipos.		
Educación para la convivencia: Fomento de la convivencia respetuosa y la resolución de conflictos.		
Desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico: Fomento de la creatividad en la creación de cuentos motores y reflexión crítica.		
Educación ambiental: Sensibilización sobre el respeto al medio ambiente y el uso responsable de recursos.		
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Integración de las TIC para enriquecer el aprendizaje y la creación de contenidos.		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Orientaciones Metodológicas	Técnicas, métodos, estrategia en la práctica, y estilos de enseñanza	Modelo/s Pedagógico/s y metodologías activas
Enfoque centrado en el estudiante, fomentando su autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde los estudiantes son los principales creadores del contenido (cuentos motores). Énfasis en la actividad física y la expresión corporal como vehículo para el aprendizaje lúdico y significativo.	- Técnicas: Aprendizaje cooperativo, dramatización, juegos motores, expresión corporal, y dinámicas de grupo. - Métodos: Aprendizaje activo, donde los estudiantes construyen su conocimiento mediante la acción y la creación (cuentos motores). - estrategias: Gamificación, donde los estudiantes experimentan la actividad física y la creatividad a través de retos y desafíos; retroalimentación continua y evaluación formativa. - Estilos de enseñanza: Guiado (orientación del docente durante la creación del cuento motor), facilitador (el docente como acompañante que brinda recursos y apoyo según las necesidades del grupo).	- Modelo de Autoconstrucción Sostenible: Promoción de la autonomía en la creación del cuento motor, fomentando la reflexión crítica y la utilización de recursos sostenibles. - Aprendizaje Servicio (ApS): Los estudiantes aplican lo aprendido (cuentos motores) en un contexto real, beneficiando a otros (como los grupos de Educación Infantil), contribuyendo al aprendizaje significativo y a la colaboración con la comunidad educativa. - Metodologías activas: Aprendizaje basado en juegos (ABJ), aprendizaje cooperativo, y gamificación.
Recursos	Estrategias organizativas	
- Materiales para la expresión corporal: pelotas, cintas, colchonetas, música. - Tecnologías: Dispositivos digitales para grabar las presentaciones de los cuentos motores y aplicar aplicaciones interactivas para diseñar movimientos.	- Grupos pequeños (5 por grupo), fomentando la cooperación y el respeto mutuo. - Rotación de roles dentro de los grupos: diseñar la historia, los movimientos, la presentación. - Presentación final ante el resto de la clase. - Creación para Educación Infantil.	

- Recursos sostenibles: Utilización de materiales reciclados para crear elementos del cuento motor (por ejemplo, disfraces o accesorios para representar personajes).		- Evaluación continua mediante la observación del proceso y retroalimentación, promoviendo la autoevaluación y evaluación entre compañeros.	
Pautas DUA	Medidas	Variabilidad en la presentación de la información. Ofrecer opciones para la expresión y la ejecución. Apoyo continuo y flexibilidad en los tiempos.	
	Principios	Ofrecer múltiples medios de representación. Proporcionar múltiples medios de expresión. Motivar la participación mediante opciones.	
Atención a la Diversidad (AD)		TDAH: Proporcionar tiempos extendidos y descansos frecuentes para mejorar la concentración. Utilizar apoyos visuales y auditivos para reforzar la información y mantener la atención.	
		Déficit Visual: Adaptar los materiales con versiones táctiles o sonoras para facilitar la comprensión. Usar descripciones verbales claras de las actividades motrices y permitir el uso de dispositivos de apoyo (como aplicaciones de lectura de pantalla).	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA			
Sesión 1: Introducción a los Cuentos Motores y Expresión Corporal			Fecha: 28/05/26
Sesión 2: Creación de la Historia y Movimientos Iniciales			Fecha: 02/06/26
Sesión 3: Desarrollo de los Movimientos y Ensayo de la Historia			Fecha: 04/06/26
Sesión 4: Refinamiento de la Presentación y Retroalimentación			Fecha: 09/06/26
Sesión 5: Preparación para la Presentación Final			Fecha: 11/06/26
Sesión 6: Presentación Final de los Cuentos Motores			Fecha: 16/06/26
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO			
Criterios Evaluación	Inicial	Continua	Final
EFI.C.Ev.1.1.b. EFI.C.Ev.4.1.b.	Autoevaluación: Reflexión inicial sobre habilidades motrices (cuestionario). Coevaluación: Observación y retroalimentación entre compañeros (ficha de observación). Heteroevaluación: Evaluación inicial del docente (observación directa).	Autoevaluación: Diana de Evaluación. Coevaluación: Retroalimentación continua entre compañeros (ficha de coevaluación). Heteroevaluación: Observación continua del docente (ficha de observación).	Autoevaluación: Evaluación final del estudiante (rúbrica). Coevaluación: Evaluación final entre compañeros (rúbrica). Heteroevaluación: Evaluación final del docente (rúbrica).

2.2. Sesiones

Sesión 1: Introducción a los Cuentos Motores y Expresión Corporal	Curso: 5º de Primaria Nº alumnos: 25 alumnos Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAAH: Ofrecer tiempos extendidos, descansos frecuentes y apoyos visuales para mantener la atención. Uso de instrucciones claras y sencillas. Estudiante con Déficit Visual: Medida: Adaptación de los materiales para que sean táctiles o auditivos. Descripciones verbales claras y precisas de los movimientos.								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta sesión, se introduce el concepto de cuentos motores y expresión corporal como herramientas de aprendizaje activo y creativo. Los estudiantes explorarán cómo el cuerpo puede ser utilizado para representar emociones, personajes y situaciones, iniciando la creación de su propia historia motriz. La actividad busca fomentar la creatividad, la cooperación y el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante un enfoque lúdico y dinámico. Esta sesión marca el inicio de una experiencia que culminará con la presentación de un cuento motor colectivo, integrando los principios de la ASM y el ApS.								
OBJETIVOS DE ETAPA		A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.4. CCL1, CPSAA2.		EFI.C.Ev.4.1.b.				EFI.3.A.1. EFI.3.E.1.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Desarrollar habilidades motrices básicas a través de juegos. Aplicar la expresión corporal en actividades de imitación. Fomentar la creatividad en los movimientos corporales. Iniciar el trabajo cooperativo en grupos pequeños.									
Metodología									
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje activo, cooperativo.		Estilo de Enseñanza: Facilitador, guiado.				Estrategia en la Práctica: Juegos motores, expresión corporal.			
Espacio: Pabellón.		Recursos: Música, 10 conos.				Agrupamientos: Grupos de 5 estudiantes.			
Evaluación									
Técnica de evaluación: Observación continua.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica, fichas de observación, autoevaluación.					
Transversalidad: Cooperación, respeto. Expresión emocional. ODS: Salud y bienestar.									
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN									
Título de la actividad: El Viaje de los Animales									
Objetivo específico del juego: Fomentar la coordinación motriz y la expresión corporal a través de la imitación de animales, estimulando la creatividad y el calentamiento del cuerpo. Organización: Se organiza en el espacio de forma libre, sin chocarse. Descripción: Los estudiantes imitan los movimientos de diferentes animales (saltos de conejo, caminatas de oso, etc.) siguiendo una narración se desplazan de un lado del pabellón a otro. Variante/s: Los estudiantes pueden crear su propio animal y su movimiento. Introducir música para hacer cambios de ritmo.					Tiempo 10´	Representación gráfica: 			

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: El Cuento del Bosque		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la coordinación motriz y la creatividad mediante movimientos asociados a personajes del bosque. Organización: Se organiza en el espacio de forma libre, sin chocarse. Descripción: Los estudiantes deben representar los movimientos de diferentes personajes del bosque (árboles, animales, ríos) al ritmo de la narración que el docente guía. Variante/s: Introducir nuevos personajes o movimientos.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: El Laberinto de los Movimientos		
Objetivo específico del juego: Mejorar la orientación espacial y las habilidades motrices mediante desplazamientos controlados. Organización: En parejas. Descripción: Los estudiantes deben recorrer un laberinto formado por conos, ejecutando diferentes movimientos (saltos, giros, desplazamientos) para llegar al final sin chocarse. Recursos materiales: Conos (10) para formar el laberinto. Variante/s: Cambiar el tipo de movimientos según el nivel.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: La Carrera de los Personajes		
Objetivo específico del juego: Fomentar la velocidad y la agilidad en movimientos creativos. Organización: En grupos de 5, cada grupo tiene que recorrer un circuito con diferentes pruebas. Descripción: Cada grupo corre un circuito mientras realiza movimientos específicos (como saltar, caminar de lado, correr en zig zag). El equipo que complete el circuito primero, gana. Recursos materiales: Conos (6) para el circuito. Variante/s: Introducir obstáculos o desafíos extras.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 4: El Mago y los Movimientos		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la expresión emocional y la creatividad a través del cuerpo. Organización: En grupos de 5. Descripción: El docente actúa como un mago que da órdenes para que los estudiantes realicen movimientos específicos (como volar, flotar, girar). Los estudiantes deben interpretar las órdenes de manera creativa. Variante/s: Los estudiantes pueden inventar sus propios hechizos.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El Bosque Mágico		
Objetivo específico del juego: Favorecer la relajación y la vuelta a la calma, reduciendo las pulsaciones y fomentando la conexión corporal. Organización: Todos los estudiantes en círculo.	Tiempo 10'	Representación gráfica:

Descripción: Los estudiantes se desplazan lentamente por el espacio, imitando suaves movimientos de la naturaleza (el viento, el agua, las hojas cayendo). El docente guía la actividad con una voz tranquila, invitando a los estudiantes a respirar profundamente y a relajarse. Al final, se les invita a tumbarse y respirar profundamente, concentrándose en la calma. Variante/s: Usar música suave para acompañar la actividad. Cambiar el tipo de movimiento.	
---	--

Sesión 2: Creación de la Historia y Movimientos Iniciales	Curso: 5º de Primaria Nº alumnos: 25 alumnos Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: Ofrecer tiempos extendidos, descansos frecuentes y apoyos visuales para mantener la atención. Uso de instrucciones claras y sencillas. Estudiante con Déficit Visual: Adaptación de los materiales para que sean táctiles o auditivos. Descripciones verbales claras y precisas de los movimientos.							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta sesión, los estudiantes comienzan a crear su propio cuento motor. Se les anima a escribir y diseñar la secuencia de movimientos que acompañarán la historia. Esta actividad fomenta la creatividad, la cooperación y el desarrollo de habilidades motrices. Los estudiantes asumirán roles dentro de sus grupos, decidiendo qué partes del cuento serán representadas a través del movimiento y cómo los diferentes personajes interactuarán físicamente. El objetivo es que los alumnos se apropien de su aprendizaje, aplicando lo aprendido en la primera sesión y ampliando su capacidad para expresarse a través del cuerpo de manera coordinada y fluida.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.4. CCEC3, CPSAA2.	EFI.C.Ev.4.1.b.				EFI.3.A.1. EFI.3.E.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Crear una historia motriz en grupo. Desarrollar secuencias de movimientos que acompañen la narrativa. Fomentar la cooperación y la participación activa en el grupo. Aplicar la creatividad en la creación de movimientos y roles dentro de la historia.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje activo, cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Facilitador, guiado.				Estrategia en la Práctica: Juegos motores, expresión corporal.			
Espacio: Pabellón.	Recursos: Música, 10 conos, 5 colchonetas.				Agrupamientos: Grupos de 5.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación continua.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica, fichas de observación, autoevaluación.				
Transversalidad: Cooperación, respeto. Expresión emocional. ODS: Salud y bienestar.								

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: El Espejo Mágico		
Objetivo específico del juego: Fomentar la coordinación motriz y la atención a través de la imitación de movimientos de forma sincronizada. Organización: En pareja frente a frente. Descripción: Un estudiante será el "mago" y el otro el "espejo". El mago realiza movimientos lentos y suaves (por ejemplo, estiramientos, giros), y el espejo debe imitarlos con precisión. Después de un tiempo, se intercambian los roles. Variante/s: Cambiar la velocidad de los movimientos o introducir nuevas posturas.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: La Carrera de los Animales		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la agilidad y la cooperación mediante carreras con movimientos animales. Organización: En grupos de 5, organizados en fila. Descripción: Cada miembro del grupo debe completar una parte del circuito realizando un movimiento de un animal específico, pasando el testigo a su compañero. Recursos materiales: Conos (10) para marcar el circuito. Variante/s: Cambiar los movimientos o el tipo de carrera.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: La Isla en Peligro		
Objetivo específico del juego: Fomentar el equilibrio y la adaptabilidad en diferentes tipos de movimientos. Organización: En grupos de 5. Descripción: Cada estudiante debe llegar a una "isla" sin pisar el agua. Para hacerlo, deberán caminar, saltar o girar sobre diferentes objetos (colchonetas, cintas, etc.), utilizando la creatividad. Recursos materiales: Colchonetas o cintas para crear las "islas". Conos para delimitar el área de "agua".	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: La Danza del Árbol		
Objetivo específico del juego: Fomentar la expresión corporal y la flexibilidad mediante movimientos fluidos. Organización: Círculos pequeños (5 personas). Descripción: Los estudiantes imitan los movimientos de un árbol moviéndose suavemente, creciendo hacia arriba y balanceándose con el viento. Se les invita a representar diferentes tipos de árboles con movimientos creativos. Variante/s: Cambiar los tipos de árboles (por ejemplo, árboles con frutas, árboles de invierno, etc.).	Tiempo 8'	Representación gráfica: 

Título de la actividad 4: El Cuento en Movimiento		
Objetivo específico del juego: Fomentar la creatividad y la expresión emocional a través de la interpretación de una historia motriz. Organización: Grupos de 5, crean su propia historia y la representa. Descripción: Cada grupo inventa una historia corta (por ejemplo, un viaje a la selva) y representa los momentos clave del cuento mediante movimientos. Variante/s: Los estudiantes pueden usar diferentes objetos para representar elementos del cuento.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: Respiración del Árbol		
Objetivo específico del juego: Favorecer la relajación y la vuelta a la calma mediante respiraciones y estiramientos. Organización: Todos los estudiantes en círculo. Descripción: Los estudiantes imitan el crecimiento de un árbol mientras respiran profundamente. Levantan los brazos lentamente al inhalar y los bajan al exhalar, visualizando cómo el árbol se balancea suavemente en el viento. Variante/s: Introducir respiraciones con diferentes ritmos o sonidos.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

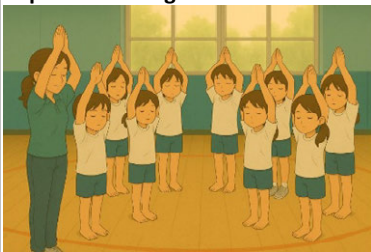
Sesión 3: Desarrollo de los Movimientos y Ensayo de la Historia	Curso: 5º de Primaria Nº alumnos: 25 alumnos Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: Ofrecer tiempos extendidos, descansos frecuentes y apoyos visuales para mantener la atención. Uso de instrucciones claras y sencillas. Estudiante con Déficit Visual: Adaptación de los materiales para que sean táctiles o auditivos. Descripciones verbales claras y precisas de los movimientos.							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta sesión, los estudiantes continuarán el desarrollo de su cuento motor, enfocándose en la creación de los movimientos que acompañarán la narrativa. Cada grupo de 5 estudiantes trabajará en la coordinación de sus secuencias motrices, afinando los movimientos y su sincronización con la historia. Además, se realizará un primer ensayo en el que los grupos practicarán la presentación completa de su cuento motor, poniendo énfasis en la fluidez de los movimientos y la expresión corporal. Esta sesión permite a los estudiantes aplicar lo aprendido en sesiones anteriores, desarrollando la creatividad, el trabajo cooperativo y la coordinación motriz, a la vez que perfeccionan su cuento motor para la presentación final en la sesión 6.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.4. CCL1, CCEC3.	EFI.C.Ev.4.1.b.				EFI.3.A.1. EFI.3.E.1.			

DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Ejecutar movimientos motrices coordinados. Aplicar expresión corporal en la narración. Fomentar cooperación en el trabajo en equipo. Desarrollar creatividad en los movimientos.		
Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje activo, cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Facilitador, guiado.	Estrategia en la Práctica: Juegos motores, expresión corporal.
Espacio: Pabellón.	Recursos: Música, 10 conos.	Agrupamientos: Grupos de 5.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación continua.	Instrumentos de evaluación: Rúbrica, fichas de observación, autoevaluación.	
Transversalidad: Cooperación, respeto. Expresión emocional. ODS: Salud y bienestar.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: La Carrera de los Movimientos		
Objetivo específico del juego: Mejorar la coordinación motriz y la sincronización de los movimientos en grupo. Organización: Por grupos. Descripción: Los estudiantes deben recorrer el circuito realizando las secuencias de movimientos que han creado para su cuento motor. La meta es completar el recorrido de forma sincronizada y fluida. El grupo que lo logre de manera más coordinada gana. Recursos materiales: Conos (10) para marcar el circuito. Variante/s: Aumentar o reducir la dificultad del circuito. Cambiar los tipos de movimientos según el nivel.	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: El Mago y los Movimientos		
Objetivo específico del juego: Fomentar la creatividad y la expresión corporal en la interpretación de roles. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes, cada uno representa un "hechizo" con movimientos creativos. Descripción: El docente actúa como mago y da instrucciones para que los estudiantes realicen movimientos de magia (por ejemplo, volar, crecer, girar) en grupo. Los estudiantes deben inventar un "hechizo" que lo represente con su cuerpo. Variante/s: Los estudiantes pueden crear sus propios hechizos y movimientos.	Tiempo 8´	Representación gráfica: 

Título de la actividad 2: El Viaje Imaginario		
Objetivo específico del juego: Trabajar la expresión corporal mediante desplazamientos y emociones. Organización: Todos los estudiantes, distribuidos por el espacio. Descripción: Los estudiantes recorren el espacio como si estuvieran en un "viaje", realizando desplazamientos mientras representan diferentes emociones o situaciones (alegría, sorpresa, tristeza, etc.), como si fueran personajes de su cuento motor. Variante/s: Modificar las emociones o situaciones a representar.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: La Danza de los Personajes		
Objetivo específico del juego: Fomentar la sincronización y expresión mediante secuencias de movimientos. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes. Descripción: Cada grupo debe representar una danza del personaje principal de su cuento motor. Los estudiantes trabajan juntos para crear una secuencia de movimientos que se corresponda con las características de su personaje. Variante/s: Introducir música para acompañar la danza.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 4: El Juego de los Sonidos y Movimientos		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la creatividad y coordinación motriz con movimientos al ritmo de sonidos. Organización: Todos los estudiantes en círculos o en fila. Descripción: El docente emite sonidos con instrumentos o a través de su voz. Los estudiantes deben imitar estos sonidos con movimientos corporales específicos. El objetivo es que los estudiantes sigan el ritmo y la intensidad del sonido. Variante/s: Cambiar el tipo de sonido y los movimientos.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El Árbol Quietos		
Objetivo específico del juego: Fomentar la relajación y la conciencia corporal mediante movimientos lentos. Organización: Todos los estudiantes en círculo. Descripción: Los estudiantes imitan un árbol que se va quedando quieto. Empiezan con movimientos suaves (por ejemplo, brazos extendidos hacia arriba, respiraciones profundas) y gradualmente van ralentizando sus movimientos hasta quedarse inmóviles, centrándose en su respiración y relajación. Variante/s: Usar música suave para acompañar la relajación.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

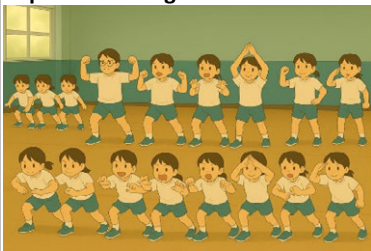
Sesión 4: Refinamiento de la Presentación y Retroalimentación	Curso: 5º de Primaria Nº alumnos: 25 alumnos Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: Ofrecer tiempos extendidos, descansos frecuentes y apoyos visuales para mantener la atención. Uso de instrucciones claras y sencillas. Estudiante con Déficit Visual: Adaptación de los materiales para que sean táctiles o auditivos. Descripciones verbales claras y precisas de los movimientos.							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta sesión, los estudiantes perfeccionarán su cuento motor, ajustando movimientos y mejorando la sincronización con la narrativa. Se enfocarán en la retroalimentación entre compañeros y con el docente para ajustar detalles y mejorar la expresión corporal. Esta sesión refuerza la cooperación y la creatividad en equipo, preparándolos para la presentación final.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.4. CPSAA2, CCEC3.	EFI.C.Ev.1.1.b.				EFI.3.A.1. EFI.3.E.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Ejecutar movimientos motrices coordinados y sincronizados. Aplicar la expresión corporal para representar la narrativa. Colaborar en equipo durante los ensayos del cuento motor. Crear movimientos originales que complementen la historia.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje activo, cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Facilitador, guiado.				Estrategia en la Práctica: Juegos motores, expresión corporal.			
Espacio: Pabellón.	Recursos: 10 conos.				Agrupamientos: Grupos de 5 estudiantes.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación continua.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica, fichas de observación, autoevaluación.				
Transversalidad: Cooperación, respeto. Expresión emocional. ODS: Salud y bienestar.								
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN								
Título de la actividad: La Carrera de los Movimientos								
Objetivo específico del juego: Mejorar la coordinación motriz y la sincronización de los movimientos en grupo. Organización: Cada grupo realiza una carrera con diferentes secuencias. Descripción: Los estudiantes deben recorrer el circuito realizando las secuencias de movimientos que han creado para su cuento motor. La meta es completar el recorrido de forma sincronizada y fluida. El grupo que lo logre de manera más coordinada gana. Recursos materiales: Conos (10) para marcar el circuito. Variante/s: Aumentar o reducir la dificultad del circuito. Cambiar los tipos de movimientos según el nivel.				Tiempo 10'		Representación gráfica: 		

PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: El Mago y los Movimientos		
Objetivo específico del juego: Fomentar la creatividad y la expresión corporal en la interpretación de roles. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes, cada uno representa un "hechizo" con movimientos creativos. Descripción: El docente actúa como mago y da instrucciones para que los estudiantes realicen movimientos de magia (por ejemplo, volar, crecer, girar) en grupo. Variante/s: Los estudiantes pueden crear sus propios hechizos y movimientos.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: El Viaje Imaginario		
Objetivo específico del juego: Trabajar la expresión corporal mediante desplazamientos y emociones. Organización: Todos los estudiantes, distribuidos por el espacio, sin estructuras rígidas. Descripción: Los estudiantes recorren el espacio como si estuvieran en un "viaje en escoba mágica", realizando desplazamientos mientras representan diferentes emociones o situaciones (alegría, sorpresa, tristeza, etc.), como si fueran personajes de su cuento motor. Recursos materiales: Ninguno. Variante/s: Modificar las emociones o situaciones a representar.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: La Danza de los Personajes		
Objetivo específico del juego: Fomentar la sincronización y expresión mediante secuencias de movimientos. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes. Descripción: Cada grupo debe representar una danza del personaje principal de su cuento motor. Los estudiantes trabajan juntos para crear una secuencia de movimientos que se corresponda con las características de su personaje. Recursos materiales: Ninguno. Variante/s: Introducir música para acompañar la danza.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 4: El Juego de los Sonidos y Movimientos		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la creatividad y coordinación motriz con movimientos al ritmo de sonidos. Organización: Todos los estudiantes en círculos o en fila. Descripción: El docente emite sonidos con instrumentos o a través de su voz. Los estudiantes deben imitar estos sonidos con movimientos corporales específicos. El objetivo es que los estudiantes sigan el ritmo y la intensidad del sonido. Variante/s: Cambiar el tipo de sonido y los movimientos.	Tiempo 8'	Representación gráfica: 

PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El Árbol Quietó		
Objetivo específico del juego: Fomentar la relajación y la conciencia corporal mediante movimientos lentos. Organización: Todos los estudiantes en círculo. Descripción: Los estudiantes imitan un árbol que se va quedando quieto. Empiezan con movimientos suaves (por ejemplo, brazos extendidos hacia arriba, respiraciones profundas) y gradualmente van ralentizando sus movimientos hasta quedarse inmóviles, centrándose en su respiración y relajación. Variante/s: Usar música suave para acompañar la relajación.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 5: Refinamiento y Ensayo Final del Cuento Motor	Curso: 5º de Primaria Nº alumnos: 25 alumnos Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: Ofrecer tiempos extendidos, descansos frecuentes y apoyos visuales para mantener la atención. Uso de instrucciones claras y sencillas. Estudiante con Déficit Visual: Adaptación de los materiales para que sean táctiles o auditivos. Descripciones verbales claras y precisas de los movimientos.							
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta sesión, los estudiantes realizarán el ensayo final de su cuento motor. El objetivo es que cada grupo ajuste los detalles de sus movimientos, asegurando que estén bien coordinados y que la expresión corporal esté alineada con la narrativa de la historia. Se hará énfasis en la sincronización y en los elementos de creatividad que cada grupo ha desarrollado en las sesiones anteriores. Este ensayo permitirá a los estudiantes prepararse para la presentación final, haciendo los ajustes necesarios según la retroalimentación del docente y compañeros.							
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O							
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS			
EFI.CEs.1. EFI.CEs.4. CCL1, CCEC3.	EFI.C.Ev.4.1.b.				EFI.3.A.1. EFI.3.E.2.			
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN								
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Refinar la ejecución de los movimientos motrices en grupo. Mejorar la sincronización de los movimientos con la narrativa. Fomentar la cooperación en los ensayos del cuento motor. Aplicar la retroalimentación recibida para ajustar y perfeccionar la presentación.								
Metodología								
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje activo, cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Facilitador, guiado.				Estrategia en la Práctica: Juegos motores, expresión corporal.			
Espacio: Pabellón.	Recursos: Materiales para expresión corporal, música, dispositivos digitales.				Agrupamientos: Grupos de 5.			
Evaluación								
Técnica de evaluación: Observación continua.				Instrumentos de evaluación: Rúbrica, fichas de observación, autoevaluación.				
Transversalidad: Cooperación, respeto. Expresión emocional. ODS: Salud y bienestar.								

PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: El Reloj de los Movimientos		
Objetivo específico del juego: Fomentar la coordinación motriz y la atención mediante la ejecución de movimientos siguiendo indicaciones de tiempo. Organización: Distribuidos por el espacio libre. Descripción: El docente actúa como un "reloj", marcando diferentes intervalos de tiempo. Los estudiantes deben realizar movimientos específicos durante ese tiempo, como saltar, girar o agacharse. El reto es coordinarse con el tiempo marcado y cambiar de movimiento al escuchar la nueva indicación. Variante/s: Cambiar los movimientos según el nivel de dificultad.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: El Ensayo Final de la Historia		
Objetivo específico del juego: Mejorar la sincronización y la coherencia de los movimientos con la narrativa del cuento motor. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes. Descripción: Cada grupo realiza su cuento motor completo, asegurándose de que todos los movimientos sean fluidos y sincronizados. El docente dará retroalimentación en tiempo real. El objetivo es que el grupo logre ejecutar el cuento de manera precisa. Variante/s: Realizar dos ensayos, uno con retroalimentación y otro sin intervención del docente.	Tiempo 15'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: Cuentos y más cuentos		
Objetivo específico del juego: Fomentar la expresión creativa y la sincronización grupal a través del movimiento y la narración. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes. Descripción: Cada grupo debe representar su cuento motor completo. Se les anima a incorporar elementos nuevos en los movimientos para hacer la historia más dinámica. Cada miembro debe representar un personaje o situación dentro de la narración. Variante/s: Introducir una música suave.	Tiempo 6'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: El Viaje Sin Fin		
Objetivo específico del juego: Mejorar la cooperación y la fluidez de los movimientos. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes. Descripción: Los estudiantes deben realizar un viaje a través del espacio, representando los movimientos de su cuento motor. Deberán improvisar en ciertos puntos del recorrido, adaptando los movimientos para representar nuevos escenarios de su historia. El grupo debe mantener la coherencia en los movimientos. Recursos materiales: Conos o cintas para marcar el recorrido. Variante/s: Cambiar las transiciones y la velocidad de los movimientos.	Tiempo 6'	Representación gráfica: 

Título de la actividad 4: El Coro de los Personajes		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la sincronización y expresión en movimientos grupales. Organización: 5 grupos de 5 estudiantes. Descripción: Cada grupo escoge un personaje central de su cuento motor y realiza una secuencia de movimientos sincronizados, donde todos los miembros del grupo actúan como "un solo cuerpo". El objetivo es representar al personaje de manera creativa y fluida, con movimientos sincronizados que refuercen la historia. Variante/s: Introducir música o sonidos que ayuden a crear una atmósfera acorde con la narrativa.	Tiempo 6'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad: El estatua de la paz		
Objetivo específico del juego: Favorecer la relajación y la concentración tras la actividad física intensa. Organización: Todos los estudiantes en círculo. Descripción: Los estudiantes se colocan en una postura de pie, imitando una estatua. Al inhalar profundamente, los estudiantes extienden sus brazos hacia arriba. Al exhalar, bajan los brazos lentamente.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

Sesión 6: Presentación Final del Cuento Motor	Curso: 5º de Primaria Nº alumnos: 25 alumnos Alumnado ACNEAE (y sus medidas curriculares): TDAH: Ofrecer tiempos extendidos, descansos frecuentes y apoyos visuales para mantener la atención. Uso de instrucciones claras y sencillas. Estudiante con Déficit Visual: Adaptación de los materiales para que sean táctiles o auditivos. Descripciones verbales claras y precisas de los movimientos.								
	INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: La sesión 6 es la culminación del proyecto. Los estudiantes presentarán su cuento motor final, mostrando la sincronización, expresión corporal y creatividad desarrolladas en grupo. Esta sesión permite evaluar el trabajo cooperativo, la coherencia y la calidad del producto final, y fomenta el reconocimiento del esfuerzo grupal y personal en un ambiente de aprecio mutuo.								
OBJETIVOS DE ETAPA	A – B – C – D – E – F – G – H – I – J – K – L – M – N – Ñ – O								
COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				SABERES BÁSICOS				
EFI.CEs.1. EFI.CEs.4. CCL1, CPSAA2, CCEC3.	EFI.C.Ev.4.1.b. EFI.C.Ev.1.1.b.				EFI.3.A.1. EFI.3.E.1.				
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN									
Objetivos de aprendizaje (didácticos): Ejecutar los movimientos motrices de forma fluida y sincronizada en la presentación final. Aplicar la expresión corporal para representar las emociones y situaciones de la historia. Colaborar activamente en el trabajo grupal para asegurar una presentación exitosa. Desarrollar movimientos creativos que complementen la narrativa del cuento motor.									

Metodología		
Técnica y métodos de enseñanza: Aprendizaje activo, cooperativo.	Estilo de Enseñanza: Facilitador, guiado.	Estrategia en la Práctica: Juegos motores, expresión corporal.
Espacio: Pabellón.	Recursos: Micrófono, música, conos, tarjetas de votación, pizarra recuento.	Agrupamientos: Grupos de 5 estudiantes.
Evaluación		
Técnica de evaluación: Observación continua.	Instrumentos de evaluación: Rúbrica, fichas de observación, autoevaluación.	
Transversalidad: Cooperación, respeto. Expresión emocional. ODS: Salud y bienestar.		
PARTE INICIAL O ANIMACIÓN		
Título de la actividad: La Inauguración del Teatro Mágico		
Objetivo específico del juego: Crear un ambiente de celebración y motivación, marcando el inicio de la gran presentación. Organización: Los estudiantes se agrupan en sus equipos, preparados para la presentación. Descripción: El docente abre el "teatro" diciendo unas palabras de motivación y celebrando el esfuerzo de todos los estudiantes. Los grupos de estudiantes se presentan como "actores" del cuento motor. Se les invita a entrar al escenario y se prepara el ambiente con música suave o sonidos temáticos. Recursos materiales: Música suave o sonidos de fondo. Micrófono (si es posible, para generar ambiente).	Tiempo 10´	Representación gráfica: 
PARTE PRINCIPAL		
Título de la actividad 1: El Despertar del Cuerpo		
Objetivo específico del juego: Activar físicamente a los estudiantes para que se sientan preparados y centrados antes de la presentación. Organización: Todos los estudiantes de pie en el espacio. Descripción: Antes de empezar la presentación, los estudiantes realizan una serie de movimientos suaves y estiramientos (como “el árbol que se estira” o movimientos imitando animales), acompañados por música relajante para enfocarse en su cuerpo y mentalizarse para el esfuerzo. Este ejercicio también ayuda a liberar nervios. Recursos materiales: Música suave y relajante. Variante/s: Introducir una breve meditación guiada para relajarse y prepararse emocionalmente.	Tiempo 5´	Representación gráfica: 

Título de la actividad 2: El Gran Cuento Motor		
Objetivo específico del juego: Presentar el cuento motor final de cada grupo, asegurando que todos los movimientos y la expresión corporal estén sincronizados y alineados con la narrativa. Organización: Grupos de 5 estudiantes presentando su cuento motor. Todos los estudiantes del aula serán el público que observa. Descripción: Cada grupo realizará la presentación de su cuento motor. Los estudiantes representan su historia a través de movimientos corporales y expresión emocional, manteniendo la sincronización y mostrando su creatividad. Durante la presentación, se puede utilizar música para crear la atmósfera adecuada y resaltar los momentos clave de la historia. Recursos materiales: Conos para delimitar el espacio de actuación. Música de fondo acorde a la historia de cada grupo. Opcional: Dispositivos para grabar las presentaciones (si es posible, para revisarlas posteriormente). Variante/s: Los otros grupos pueden participar dando feedback positivo sobre lo que les ha impresionado de la presentación (al final de cada actuación).	Tiempo 30'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 3: El Público Vota		
Objetivo específico del juego: Promover la reflexión crítica y aprecio mutuo por las presentaciones de los compañeros. Organización: Todos los estudiantes participan como público y votan. El docente organiza una breve ronda de preguntas y respuestas para fomentar la autoevaluación y la coevaluación. Descripción: Después de cada presentación, se realiza una pequeña votación en la que el público (los compañeros) elige al grupo que ha tenido la mejor sincronización, la mejor creatividad o la mejor expresión corporal. El docente también puede pedir a los estudiantes que reflexionen brevemente sobre lo que les ha gustado de cada presentación. Recursos materiales: Tarjetas de votación (si se desea hacerlo de forma escrita) o voto oral. Pizarra para anotar los resultados. Variante/s: El voto puede ser anónimo o abierto según la preferencia del docente.	Tiempo 5'	Representación gráfica: 

Título de la actividad 4: El Juego de los Sonidos y Movimientos"		
Objetivo específico del juego: Desarrollar la creatividad y coordinación motriz con movimientos al ritmo de sonidos. Organización: Todos los estudiantes en círculos o en fila. Descripción: El docente emite sonidos con instrumentos o a través de su voz. Los estudiantes deben imitar estos sonidos con movimientos corporales específicos (ej. el sonido de un tambor puede hacer que salten, el sonido de un viento puede hacer que se muevan con suavidad). El objetivo es que los estudiantes sigan el ritmo y la intensidad del sonido. Recursos materiales: Instrumentos musicales (opcional). Variante/s: Cambiar el tipo de sonido.	Tiempo 5'	Representación gráfica: 
PARTE FINAL O VUELTA A LA CALMA		
Título de la actividad 1: La Entrega de los Premios de la Creatividad		
Objetivo específico del juego: Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y celebrar los logros de todos los estudiantes. Organización: Todos los estudiantes en círculo. Descripción: Al finalizar las presentaciones, se hace una reflexión grupal sobre el proceso de aprendizaje, preguntando a los estudiantes qué han aprendido, qué les ha gustado más y qué desafíos han superado. El docente también hace una retroalimentación general, destacando los logros y el esfuerzo colectivo. Finalmente, se realiza una entrega simbólica de premios (pueden ser diplomas, medallas o incluso simples aplausos) para reconocer la creatividad, la cooperación y el esfuerzo. Recursos materiales: Diplomas simbólicos o medallas (si se desea). Aplausos y reconocimiento verbal. Variante/s: Los premios pueden ser basados en las categorías votadas previamente (mejor sincronización o mejor creatividad).	Tiempo 5'	Representación gráfica: 
Título de la actividad 2: La Flor del Éxito		
Objetivo específico del juego: Relajar el cuerpo y la mente después de la actividad intensa, promoviendo la respiración y la concentración. Organización: Todos los estudiantes en círculo. Descripción: Al igual que en sesiones anteriores, los estudiantes se imaginan siendo una flor que crece. Con cada inhalación, los estudiantes estiran sus brazos hacia arriba, y con cada exhalación, los bajan lentamente, relajando el cuerpo y la mente. Es una actividad que favorece la calma y la introspección después de la presentación. Variante/s: Usar música relajante o sonidos de la naturaleza para acompañar la actividad.	Tiempo 10'	Representación gráfica: 

3. Conclusiones

La implementación de los cuentos motores y la expresión corporal en el tercer ciclo de Educación Primaria se consolida como una estrategia pedagógica de alto valor educativo. A través de la propuesta presentada, se demuestra que la integración de narrativas lúdicas con el movimiento físico permite un desarrollo holístico del alumnado, abordando de manera simultánea las dimensiones cognitivas, físicas y socioemocionales, lo que resulta fundamental en esta etapa de transición hacia la adolescencia.

El uso de metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos y el modelo de ASM, permite que los estudiantes dejen de ser meros receptores para convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje. Al diseñar sus propias historias y secuencias motrices, se fomenta la autonomía y la creatividad, logrando que el alumnado se involucre de forma más profunda y significativa en las actividades propuestas.

Asimismo, la versatilidad de los cuentos motores facilita una educación inclusiva que atiende eficazmente a la diversidad del aula. Al permitir adaptaciones para estudiantes con necesidades específicas, como TDAH o discapacidad visual, se asegura una participación equitativa. Esta inclusión se ve reforzada por el enfoque de ApS, que dota de un sentido social al trabajo escolar al permitir que los productos finales beneficien a otros niveles educativos, fomentando así la responsabilidad y la colaboración comunitaria.

En conclusión, esta propuesta cumple con los requerimientos normativos de la LOMLOE al incidir directamente en el desarrollo de competencias clave relacionadas con la expresión y la comunicación no verbal. La combinación de estas estrategias ofrece un enfoque innovador que transforma la Educación Física en un espacio de expresión emocional, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de su entorno con mayor seguridad, empatía y capacidad crítica.

4. Referencias bibliográficas

- Borges, M. (2019). Expresión corporal en la educación: Un enfoque integral. Editorial Didáctica.
- Pérez, L. (2018). La expresión corporal como herramienta educativa: Teoría y práctica en la escuela. Editorial Magisterio.
- Pérez, M., & García, E. (2020). La importancia del juego en la educación física: Cuentos motores y desarrollo de habilidades motrices. *Revista de Didáctica y Educación Física*, 12(2), 45-61.
- Sánchez, A. (2018). Cuentos motores: Estrategias de integración de la narrativa en la educación física. Editorial Academia.

El recorrido realizado a lo largo de este volumen permite plantear que la unión entre los modelos de autoconstrucción sostenible de materiales (ASM) y el Aprendizaje-Servicio (ApS) se perfila como una vía con gran potencial para responder a las demandas de la educación actual. Los capítulos precedentes sugieren que la Educación Física y otras áreas formativas pueden encontrar en estas metodologías un camino para transitar desde modelos de enseñanza más tradicionales hacia enfoques más integrales y humanos. La posibilidad de que el alumnado participe en la creación de sus propios recursos abre una puerta a la reflexión sobre el consumo responsable y la sostenibilidad, sugiriendo que es factible educar en el cuidado del entorno mientras se desarrollan habilidades motrices y creativas.

Asimismo, la integración del ApS se presenta como una oportunidad para dotar de un sentido social a las tareas escolares. Las propuestas analizadas apuntan a que, cuando el aprendizaje intenta traspasar los muros del aula para ofrecer un beneficio a la comunidad, se genera un escenario donde podrían fortalecerse valores como la empatía, el compromiso ciudadano y la colaboración. Esta perspectiva invita a considerar que el éxito educativo no solo residiría en la adquisición de conocimientos técnicos, sino en la capacidad de los estudiantes para entenderse como parte activa de una sociedad que requiere soluciones creativas y solidarias.

En definitiva, este trabajo se ofrece como una invitación a la comunidad docente para explorar estas estrategias como herramientas de innovación. Más que establecer verdades absolutas, estas páginas pretenden mostrar que existen alternativas viables para fomentar una educación inclusiva, coherente con los actuales marcos normativos y conectada con los desafíos del mundo real. La apuesta por la sostenibilidad y el servicio mutuo que aquí se describe se propone, por tanto, como un horizonte posible hacia el cual orientar la formación de las futuras generaciones, siempre bajo un prisma de reflexión crítica y mejora continua.

