

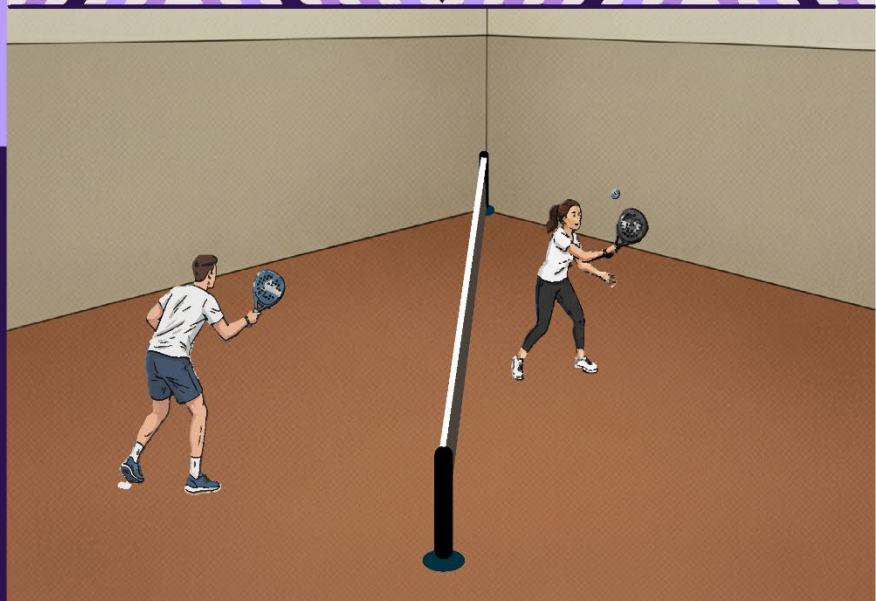
REVISTA PEDAGÓGICA ADAL

PUBLICACIÓN
DE LA ASOCIACIÓN
DE PROFESORADO DE
EDUCACIÓN FÍSICA ADAL



REVISTA Nº
CUARENTA Y CUATRO
JUNIO 2025

COEDUCACIÓN FÍSICA



ADAL
ASOCIACIÓN DE PROFESORADO
EDUCACIÓN FÍSICA





ADAL
ASOCIACIÓN DE PROFESORADO
EDUCACIÓN FÍSICA



ASOCIACIÓN DE PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA ADAL IMPARTIMOS SESIONES DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL CENTRO ESCOLAR HORARIO ESCOLAR Y EXTRAESCOLAR

Estas actividades se presentan tanto para Educación Primaria como Secundaria. El objetivo es presentar a alumnado y profesorado nuevas actividades emergentes y no convencionales.
coste de cada actividad desde 4€ por participante (consultar condiciones).

Impartido por profesorado autorizado. La duración de las sesiones irá de los 45 a los 60 min.

CINTA DE EQUILIBRIO - SLACKLINE

Actividad muy motivante. Desestabilizar el esquema de la bipedestación años después de haberlo automatizado, supone un reto para todas las personas del grupo. Presentando este problema motor, el grupo aprenderá recíprocamente resolviendo una situación novedosa. A partir de 3º de primaria.

KUBB - AJEDREZ VIKINGO

Nuestra actividad más inclusiva.
Juego tradicional nórdico colectivo de lanzamientos de precisión y cancha dividida. Una gran combinación entre la colaboración, la precisión y la táctica que lo hace diferente a otros los juegos tradicionales.
A partir de 3º de primaria.

TCHOUKBALL - DEPORTE PARA LA PAZ

Juego de cancha compartida de interacción 360º y colaboración-oposición.
Una modalidad libre de contacto físico, en la que dos equipos juegan desplazando una pelota mediante tres pases por ataque. La peculiar portería no se defiende, no se interceptan pases...A partir de 5º y 6º de primaria.

MÖLKKY - BOLOS FINLANDESES

Otra modalidad muy inclusiva de lanzamientos de precisión en la que también se potencia la inteligencia lógico-matemática con la táctica.
A partir de 5º y 6º de primaria.

DISCFLECT - KANJAM

El último deporte del universo del frisbee llega con una mezcla muy peculiar entre la cancha dividida del doble disc court y el extendido disco golf.
Muy divertido y adictivo con discos blandos con buen vuelo. A partir de 5º y 6º de primaria.

CORNHOLE

La última modalidad de lanzamientos de precisión que conforma el TRILANZATLÓN. Un adictivo juego de lanzamientos de sacos de maíz que está arrasando en todo el mundo.
A partir de 5º y 6º de primaria.

ROUNDNET - SPIKEBALL

Un nuevo juego de cancha compartida de colaboración-oposición que se juega por parejas.
Dinámicas de aprendizaje más sencillas para divertirse aprendiendo.
A partir de 5º y 6º de primaria.

TRILANZATLÓN - TRIATLÓN DE PRECISIÓN

El espectacular reto motor creado en España en el que se busca ser un equipo completo en los lanzamientos de precisión del kubb, mölkky y cornhole.
A partir de 5º y 6º de primaria.

SUMARIO / SUMMARY

REVISTA PEDAGÓGICA DE LA ASOCIACIÓN DE PROFESORADO ADAL
ADAL PEDAGOGY JOURNAL

5

Editorial: el valor educativo del juego
Jaime Prieto Bermejo

6

“TikTok, competencia digital y género: orientaciones basadas en la experiencia para una situación de aprendizaje en educación física”.
TikTok, digital competence and gender: experiential orientations for a learning situation in Physical Education.
Cristina Vega-Rodríguez, Jorge-Agustín Zapatero-Ayuso,
Elena Ramírez-Rico

11

“La máquina del juego: viaje al pasado” Una propuesta de juegos populares y tradicionales autoconstruidos.
"The Game Machine: A Journey to the Past" a proposal for Self-Made Traditional and Popular Games
Javier Gómez Gómez

19

Fichas de Juegos y Deportes Alternativos “JDA”
Alternative games and Sports files:
Ficha /file 128.- **LAUNCHBALL** Ficha /file 129.- **CORNERBALL** Ficha /file 130.-
RUN Ficha /file 131.- **SENTABALL**

23

Physical Education CLIL resources
Game 36.- **THROWING TARGETS.**
Game 37.- **TARGET ISLANDS.**
Jaime Prieto Bermejo

25

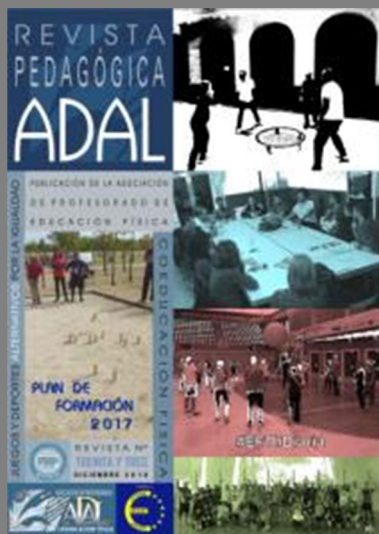
“Educación para la emergencia: una mirada interdisciplinar a los primeros auxilios”.
Education for emergencies: an interdisciplinary perspective on first aid.
Marina Carpintero-Castilla, Brais Ruibal-Lista, Marcos Talavera-Escribano, Pelayo Díez-Fernández

35

“La praxeología del movimiento en educación infantil a través del cuento motor: una experiencia observacional con alumnado de 5 años”
Motor praxeology in early childhood education through the motor tale: an observational experience with 5-year-old children
Gabriel Díaz Cobos, Vanessa Sastre Fácila.

41

41.-Normas de colaboración - Collaboration guidelines - Norme per le collaborazioni.
42.-Recesiones.
43.-Revistas y libros de ApefADAL.



Revista Pedagógica ADAL
dirigida al profesional de la Educación Física

ADAL Pedagogy Journal
for Physical Education's Professional

Vol. XXVII- Nº 44

enero-diciembre 2025 january-december
Annual - Annual

Dialnet - IN-RECS - DICE
- Latindex - ISOC- REBIUN

Editada por la

Asociación de Profesorado ADAL

Miembro de la *Federation Internationale*

d'Education Phisique FIEP España

Asociación Europea de Juegos y Deportes
tradicionales AEJDT

Calle Opereta 12. 28905 Getafe (MADRID)

info@apefadal.es

<https://apefadal.es/index.php/revista/>

PRESIDENTE EDITORIAL CHAIRMAN

Daniel Martínez Colmenarejo

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

REDACTION SECRETARY

Mario Martínez Colmenarejo

Julio Yuste Florido

CONSEJO DE REDACCIÓN

REDACTION BOARD

Ricardo Navacerrada Peñas

Carlos de la Villa

Qing Chen

Hongyou Liu

La Revista Pedagógica ADAL no se hace
responsable del contenido de los artículos
publicados por sus colaboradores, ni

comparte necesariamente sus contenidos.

Se autoriza la reproducción de los
contenidos de la revista citando su
procedencia.

DIRECTOR EDITOR

Dr. Jaime Prieto Bermejo
Universidad Rey Juan Carlos (Spain)

CO-DIRECTOR CO-EDITOR

Dr. David Brown
IWIC Cardiff Metropolitan University (UK)

EDITOR ASOCIADO

EDITOR ASSOCIATE

Dr. Javier Fraile García
Universidad Autónoma de Madrid (Spain)
Dr. Ann MacPhail
University of Limerick (Ireland)

CONSEJO EDITORIAL

EDITORIAL BOARD

Daniel Martínez Colmenarejo
Presidente de ApefADAL
Ezzeddine Bouzid
Instituto Superior de Educación Física de
Tunis (Tunisia)
Dr. Irina Bykhovskaya
Russian Institut for Cultural Research
(Russia)
Dr. Ludmila Fialova
Charles University Prague (Czech)
Dr. Anne Flintoff
Leeds Metropolitan University (UK)
Dr. Chuchchai Gomaratut
Chulalongkorn University (Thailand)
Dr. Koozechian Hashem
University of Tehran (Iran)
Dr. David Kirk
Bedsfordshire University (UK)
Dr. Nelly Orellana Arduiz
Universidad de Playa Ancha (Chile)
Dr. Pierre Parlebas
Universidad de la Sorbona (France)
Qing Chen
Shanghai University of Sport (China)
Dr. Liliana Rodríguez-Campos
University of South Florida (USA)
Dr. Katia Rubio
Universidade de Sao Paulo (Brasil)
Dr. John Saunders
Australian Catholic University (Australia)
Andrew Sparkes de la Liverpool
John Moores University (UK)
Dr. Thorstein Sigurjonsson
Hedmark University College (Norway)
Dr. Lee Jong-Young
Suwon University (South Korea)

ASESORES DE LA EDICIÓN
EDITION'S ADVISERS
Guy Jaquen
Presidente de la ETSGA (France)
Arnaldo Ribero Fuxá
Presidente del CPEF-UNESCO (Cuba)
Ana Martín Morell
Universidad Camilo José Cela (Spain)
Ofelia La Pila
Universidad de Perugia (Italia)
Sairag Sichan
Beijing Sport University (China)
Gregorio Ramos Melo
Presidente de la FMJDAT (México)

**COMITÉ CIENTÍFICO SCIENTIFIC
COMMITTEE**

Dra. Susana Aznar Laín
Universidad de Castilla La Mancha (Spain)
Dr. Marta Capllonh Bujosa
Universidad de Barcelona (Spain)
Dr. Javier Castejón Oliva
Universidad Autónoma de Madrid (Spain)
Dr. Paulo Coehlo
Universidad de Coimbra (Portugal)
Dr. Henry C. Daut
Mindanao State University (Philippines)
Dr. Ricardo Navacerrada Peñas
Universidad Complutense Madrid (Spain)
Dr. Wee Eng Hoe
Tunku Abdul Rahman College (Malaysia)
Dr. Augusto García Zapico
Universidad Complutense (Spain)
Dr. Juan Carlos Luis-Pascual
Universidad de Alcalá (Spain)
Dr. José Antonio Julián Clemente
Universidad de Zaragoza (Spain)
Dr. Pere Lavega Burgués
Universidad de Lleida (Spain)
Dr. Joao Francisco Magno Ribas
Centro de Educação Física e Desportos
UFSM (Brasil)
Dr. Vicente Martínez de Haro
Universidad Autónoma de Madrid (Spain)
Dr. Oscar Martínez de Quel Pérez
Universidad Complutense Madrid (Spain)
Dr. Lurdes Martínez Minguez
Universidad Autónoma Barcelona (Spain)
Dr. Kevin Morgan
IWIC Cardiff Metropolitan University (UK)
Dra. Beatriz Muros Ruiz
Universidad de Alcalá (Spain)
Dr. Vicente Navarro Adelantado
Universidad de la Laguna (Spain)
Dr. Bente Ovèdie Skogvang
Hedmark University College (Norway)
Dr. José Palacios Aguilar
Universidade de A Coruña (Spain)
Dr. Valery Pavlovich Krasilnikov
Universidad de Yekaterinburg (Russia)
Dr. Ángel Pérez Pueyo
Universidad de León (Spain)
Dra. Belén Tabernero Sánchez
Universidad de Salamanca (Spain)
Dr. Louisa Webb
Loughborough University (UK)
Dr. Susan Whatman
Griffith University (Australia)
Dr. Liu Su-I
Taipei Physical Education College
(Taiwan)
Dr. Sergio Jiménez Saiz
Universidad Europea de Madrid (Spain)

DISEÑO y MAQUETACIÓN Daniel
Martínez Colmenarejo

Precio: 5 €uros

Depósito Legal: M - 12520 -1998
ISSN: 1575 - 2429

*Editorial***EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO****Jaime Prieto Bermejo**

Universidad Rey Juan Carlos

jaime.prieto@urjc.es

El juego ha acompañado siempre a la enseñanza de la Educación Física. Forma parte de nuestra tradición pedagógica y continúa siendo una de las herramientas más efectivas para conectar con el alumnado y favorecer aprendizajes significativos. Jugar en clase no es solo una forma de dinamizar las sesiones, sino también una vía poderosa para alcanzar objetivos motrices, cognitivos, emocionales y sociales.

A través del juego, los alumnos y alumnas ponen en práctica habilidades como la coordinación, la toma de decisiones, la cooperación o la resolución de conflictos. Todo ello sucede en un contexto motivador, donde el error se convierte en oportunidad y el esfuerzo se vive como parte natural de la actividad.

Diseñar juegos educativos es una tarea que requiere planificación y propósito. Implica pensar en los objetivos de aprendizaje, adaptar las reglas, ajustar los roles y prever las transiciones. Pero también implica confiar en que aprender jugando es tan valioso como cualquier otra forma de enseñanza.

Desde la Revista Pedagógica ADAL, queremos seguir impulsando propuestas lúdicas que inspiren al profesorado de Educación Física. Compartir estas experiencias no solo enriquece nuestras clases, sino que fortalece una red de docentes comprometidos con una enseñanza activa, motivadora y cercana. Porque el juego, además de divertido, es profundamente formativo. Como bien se ha dicho en diferentes obras y foros, el juego es el trabajo de los niños y niñas, algo muy serio para ellos y ellas. Es su forma más auténtica de explorar el mundo, de aprender, de socializar y de construir sentido.

TIKTOK, COMPETENCIA DIGITAL Y GÉNERO: ORIENTACIONES BASADAS EN LA EXPERIENCIA PARA UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA

Cristina Vega-Rodríguez*

crisve02@ucm.es

Jorge-Agustín Zapatero-Ayuso*

jzapater@ucm.es

Elena Ramírez-Rico*

e.ramirez@edu.ucm.es

*Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Resumen:

La integración de TikTok en el ámbito educativo, especialmente en la Educación Física, representa un avance metodológico significativo al vincular los entornos digitales cotidianos del alumnado con objetivos pedagógicos. Los desafíos virales (challenges o trends) permiten desarrollar habilidades motrices, expresivas y creativas, que además pueden incorporar una dimensión coeducativa que fomenta la igualdad de género al cuestionar estereotipos tradicionales. Esta plataforma facilita la cohesión grupal mediante actividades colaborativas que promueven la interacción positiva y el desarrollo de competencias sociales. Desde un enfoque interdisciplinar, TikTok amplía su potencial educativo al conectar contenidos de diversas áreas como música, arte y comunicación, contribuyendo al aprendizaje significativo en un marco cultural contemporáneo. Asimismo, el registro audiovisual de los desafíos puede ser una herramienta evaluativa que evidencia tanto los procesos de aprendizaje como sus resultados, fortaleciendo la metacognición y la autoevaluación. El empleo pedagógico de TikTok, ya sea mediante dinámicas públicas o privadas, se alinea con los principios de la alfabetización digital, preparando al alumnado para una gestión crítica y responsable de su participación en entornos virtuales. De esta manera, se impulsa una educación contextualizada, adaptada a las dinámicas sociales actuales, y orientada a la formación integral del discente. Con esta finalidad, en este artículo se recogen ideas, orientaciones y ejemplos para el uso de TikTok en Educación Física.

Palabras clave: coeducación, creatividad, habilidades motrices, enseñanza por competencias, ritmo corporal, expresión corporal, innovación educativa.

TikTok, digital competence and gender: experiential orientations for a learning situation in Physical Education.

Abstract:

Integrating TikTok into the field of education, particularly Physical Education, is a significant methodological advance, as it links students' everyday digital environments with pedagogical objectives. Viral challenges and trends allow students to develop motor, expressive and creative skills, and can incorporate a co-educational dimension that promotes gender equality by challenging traditional stereotypes. The platform also facilitates group cohesion by promoting positive interaction and the development of social skills through collaborative activities. Adopting an interdisciplinary approach, TikTok expands its educational potential by connecting content from diverse areas such as music, art, and communication. This contributes to meaningful learning within a contemporary cultural framework. Likewise, the audiovisual record of the challenges can serve as an evaluative tool, demonstrating both the learning processes and their outcomes, thereby strengthening metacognition and self-evaluation. Whether through public or private dynamics, the pedagogical use of TikTok aligns with the principles of digital literacy, preparing

students to manage their participation in virtual environments critically and responsibly. In this way, contextualised education is promoted that is adapted to current social dynamics and oriented towards the holistic development of students. With this in mind, this article provides ideas, guidelines and examples for using TikTok in physical education.

Keywords: coeducation, creativity, motor skills, teaching by competencies, body rhythm, body expression, educational innovation.

1. INTRODUCCIÓN

El creciente uso de las redes sociales entre adolescentes, jóvenes e incluso niñas/os ha transformado las dinámicas de interacción social y el acceso a la información, consolidándose como un entorno virtual, que plantea tanto desafíos como oportunidades en el ámbito educativo. Las redes sociales y plataformas como TikTok, más allá de ser espacios de socialización y construcción identitaria (Boyd, 2014), ofrecen un potencial pedagógico significativo, que, si se integra adecuadamente, puede promover el desarrollo de la Competencia Digital recogida en el currículo de Educación Primaria (Ferrari, 2013). La experiencia piloto que motiva este trabajo evidencia el interés y la motivación del alumnado al trabajar con estas herramientas, revelando su capacidad para conectar con la realidad cotidiana del estudiantado, promoviendo aprendizajes significativos a través de su contextualización y funcionalidad. En este marco, la alfabetización digital resulta esencial para preparar al alumnado frente a los retos de un mundo digitalizado, que exige habilidades críticas para gestionar la información y mitigar riesgos como la desinformación y el ciberacoso, fenómenos que están muy presentes en la actualidad (Livingstone y Helsper, 2007). Así, el uso educativo de las redes sociales no solo responde a la realidad conectada del alumnado, sino que también impulsa una educación más relevante y comprometida con las dinámicas de la sociedad actual. Términos como "significatividad", "aprendizaje funcional" o "situaciones de aprendizaje", tan comunes hoy en día en la educación, adquieren una nueva dimensión al reconocer las redes sociales como un instrumento de relación que el alumnado maneja desde edades tempranas.

Ante esta realidad, se plantean dos opciones para los centros educativos y el profesorado: seguir alejados de la realidad digital del alumnado, criticando los peligros que encierran estas plataformas, o abrazar el cambio, acercándose a su mundo digital para ayudarles en la gestión de estas relaciones y fomentar un uso positivo de las redes sociales. Con este argumento, no se pretende incentivar al uso masivo de redes sociales o tecnología digital en los centros educativos o la Educación Física (EF); tampoco se busca entrar en el debate sobre los perjuicios físicos, cognitivos o sociales del abuso de los dispositivos

electrónicos; tan solo se plantea la necesidad de aprovechar la incuestionable sociedad digital en la que se mueven niñas, niños y adolescentes con intervenciones puntuales que descubran un uso más activo y responsable de las redes sociales, y concretamente de TikTok.

El potencial educativo de TikTok se extiende, de la misma manera, al ámbito de la EF, donde los llamados "challenges", "trends" o desafíos virales, se han convertido en un fenómeno que conecta el aprendizaje de las habilidades físicas con la cultura digital contemporánea, aprovechando su formato dinámico y atractivo para involucrar activamente al alumnado. Estas actividades, que pueden ser altamente motivadoras para el estudiantado, permiten trabajar competencias motrices y sociales, al mismo tiempo que se puede fomentar la creatividad. Al respecto, según Escamilla-Fajardo et al. (2021), TikTok ofrece un espacio único que combina el ejercicio físico y la expresión artística, exponiéndose que, estos desafíos no solo incrementan la motivación del alumnado hacia la práctica físico-deportiva o artístico-expresiva; sino que también estimulan su compromiso mediante dinámicas lúdicas y colaborativas. Estos retos, adaptados al contexto educativo, pueden impulsar el desarrollo de competencias motrices y sociales, al tiempo que refuerzan hábitos saludables y valores como el trabajo en equipo y la superación personal. La capacidad de TikTok para acercar la EF al entorno digital, donde el alumnado ya interactúa diariamente, convierte esta herramienta en un recurso pedagógico de gran potencial (Garrigós et al., 2023), alineado con una enseñanza significativa y contextualizada.

Los "challenges" en plataformas como TikTok han sido promovidas como una herramienta educativa poderosa en diversas áreas, incluida la EF. Estos retos no solo fomentan la actividad física, sino que también sirven como medio de expresión cultural y social, promoviendo la inclusión y la participación activa del alumnado. En el contexto de la coeducación, varios estudios destacan cómo estos "challenges" pueden ofrecer oportunidades para desafiar estereotipos de género y promover la igualdad. Por ejemplo, algunas investigaciones muestran cómo el uso de TikTok permite a los chicos explorar actividades como el baile, tradicionalmente vistas como dominadas por niñas, mientras que, a su vez, da espacio a las mujeres para

involucrarse en deportes históricamente asociados con el género masculino (UNESCO, 2022). Este fenómeno subraya el potencial de TikTok para promover la igualdad de género en EF, alentando a la juventud a romper barreras y expectativas sociales impuestas sobre las actividades físicas, favoreciendo una visión más inclusiva y abierta del cuerpo y la conducta motriz. La plataforma puede permitir al estudiantado interactuar con contenido diverso, incluidos deportes y actividades físicas, desde una perspectiva libre de estereotipos de género. Además, los "challenges" en TikTok pueden empoderar a las niñas y mujeres, brindándoles un espacio para mostrar sus habilidades deportivas y asumir roles activos en áreas tradicionalmente dominadas por hombres (Olsen, 2023). Así, TikTok no solo actúa como un medio de conexión social, sino también como un vehículo de cambio cultural y educativo.

En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo analizar las oportunidades pedagógicas que ofrece el uso adecuado y responsable de TikTok en la asignatura de EF, a partir de una experiencia piloto centrada en su aplicación didáctica en el aula.

2. OPORTUNIDADES EN LA DOCENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

En el caso particular de EF, son varias las posibilidades que ofrece TikTok siendo este objeto del análisis que a continuación se presenta.

Expresión y creatividad corporal

Los retos virales en TikTok son frecuentes y en muchos de ellos la expresión corporal, unida a los múltiples audios y filtros que permiten usar esta red, multiplican las posibilidades expresivas y creativas de lo corporal. Son muchos los planteamientos expresivos que surgen en esta red y los mensajes implícitos en sus contenidos (por ejemplo, la igualdad de género). Algunos ejemplos de esto se recogen a continuación:

1. En este reto se puede ver un juego de improvisación que puede ser desarrollado en EF, incluso sin el propio uso de TikTok.
2. Este contenido es una comedia y dramatización exagerada por parte de algunos adolescentes.
3. Este complejo paso de baile (Moonwalk) es un juego entre el desplazamiento frontal y dorsal.
4. Esta coreografía grupal es una expresión divertida y alegre del baile entre amigos.

Ritmo corporal y habilidades motrices básicas

Si existe un ámbito donde esta red puede brindar oportunidades, esta es el ritmo corporal. Los #TikTokChallenges con mucha frecuencia van unidos a canciones y/o ritmos musicales que se siguen.

Además del baile y la danza, existen muchas habilidades rítmicas que se pueden ejecutar con una cadencia específica para generar sus propias secuencias motrices en formato TikTok. Un ejemplo de esto es este reto asociado al salto realizado por un alumno de Primaria, pero otras habilidades como el giro u otros tipos de salto, como la comba, pueden favorecer el desarrollo de habilidades locomotrices de forma rítmica. Asimismo, no relacionados con el ritmo, existen muchos retos manipulativos, de control postural y equilibrio en contenidos como el acrosport o el parkour, que pueden favorecer el desarrollo de habilidades motrices. Algunos ejemplos son:

1. Control postural con sillas.
2. Habilidad de lanzamiento.
3. Puente.
4. Habilidades manipulativas.
5. No salir en la imagen.

Cohesión grupal e interacciones positivas entre el alumnado

Muchos de los contenidos y retos en TikTok se realizan, o se pueden realizar, de forma colectiva: coreografías grupales, representaciones colectivas, retos con dos o más personas... Todo este contenido nos ofrece la posibilidad de estimular interacciones positivas entre el alumnado, siendo también una fuente para la creación de grupos mixtos, por ejemplo, en los que chicas y chicos puedan interactuar en igualdad de oportunidades. De hecho, los contenidos utilizan con frecuencia cualidades que (por herencia cultural y nunca por cuestiones psicobiológicas) fueron atribuidas al género femenino, como el ritmo o el equilibrio, y este hecho puede ser una oportunidad para empoderar a parte del alumnado. Algunos ejemplos de estas actividades grupales (a las cuales se suman a otros ejemplos ya incluidos previamente) son:

1. El escondite.
2. Cooperación con equilibrio y control postural.
3. Pequeño fragmento para toda una clase.

Interdisciplinariedad

TikTok puede ser una herramienta que permita unir asignaturas y es que los retos o contenidos en esta red hacen converger disciplinas como lengua y literatura (con mensajes directos y eslóganes), música (ritmos muy diversos), y obviamente, educación plástica y visual, en este caso, también en formato digital. A continuación, se presentan algunos ejemplos que puede aportar ideas para desarrollar tareas en o junto a otras asignaturas:

1. Educación Artística.

2. Educación Artística y Lengua (cuento, cómic, relatos...).

3. Educación Artística y Educación Física

Deberes físicos

El hecho de que este tipo de actividades pueden ser implementadas fuera del entorno escolar, en una aproximación a la realidad del alumnado, puede favorecer que las chicas/os continúen con este tipo de actividades o reten a otro alumnado fuera del entorno escolar. Incluso, los retos pueden servir para impulsar la autosuperación del alumnado, continuando con la práctica de aquellos retos que no se hayan podido lograr en clase.

Evidencia de evaluación

Las producciones de TikTok son evidencias de producto, es decir, el resultado de un proceso. No se pretende afirmar con esto que el proceso no sea relevante, todo lo contrario, sino que el propio vídeo permite ver y observar con detenimiento la aportación de cada miembro del equipo, si bien, y esto se considera imprescindible, es necesario que el proceso de diseño y grabación de estas propuestas también debe ser evaluado por el alumnado y el profesorado.

Coeducación

Desde una perspectiva coeducativa, los "challenges" en plataformas como TikTok ofrecen una herramienta valiosa para promover la inclusión y la igualdad de género en la EF, rompiendo con dinámicas tradicionales marcadas por estereotipos hegemónicos. La creación de agrupamientos heterogéneos fomenta la interacción entre el estudiantado con diferentes capacidades, intereses o experiencias, contribuyendo al desarrollo de competencias sociales y reforzando el valor del trabajo en equipo (si orienta de forma conveniente). Además, los "challenges" permiten la ruptura de actividades tipificadas, animando a los chicos a participar en dinámicas como el baile, históricamente asociadas al género femenino, como se observa en este ejemplo; y promoviendo la implicación de las chicas en deportes que fueron considerados masculinos, como se ve en este otro. Estas prácticas no solo reducen las barreras relacionadas con los roles de género, sino que también generan un entorno inclusivo en el que las capacidades creativas y expresivas son valoradas por igual. Paralelamente, estas actividades actúan como un elemento de cohesión, al invitar al alumnado a trabajar en grupo para diseñar y ejecutar actividades cooperativas con componente físico y expresivo, reforzando habilidades de comunicación y colaboración. En niveles como la Educación Secundaria, los "challenges" ofrecen una oportunidad para la reflexión crítica sobre los contenidos consumidos en redes sociales, desarrollando habilidades de alfabetización mediática

y promoviendo un uso consciente y educativo de estas plataformas.

3. ORIENTACIONES PARA LA DOCENCIA

Estas orientaciones parten de una experiencia piloto aplicada en aulas de 5º y 6º de un colegio de Educación Primaria para el aprendizaje de giros y saltos. De dicha experiencia, realizada de forma privada (en adelante se describe), surgen ideas y orientaciones para poder generar una dinámica pública de esta experiencia.

Dinámica de carácter pública

1. Solicita autorización e informa a las familias en este caso (asegúrate que es congruente con la normativa educativa).
2. Crea grupos de trabajo.
3. Utiliza una "cuenta de profe" de TikTok. Puedes plantearte crear una cuenta propia para el nivel educativo (siempre supervisada por la/el docente).
4. Anima a que sigan la cuenta de la asignatura y/o la de los grupos de clase.
5. Incentívalos a crear sus propios retos.
6. Deja tiempo para idearlo, practicarlo y enriquecerlo.
7. Permite grabar el #TikTokChallenge a cada equipo.
8. Cread etiquetas para identificar todos los retos de la clase, por ejemplo, #6ºB_vuela, #edufis_nombredelcentroeducativo.
9. Publica los contenidos con las etiquetas seleccionadas y pudiendo etiquetar la cuenta de la asignatura y/o la de otros grupos.
10. Invita a que todos los grupos a que repliquen las propuestas de otros compañeros y compañeras en sus hogares y con familiares.
11. Genera un entorno de intercambio con las cuentas de los grupos o de la asignatura y las del propio alumnado, donde se potencie actividad física en igualdad de oportunidades, con respeto y aprovechamiento del entorno digital social actual.

Otra sugerencia menos ambiciosa y privada ("esto queda en tu aula")

1. Crea una cuenta de la asignatura.
2. Crea grupos de trabajo.
3. Incentívalos a crear sus challenges proponiendo contenidos (giros, equilibrios, saltos a comba, baile...).
4. Permite a los grupos diseñar y practicar sus retos.
5. Supervisa las creaciones de los grupos.
6. Cuando un grupo esté listo, acude y graba el reto como el alumnado te indique (audio, velocidad, efectos...).

7. Deja los vídeos en borradores en la parte privada de TikTok y nadie podrá verlos.

8. Muestra las creaciones de cada grupo al resto de grupos en la pizarra digital (o en un aula virtual protegida) e invita a que cada grupo reproduzca las actividades planteadas por otros equipos.

4. CONCLUSIONES

La incorporación de plataformas digitales como TikTok en el ámbito educativo, particularmente en la EF, constituye una propuesta pedagógica novedosa que puede conectar de manera efectiva los entornos digitales con las demandas curriculares contemporáneas. Los #TikTokchallenges no solo se configuran como herramientas atractivas para fomentar la actividad física, sino que también pueden promover aprendizajes significativos para el desarrollo de competencias motrices, sociales y creativas en un contexto motivador y atractivo para el alumnado. Asimismo, estas dinámicas pueden posibilitar la ruptura de estereotipos de género y la construcción de entornos coeducativos que fomentan la inclusión y la interacción equitativa entre el estudiantado.

Desde una perspectiva interdisciplinar, TikTok permite integrar de manera efectiva la EF con otras áreas del conocimiento, ampliando las posibilidades de aprendizaje contextualizado y fomentando el desarrollo de la competencia digital a través de la alfabetización mediática y la reflexión crítica sobre los contenidos digitales. Además, su capacidad para generar evidencias tangibles, tanto de los procesos como de los productos del aprendizaje, convierte a TikTok en una herramienta útil para la evaluación formativa y sumativa.

Como posibles líneas futuras de investigación, se propone el análisis longitudinal del impacto del uso de TikTok en la motivación del alumnado hacia la práctica físico-deportiva, así como la exploración de sus implicaciones en contextos educativos diversos (ámbitos rurales, grupos con necesidades específicas de apoyo educativo, etc.). También sería relevante profundizar en el papel del profesorado como mediador digital y en las estrategias para integrar de forma ética, crítica y segura estas plataformas dentro del currículo de EF.

En definitiva, el uso pedagógico de redes sociales como TikTok no solo responde a las características socioculturales del estudiantado, sino que también establece un marco de enseñanza y aprendizaje alineado con las exigencias de un mundo global y digitalizado. Esto requiere, sin embargo, un enfoque docente reflexivo y estructurado, capaz de aprovechar estas herramientas como catalizadoras de un cambio educativo que prepare al alumnado para los desafíos

de la sociedad contemporánea, favoreciendo tanto su desarrollo integral, como su participación activa en un entorno digital crítico, ético y sostenible.

No sería posible concluir sin resaltar que el uso de TikTok, como herramienta pedagógica en EF, es una propuesta novedosa. Como en toda propuesta novedosa, es imprescindible avanzar en su exploración e investigación, considerando tanto las experiencias y factores de éxito, como las dificultades y factores que puedan derivar en un fracaso educativo (Zapatero-Ayuso et al., 2024). Se debe profundizar en el análisis de los apoyos, potencialidades y posibles perjuicios asociados a estas prácticas educativas, para garantizar su efectividad y pertinencia. Solo mediante un enfoque crítico y basado en la evidencia será posible optimizar el impacto pedagógico de herramientas como TikTok, asegurando que su integración en los contextos educativos responda a las necesidades reales del alumnado y fomente prácticas inclusivas e igualitarias.

Referencias:

- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Escamilla-Fajardo, P., Núñez-Pomar, J., & Ratten, V. (2021). The effect of TikTok challenges on the engagement and motivation of physical education students: A qualitative approach. *Sport, Education and Society*, 26(4), 369-384. <https://doi.org/10.1080/13573322.2021.1874889>
- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. European Commission.
- Garrigós-Simón, F. J., Narangajavana-Kaosiri, Y., Sanz-Blas, S., & Buzova, D. (2023). TikTok y Educación. En *Proceedings INNODOCT/22. International Conference on Innovation, Documentation and Education* (pp. 477-489). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/INN2022.2022.16503>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671-696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- UNESCO. (2022). *Fit for Life: Empowerment of women and girls in and through sport*. <https://www.unesco.org>
- Olsen, D. (2023). TikTok in the Classroom: The Good, the Bad, and the In-Between. *TEACH Magazine*. <https://teachmag.com>
- Zapatero Ayuso, J. A., Ramírez Rico, E., García Obrero, E., & Villa de Gregorio, M. (2024). Análisis de #TikTokchallenges con contenido físico-motor: aproximaciones desde la perspectiva de género. *Movimento*, 30, e30015. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.137830>

“LA MÁQUINA DEL JUEGO: VIAJE AL PASADO” UNA PROPUESTA DE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES AUTOCONSTRUIDOS

Javier Gómez Gómez
Comunidad de Madrid
javi1989gg@gmail.com

Resumen:

Los juegos populares y tradicionales constituyen una valiosa herramienta educativa en el área de Educación Física. Recuperarlos, adaptarlos y construirlos con materiales reciclados permite al alumnado no solo conocer el legado lúdico de generaciones anteriores, sino también desarrollar habilidades motrices, sociales y de conciencia medioambiental. En este artículo se presenta una experiencia didáctica basada en la autoconstrucción de materiales para practicar juegos tan conocidos como la rana, las carreras de chapas, los bolos y sus variantes, así como otros juegos poniendo en valor el ingenio, la sostenibilidad y el aprendizaje cooperativo. Esta propuesta parte de la pregunta “¿Con qué jugaban nuestros familiares?” para rescatar el patrimonio lúdico-cultural y adaptarlo al contexto educativo actual.

Palabras clave: juegos tradicionales, juegos populares, recreo, experiencia escolar.

"The Game Machine: A Journey to the Past" a proposal for Self-Made Traditional and Popular Games Abstract:

Traditional and popular games represent a valuable educational tool within the field of Physical Education. Recovering, adapting, and building them with recycled materials allows students not only to learn about the playful legacy of previous generations but also to develop motor, social, and environmental awareness skills. This article presents a didactic experience based on the self-construction of materials to play well-known games such as "la rana," bottle-cap races, bowling and its variants, as well as other games that highlight creativity, sustainability, and cooperative learning. This proposal starts from the question "What did our relatives play with?" to recover playful and cultural heritage and adapt it to the current educational context.

Key words: traditional games, popular games, recess, school experience.

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos populares y tradicionales ofrecen una oportunidad única para rescatar saberes lúdicos que formaron parte de la infancia de nuestros abuelos, padres y madres, y trasladarlos al aula con una mirada actual y sostenible.

En esta línea, (Davison, 1998), apoya la idea de reutilizar viejos materiales para crear equipamientos o recursos explotables en las clases de Educación Física, así como mostrar la relevancia de usar materiales autoconstruidos debido a su bajo coste económico.

Por tanto, en nuestro centro educativo, en el curso de 3º de primaria decidimos embarcarnos en una

situación de aprendizaje que respondiera a las siguientes preguntas:

“¿Con qué jugaban nuestros familiares?” ¿Podríamos ayudar al alumnado a conocerlo?

¿Hay alguna manera de promover juegos populares que se están perdiendo para que los alumnos lo practiquen en su tiempo de ocio?

Las respuestas no solo trajeron consigo historias entrañables, sino también la posibilidad de dar una segunda vida a materiales reciclados para construir nuestros propios juegos.

Creemos que es importante la continuidad de estos juegos, más si cabe viendo el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre, si nos referimos al

juego motriz (Moreno Palos, 1992; Trigo Aza, 1994; Rosa Sánchez y del Río, 1997), señalan evidencias de extinción de los juegos, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades

2. EXPERIENCIA EDUCATIVA

La autoconstrucción de material se convirtió en el hilo conductor de la propuesta. Utilizamos diversos materiales que teníamos en el colegio para darles una segunda vida; no obstante, fácil no fue, ya que la experiencia en crear materiales había sido escasa.

En este sentido, Gil-Madrona y Garralón-Busto (2010) reportaron que el 23% del profesorado de la Comunidad de Madrid (N = 90) nunca había recibido formación específica sobre materiales reciclados.

Algunos materiales como recigolf fueron creados por los alumnos. Otros, debido a su dificultad lo crearon los docentes.

Los materiales creados fueron los siguientes:

- Diseñamos mesas de aula en desuso para fabricar tres “ranas” —juego de puntería tradicional que también hemos empleado como diana fija. Transformando un objeto cotidiano en un reto motriz cargado de historia.
- Las chapas, rescatadas de botellas, sirvieron para desarrollar varios juegos que nos sirvieron tanto en las sesiones de educación física como para proyectos de patios activos, desarrollando habilidades de precisión, estrategias lúdicas y mejora de las habilidades sociales y comunicativas entre los participantes. También, creamos una mesa de futbolchapas para las sesiones de los torneos.
- Bolos y sus variantes de juego: con palos de madera, se construyó un set de bolos que nos sirven para jugar con ellos a diferentes modalidades que explicaremos más adelante.
- Herradura: creación de este juego popular por medio de una tabla de madera y varios tubos PVC para poder usarlo.
- Palos de Recigolf: deporte alternativo inclusivo que imita al golf. Material creado con palos de recogedor, tetrabrick y cinta aislante.

Juegos como la petanca también estuvieron presentes. Simplemente con spray pintamos varias pelotas de tenis que se usaran como referencia para distinguirlas con el resto de pelotas de tenis. Le dábamos un nuevo uso a un material para poder llevarlo a cabo.

También, se usaron canicas, tazos y gogos, que, aunque no fueron autoconstruidos, pudimos dar un nuevo uso preguntando a los familiares si podían colaborar compartiendo materiales para que los niños pudieran volver a poder experimentar de lo que ellos habían vivido cuando eran pequeños.

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA Y DESARROLLO DE LAS SESIONES

Esta propuesta didáctica fue diseñada para llevarse a cabo en cinco sesiones principales, complementadas con una evaluación final. La actividad fue implementada con un total de 125 niños y niñas de 3.º de Primaria, pertenecientes a cinco clases diferentes.

Sesión 1: Introducción a los juegos populares y tradicionales

Se comienza explicando qué son los juegos populares y tradicionales, promoviendo una lluvia de ideas entre el alumnado. Se anima a los niños a traer materiales desde casa y a proponer sus propios juegos. El trabajo se organiza por estaciones, y se experimenta con los siguientes juegos:

- Rana
- Chito
- Herradura
- Bolos

Sesión 2: Profundización y variantes

Se continúa con los juegos introducidos en la primera sesión. En el caso de los bolos, se practican diferentes figuras de colocación. El alumnado trabaja en parejas, asumiendo roles de lanzadores y anotadores para registrar las puntuaciones en cada estación.

Sesión 3: Nuevos juegos tradicionales

Se incorpora un nuevo juego: la Calva, y se introduce el uso de chapas en dos modalidades: carrera de

chapas y futbolchapas. Los juegos disponibles en esta sesión son:

- Rana
- Calva
- Chito
- Futbolchapas
- Chapas de ciclismo

Sesión 4: Continuación y registro

Se repite la propuesta de juegos de la sesión anterior. Se mantiene el trabajo cooperativo en parejas, reforzando la autonomía y la capacidad de evaluación entre iguales.

Sesión 5: Feria de juegos tradicionales

Se celebra una gran feria de juegos tradicionales y populares, donde se colocan todos los materiales autoconstruidos. El alumnado rota por estaciones. Para avanzar de una estación a otra, deben responder correctamente a preguntas sobre el juego en el que han participado. Este formato combina práctica lúdica con evaluación competencial.

Propuesta específica: Recigolf

Paralelamente, se desarrolló una secuencia específica centrada en el deporte alternativo e inclusivo recigolf, diseñada en siete sesiones:

Sesión 1:

- Explicación teórica y práctica de qué es recigolf.
- Construcción del reciputter (palo de recigolf) con materiales reciclados.

Sesiones 2 y 3:

- Superación de desafíos prácticos de recigolf, trabajando puntería, control y coordinación.

Sesiones 4 y 5:

- Puesta en práctica de los hoyos diseñados para el circuito de recigolf.

Sesiones 6 y 7:

- Celebración del torneo final de recigolf, con recorrido completo en parejas.

3. EJEMPLOS PRÁCTICOS

Rana.

Diseñamos tres ranas autoconstruibles para poder usarlas tanto en las clases de Educación Física como en los patios activos. Mesas que se iban a tirar y le dimos un nuevo uso. En las fotos se puede observar el diseño y la puntuación.

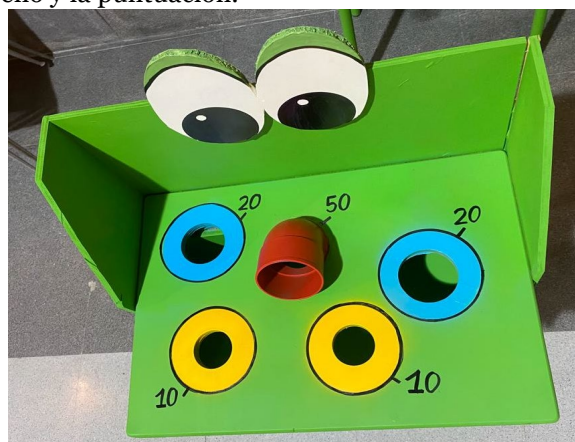


Figura 1: Rana puntuación.



Figura 2: dos mesas del juego de la rana.

Los alumnos durante el juego de la rana, disponen de un [documento para registrar la anotación](#) de cada tirada y ronda.



Figura 3: Enlace a la Ficha anotación.

Carreras de chapas.

Se diseñaron cuatro circuitos de chapas, todos ellos pintados en el patio del colegio. Los alumnos juegan en grupos de seis y se turnan para golpear sus chapas desde la salida hasta la meta. Cada participante respeta el orden de turno inicial. Además, los niños decoran sus propias chapas con pegatinas de sus jugadores o ciclistas favoritos, fomentando la implicación y personalización de la actividad.

Se utiliza un [registro de puntuación](#) para clasificar la posición en cada carrera.

Al realizarlo también en los patios activos, ha sido una oportunidad para poder desarrollar esta actividad y continuarla con un torneo trimestral con puntuación dependiendo de la posición de cada carrera y posterior clasificación para las siguientes rondas de juego.

Se realiza la final con los 6 jugadores que han llegado.

Entrega de diplomas al finalizar el torneo.



Figura 4: reglamento de la carrera de chapas de patios activos.



Figura 5: Enlace a la ficha del reglamento de las carreras de chapas.



Figura 6: Enlace a la ficha de registro de puntuación de la carrera de chapas

Futbolchapas

Es un proyecto de patios activos que llevamos diseñando desde hace tres años en horario de patio donde hay un gran número de participantes que participan en varios torneos durante el curso escolar, de manera individual y parejas.

Como menciona (Méndez-Giménez, et al., 2017), disponer de materiales autoconstruidos propios que promuevan el juego podría no solo aumentar la AF durante los recreos sino también en el tiempo de ocio.

Ahora le damos la oportunidad de practicar a los alumnos en las sesiones de Educación Física.

Disponemos de 24 campos pintados y dos mesas propias que usamos para el torneo anual que desarrolla durante los patios activos.

Varios periódicos deportivos se han hecho eco de este gran proyecto, dándole visibilidad y que pueda ser una gran oportunidad de juego para otros centros.



Figura 7: enlace artículo Marca



Figura 8: enlace artículo Mundo Deportivo

Se recomienda ver la [página web del proyecto](#) en el ordenador. En caso de no ser así, si se viera con un dispositivo móvil, elegir la opción (modo ordenador) para que se pueda visualizar correctamente.



Figura 9: web proyecto futbolchapas

Chapa – petanca

Cada uno lanza su chapa a una marca seleccionada con tiza o una línea pintada. Vence quien se acerque más a la marca de referencia.

Bolos autoconstruidos

También diseñamos bolos autoconstruidos con madera reutilizada, que nos han servido para practicar distintas modalidades como:

- **Bolos:** lanzamos con una pelota a los bolos que se colocan cada ronda de una manera diferente: en línea, dos líneas, 4-3 -2- 1, etc. Se suman los bolos golpeados.
- **Derribo total:** Se juega por parejas o por equipos. Los bolos se colocan de manera horizontal. Tienen un máximo de 8 lanzamientos para tirar todos los bolos. El equipo que consiga tirar todos los bolos en el menor número de lanzamientos gana.
- **Consigue 25:** : juego modificado basado en el juego tradicional finlandés del Mölkky. Se colocan los bolos de manera horizontal. Se colocan los bolos por orden de numeración. Se lanzan los bolos y cada bolo golpeado, se van sumando la numeración de cada bolo golpeado. Gana el jugador o equipo que consiga 50 puntos.
- **Conquista:** modificación del juego tradicional escandinavo Kubb o ajedrez Vikingo. Cada equipo tendrá 5 bolos, 1 reina y un rey:

Objetivo: El objetivo es derribar todos los bolos del equipo rival en orden de jerarquía.



Figura 10: bolos azules y amarillos(soldados), verdes(reinas) y rosas (reyes).

Orden de captura: Para ir conquistando cada pieza al tirar el jugador o equipo necesitara seguir el siguiente orden:

- Primero se golpean los soldados. (Si cae al suelo una vez, será eliminado). Hay cinco soldados por equipo.
- Posteriormente, el rey. (Necesita ser golpeado dos veces). Hay un rey por equipo.
- Por último, la reina. (Necesita ser golpeada tres veces o dos veces seguidas).

Cada soldado tiene la misma puntuación (valor 1 punto).

Posteriormente, una vez golpeados todos los soldados, se lanza a por el rey. Para conseguir el rey del otro equipo se debe tirar dos veces.

Por último, la reina tiene que ser la última en ser golpeada. Se necesitan dos golpes seguidos o tres golpes en total para poder conquistar todo el equipo.

Colocación de los bolos:

Se colocan los seis bolos como podemos observar en la foto. Tres soldados a la izquierda, reina y rey, posteriormente dos soldados a la derecha.

Los soldados de mayor puntuación a la izquierda y los de menor puntuación a la derecha.



Figura 11: colocación de los bolos juego de la conquista.

Reglamento y puntuación:

- Para ver qué equipo comienza tirando, se colocan los soldados de manera horizontal y el que tire más en dos lanzamientos, comienza.
- Cada equipo tira una vez. Los equipos alternan los lanzamientos.
- Si los jugadores tiran a la reina antes que los soldados, habrá perdido la ronda y el equipo conseguirá un punto. Se colocan los bolos de nuevo y se vuelve a empezar una ronda nueva.
- Si la reina es derribada antes que el rey, no contará. Se debe golpear dos veces al rey, golpes alternos o seguidos para después empezar a contabilizar a la reina.
- Se juega al mejor de tres rondas.

Golpe de castigo:

Es una variante para no perder la ronda directamente si se tira la reina.

Si se golpea la reina, en vez de perder la ronda entera, el equipo defensor podrá mover 1 metro hacia atrás cada soldado. Cada vez que la reina sea golpeada y tirada antes que los soldados, se pueden mover los soldados un metro para atrás para que sea más difícil golpearlos.

Chito o tanga

Este juego de puntería tiene como objetivo derribar con una moneda (o tejo) el "chito" o "tanga" (una pequeña pieza cilíndrica o metálica) sobre el que se colocan monedas.

Los materiales son los siguientes:

- Chito o tanga: cilindro pequeño de unos 10 cm de alto, hecho de hierro, madera o piedra.
- Monedas o fichas metálicas: suelen usarse monedas antiguas o discos metálicos (también llamados "tejos").
- Un espacio al aire libre con una distancia establecida desde donde se lanza (normalmente de 5 a 15 metros).

A continuación, dejo una [ficha con el reglamento](#) del chito o tanga.



Figura 12: enlace a ficha del reglamento del chito

Recigolf

Deporte alternativo inclusivo que como menciona Juanjo Sánchez autor de este deporte en su [web](#), es "un deporte alternativo pensado para que nadie se quede fuera. Todos parten del mismo nivel".



Figura 13: enlace a la página web de recigolf

Para construir el reciputter, se necesitan los siguientes materiales:

- 1 palo de escoba
- 1 Brik de zumo vacío
- Papel higiénico
- Cinta adhesiva
- Tijeras



Figura 14: reciputters de recigolf de la clase de 3ºA

Desafíos de recigolf:

A continuación, podrás encontrar 6 desafíos que llevamos a cabo con tercero de primaria durante nuestra situación de aprendizaje sobre recigolf.

Los desafíos aparecen tanto en inglés como en español explicados:



Figura 14: desafíos 1, 2 y 3.



Figura 15: enlace de descarga de los desafíos 1, 2 y 3.



Figura 16: desafíos 4, 5 y 6.



Figura 17: enlace de descarga de los desafíos 4, 5 y 6.

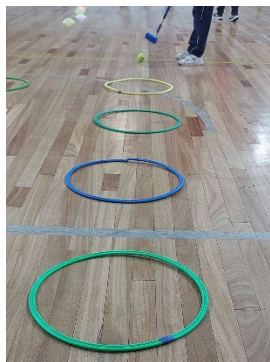


Figura 18: desafío nº1 de recigolf



Figura 19: enlace a vídeo de diferentes desafíos de recigolf.

Herradura

El juego de la herradura es un juego tradicional de puntería.

Consiste en lanzar varias herraduras, intentado introducirlas en las varillas de hierro o madera situadas a unos 5 – 10 metros.



Figura 20: juego de la herradura reciclado.

La calva

La calva es un juego tradicional español que consiste en lanzar un "marro" (una piedra o metal) a una pieza de madera llamada "calva".

El objetivo es derribar la calva sin que el marro toque el suelo antes de impactar. Se juega en equipos o individualmente, y cada jugador tiene un número determinado de lanzamientos.



Figura 21: máquina para cortar los marros del juego de la calva y los palos para diseñar la herradura.

Proyecto final

Para disfrutar de un día final de este proyecto, decidimos invitar a las familias, especialmente abuelos/as para que pasaran un día recreando los juegos populares y tradicionales creados para las sesiones diseñadas de la "máquina del juego: viaje al pasado".

Figura 22: enlace a vídeos de los juegos tradicionales autoconstruidos de puntería tradicionales: rana, chito, bolos, herradura, calva, chapas y futbolchapas.



3. CONCLUSIONES

La propuesta de “la máquina del juego: viaje al pasado” ha servido para recuperar juegos en peligro de extinción y generar contextos de aprendizaje ricos, cooperativos y sostenibles.

Como menciona Parlebas (2001), “el juego tradicional posee una riqueza de reglas, interacciones y valores que ningún videojuego moderno puede sustituir”.

Esta experiencia demuestra que es posible unir tradición y educación para generar experiencias significativas.

Además, ha permitido dar valor al uso de materiales autoconstruidos en el aula de Educación Física, fomentando la creatividad, la implicación del alumnado y una visión más sostenible y accesible de los recursos didácticos.

El alumnado mostró un alto grado de motivación y compromiso en cada fase. Las sesiones revelaron un aumento significativo en la participación activa, el trabajo en equipo y la conciencia sobre el uso responsable de materiales.

Algunos estudiantes destacaron la emoción de jugar como lo hacían sus abuelos y de implicarse en la creación de sus propios juegos. También se observaron dificultades iniciales en la construcción de materiales, superadas gracias al trabajo colaborativo y la implicación del profesorado.

Para el profesorado, se abren posibilidades de aplicación práctica que favorecen tanto la enseñanza como la dinamización de la convivencia escolar. Las aplicaciones prácticas para el profesorado incluyen:

- Uso del juego tradicional como recurso transversal en Educación Física y otros ámbitos.
- Proyectos de aprendizaje-servicio en colaboración con las familias.
- Adaptación de los juegos a otras etapas educativas (Infantil, Secundaria) ajustando la complejidad y normas.
- Promoción del reciclaje activo mediante actividades de autoconstrucción.

Esta experiencia demuestra que es posible unir tradición y educación para generar aprendizajes valiosos que perduren en el tiempo.

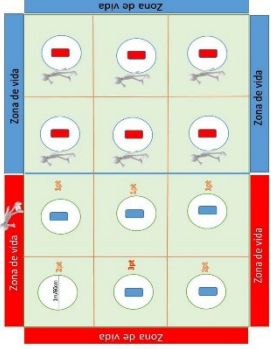
Referencias:

- Davison, B. (1998). Creative physical activities and equipment: Building a quality program on a shoestring budget. *Human Kinetics*.
- Gil-Madrona, P., & Garralón-Busto, S. (2010). Construcción y uso de material reciclado en el área de educación física: El caso de la Comunidad de Madrid. *Revista Docencia e Investigación*, 21, 185–202.
- Méndez-Giménez, A., Cecchini, J. A., & Fernández-Río, J. (2017). Efecto del material autoconstruido en la actividad física de los niños durante el recreo. *Revista de Saúde Pública*, 51(58), 1–7.
- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Editorial.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad*. Paidotribo.
- Sánchez, J. (2020). ¿Buscas un deporte extremadamente deportivo? <https://juanjoprofeef.wixsite.com/juanjoedu fis/recigolf>
- Trigo Aza, E. (1995). *El juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Paidotribo.



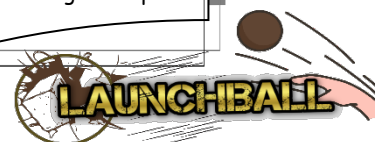
JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - Ficha 128

LAUNCHBALL

OBJETIVO	El objetivo del juego será conseguir la mayor puntuación posible derribando las "bases" del equipo contrario. Cada base tendrá una puntuación diferente, pudiendo obtenerse 1,2 o 3 puntos.
HISTORIA	Deporte de blanco y diana, de cancha dividida, de colaboración-oposición, mixto e inclusivo. Toma referencias de deportes como el Datchball o juegos populares como el cementerio o balón quemado, incluso de juego de otros países como es "Prisoner" de USA, o "Cheia" de Mozambique. Nace en el patio del CEIP VARIA (Varea-Logroño) en el año 2021, por la inquietud de Agustín Rodríguez Jiménez y sus alumnos. "Un deporte nacido en el patio para jugar en el patio".
MATERIAL JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO	Se juega en una pista de 9 x 18m, delimitada en dos mitades y en cada mitad de juego 6 rectángulos de 4,5 x 3m. En su interior un círculo que protege la "base" de entre 60cm y 1m de diámetro, en función de la edad de los participantes. Además, cada mitad de campo dispone de tres zonas de "vida" alrededor del campo de juego. Necesitamos un balón de goma espuma de 15cm de diámetro y 12 bloques (ladrillos de psicomotricidad) que ocuparán las "bases" a derribar. La mitad de los bloques serán de color rojo y la otra mitad azul. Los círculos pueden señalizarse con aros de entre 60-80cm de diámetro, 6 rojos y 6 azules. 
 PRINCIPALES REGLAS 	- El balón será siempre lanzado para pasar al otro campo o a un compañero, nunca golpeado. - Podrá utilizarse cualquier parte del cuerpo para parar el balón y evitar que derriben mi base. - Un jugador es eliminado cuando derriban su base. En ese momento pasa a la "zona de vida" del campo contrario. - Para recuperar su posición en el campo deberá derribar la base de un contrario. En ese momento volverá a su posición, levantará su base y posteriormente todo el equipo rotará en el sentido de las agujas del reloj SIEMPRE OCUPANDO UNA POSICIÓN CON BASE LEVANTADA. "ZONA FALSA": Si un jugador sale o pasa fuera de su cuadro de referencia su equipo perderá la posesión del balón. "DEFENSA ILEGAL": Cuando un jugador entra dentro de su círculo base a la hora de defender un lanzamiento será defensa ilegal y la base se considera derribada, pasando este jugador a la zona de vida. "POSESIÓN INDIVIDUAL": Cada jugador dispondrá de un máximo de 5 segundos para permanecer con el balón en su poder, podrá elegir entre lanzar o pasar. "POSESIÓN DE ATAQUE": Cada equipo dispondrá de un máximo de 25 segundos para realizar una jugada de ataque que finalice con un lanzamiento a una base contraria.

Para más información
<https://sites.google.com/view/launchball-deportealternativo/inicio>

AGUSTÍN RODRÍGUEZ
JIMÉNEZ





www.apefadal.es

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - Ficha 129

C O R N E R B A L L

OBJETIVO

El objetivo del juego consiste en pasar la pelota al campo contrario, aprovechando los rebotes en las paredes y buscando espacios libres en el campo.

HISTORIA

En 2024, el profesor Pelayo Díez Fernández, en la ciudad de Salamanca, desarrolló este juego híbrido que fusiona elementos de un deporte de cancha dividida con los de un juego de muro y pared. Esta innovación presenta un notable potencial para su implementación, ya que sus reglas son simples y la dinámica del juego resulta divertida. La variabilidad de los rebotes lo convierte en un deporte dinámico, ideal para una práctica fluida y sin complicaciones, ofreciendo una alternativa recreativa y competitiva para la población. El juego exige el desarrollo y la aplicación de habilidades técnico-tácticas complejas, lo que lo convierte en una herramienta tanto de entrenamiento como de esparcimiento.

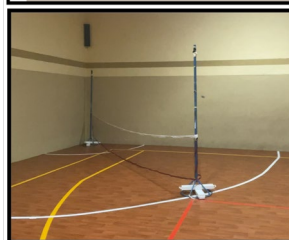
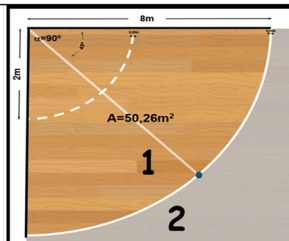
MATERIAL

Y

TERRENO
DE JUEGO

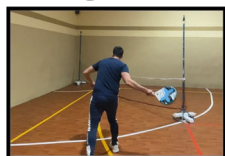
La pelota utilizada en este juego será de goma blanda, con un diámetro de 5 a 6 cm y un peso de entre 45 y 50 gramos, diseñada con una superficie uniforme y de color llamativo para asegurar su visibilidad. La pala, compuesta por un solo cuerpo integrado de cabeza y puño, será fabricada con materiales rígidos y no comprimibles, lo que le proporciona rigidez y comodidad. La superficie de golpeo será idéntica en ambas caras y deberá ser plana, lisa y/o rugosa.

El terreno de juego estará compuesto por dos paredes que forman un ángulo recto de 90°, configurando el espacio de juego. La zona de juego será delimitada por un arco trazado de pared a pared, con un radio de 8 metros medidos desde el vértice formado por las dos paredes del campo y el suelo. En cuanto a las áreas específicas, se establecerá una "zona de prohibido bote de saque" a una distancia de 2 metros, donde la pelota no podrá botar tras el servicio. Además, el campo se dividirá en dos áreas de 45° mediante una red (1), que tendrá una altura de entre 0,85-0,90 metros.



PRINCIPALES

REGLAS



-El sistema de tanteo es que los equipos parten de 15 puntos (3 - 5 sets) y gana el primero en llegar a "0" sin diferencia de 2. En esta línea, se puede puntuar 2 puntos si se golpea la pelota antes de que toque el suelo (volea) tras botar en ambas paredes, y se consigue el punto golpeando primero tu pared, luego la del adversario y finalmente un doble bote en su campo. En otras situaciones, se otorga 1 punto.

-El juego se juega en parejas mixtas con turnos alternos entre los jugadores. El saque siempre empieza desde el lado izquierdo del campo (2), tras un sorteo. La pelota debe rebotar primero en la pared del servidor, luego en la pared opuesta y, finalmente, botar en el campo contrario. El saque se realiza desde detrás de la línea de fondo (2) y debe botar primero en el campo del servidor (como en el pádel). No hay segundo saque. La pareja que empieza a servir en el primer punto de cada set decide quién lo hará, y el saque se alterna entre los jugadores de cada equipo, cediéndoselo al rival cuando se pierde un punto. El receptor debe esperar a que la pelota rebote en su campo antes de devolverla, golpeándola antes de que toque el suelo por segunda vez.

-Se pierde el punto si la pelota bota dos veces en el campo, sale fuera de los límites, se golpea con algo que no sea la pala, o si se toca la red con el cuerpo u otro objetivo. También se pierde si la pelota no rebota en ambas paredes antes de caer en el campo contrario, o si vuelve al campo propio sin tocar el terreno rival tras golpear ambas paredes.

Para más información
pdiezfe@upsa.es

PELAYO DÍEZ FERNÁNDEZ
ALBERTO RODRÍGUEZ CAYETANO
DAVID REVESADO CARBALLARES
BRAIS RUIBAL LISTA
SERGIO LÓPEZ GARCÍA





www.apefadal.es

JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS – Ficha 130

R U N

OBJETIVO

El RUN es un deporte alternativo colectivo de oposición-cooperación donde participan 2 equipos mixtos formados por 12 jugadores, 7 de campo y 5 de banquillo.

Su finalidad es introducir la pelota en la portería después de un golpeo con la mano, pie o cabeza. Siempre después de un pase de un compañero. También se puede anotar puntos llegando al fondo de la pista con el balón controlado sin que te toquen después de partir desde campo defensivo.

Hay que correr con el balón en las manos hasta que te tocan que tienes que pasar el balón. Hay alguna excepción en la que puedes pasar sin que te toquen: siendo pase de gol o si eres el portero.

HISTORIA



RUN nace en 2013 en el Colegio Concertado "Madre Matilde" de Plasencia, al norte de la provincia de Cáceres (Extremadura).

En este colegio, el profesor de Educación Física Orestes González empieza a buscar un deporte con el cual todos sus alumnos participen de manera activa independientemente de su sexo, sus capacidades y destrezas motrices. Con el fin de que los alumnos que practican deporte fuera del colegio como los que no hacen ningún deporte tengan un deporte en común donde puedan desarrollarse y lograr objetivos comunes.

Para ello mezcla reglas del rugby, baloncesto, balonmano, voleibol, fútbol, waterpolo y el juego tradicional del pilla-pilla.

Este deporte desarrolla la igualdad, la interacción social y el trabajo en equipo. Aumenta la autoestima de los participantes porque todos tienen su rol y son importantes. Logra que haya una aceptación y valoración por parte de sus participantes de sus capacidades y limitaciones. Aumenta la resolución de problemas y la aceptación de la derrota.

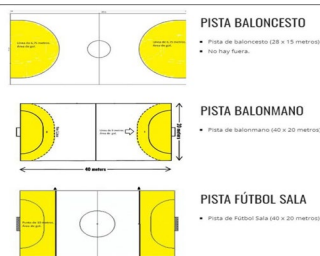
MATERIAL
JUGADO-
RES-AS
Y
TERRENO
DE JUEGO

PORTERÍAS: Las porterías serán las mismas que se utilizan en fútbol sala o balonmano.

Las medidas son: 2 metros de alto y 3 metros de ancho.

BALÓN: Es de forma esférica de plástico, goma o material sintético. Entre 60-70 cm de diámetro.

INDUMENTARIA: Cada equipo de distinto color. Los porteros con petos diferentes.



PRINCIPALES

REGLAS

El Saque Inicial se hará como el saque de waterpolo. El balón se sitúa en el centro del campo y los jugadores, desde el límite del campo, tienen que correr para conseguir la posesión del balón.

- Se puede correr con el balón en las manos (Rugby) hasta que me tocan (Pillar).

- Si me tocan, me paro. Tengo 3 pasos máximos para parar (Balonmano). Cuando me tocan, puedo pasar.

- Fuera de juego (Rugby) Después de cada tocado en el que se produzca una parada en el juego, el equipo defensor debe alejarse a 5 metros a partir del punto de saque.

Si NO me tocan, NO puedo pasar.

Hay 2 excepciones:

- Si eres el portero.

- Si es asistencia, es decir pase de gol.

* No existe el gol en propia puerta.

- Se permiten los bloqueos (baloncesto) siempre que el atacante esté totalmente parado.

- Los goles se meten desde dentro del área de gol.



Para más información

<https://sites.google.com/educarex.es/run-deporte-alternativo>

ORESTES GONZÁLEZ VILLANUEVA
ogonzalezv01@educarex.es





JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS – Ficha 131

SENTABALL

OBJETIVO

El Sentaball es un deporte colectivo de invasión, donde dos equipos, de entre 5 y 7 jugadores, compiten entre sí para conseguir el mayor número de goles. Los goles se consiguen lanzando el balón a dos porterías de rebote (tchoukball), de tal modo, que el balón, tras tocar en la portería, bote directamente dentro del terreno de juego.

HISTORIA

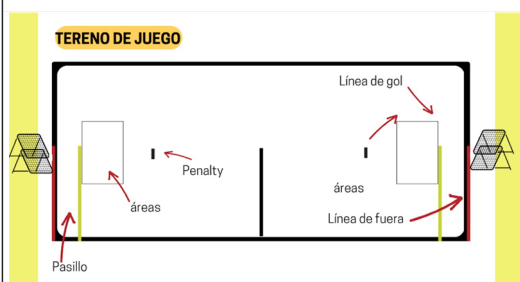


El deporte nace en 2014 el CEIP Valdemera de Velilla de San Antonio (Madrid), creado por el Maestro de E.F. Juan Martín. Ante la disparidad de niveles motrices que se encontraba dentro del aula era difícil encontrar un alto grado de participación en algunos deportes. Tras un periodo de reflexión, apareció el Sentaball, un deporte en el que gracias a sus normas y la peculiaridad de sus desplazamientos, consiguió reducir las diferencias de nivel entre participantes. El Sentaball aumentó las posibilidades de éxito de la mayoría de los jugadores con independencia de su nivel motor, lo que disparó los niveles de participación y motivación de la mayoría de los alumnos.

MATERIAL

JUGADORES-AS Y TERRENO DE JUEGO

- 4 porterías de tchoukball. Cada portería de Sentaball está formada por 2 porterías de Tchoukball
- Pelota de foam de 12-20 cm de diámetro
- Terreno de juego de 15m de largo por 10m de ancho
- Equipos mixtos de entre 5 y 7 jugadores



PRINCIPALES REGLAS

- Los desplazamientos se realizan arrastrando los glúteos por el suelo. Está prohibido gatear o desplazarse de cualquier otro modo.
- El jugador en posesión del balón no se puede desplazar con la pelota y tiene un máximo de 5" para pasar/lanzar la pelota.
- Al jugador en posesión de la pelota no se le puede tocar ni robar la pelota
- Los pases/tiros se puede realizar desde una posición incorporada, con las dos rodillas apoyadas en el suelo.
- Los goles se consiguen lanzando el balón a dos porterías de rebote de tal modo, que el balón, tras tocar en la portería, bote directamente dentro del terreno de juego. Si tras rebotar en la portería, cualquier jugador toca la pelota, no se consigue gol y el juego prosigue su normal desarrollo.
- El portero no puede salir del área.

Para más información
www.sentaball.com

JUAN MARTÍN MARTÍN
contacto@sentaball.com



Physical Education CLIL resources – Game 36

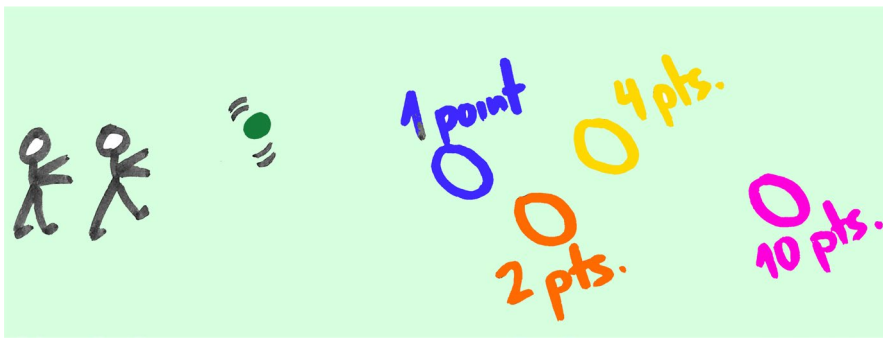
THROWING TARGETS

Age	9 years old and on
Learning objectives	- To develop underarm and overarm throwing techniques. - To improve aim and coordination through target-based games.
Resources /equipment	Beanbags, soft balls, hoops, cones, buckets, targets on the wall or ground.
Game description	Students rotate through 6 stations with throwing challenges. In each station, students practice throwing objects at different targets: - Throwing beanbags into hoops on the ground - Overarm throws aiming at wall targets - Throwing soft balls into buckets - Throwing at numbered cones from a distance - Knock-down targets (plastic bottles) - Team point challenge: each hit counts for their team Each station lasts 1 minute, then the group rotates. Circuit can be done twice (12 minutes total). Technique feedback is given throughout.
Variations	- Increase or decrease the distance from targets. - Introduce team competitions by counting successful hits.
Specific vocabulary	Underarm throw, overarm throw, target.
Image/Picture	

JAIME PRIETO BERMEJO

Physical Education CLIL resources - Game 37

TARGET ISLANDS

Age	9 years old and on
Learning objectives	- To practice aiming and throwing with accuracy. - To develop spatial awareness and strategic thinking in a team context.
Resources /equipment	Hoops (to represent islands), beanbags or soft balls, cones or tape to mark throwing lines.
Game description	Several hoops (called "islands") are placed on the floor at varying distances from the throwing line. Students are divided into teams of 4-5 players. Each team takes turns throwing beanbags to land them inside the hoops. The further the hoop, the higher the points (e.g., 1 point for close, 3 points for medium, 5 for far). Players must decide which island to aim for. After each round, points are counted and the beanbags are collected for the next turn. The team with the most points after 5 rounds wins. Players may not step over the throwing line.
Variations	- Add "moving islands" (hoops held by a teammate who gently moves them side to side). - Throw with non-dominant hand or under specific challenges (e.g., eyes closed briefly).
Specific vocabulary	Target, aim, island, throwing line, point score.
Image/Picture	

JAIME PRIETO BERMEJO



"EDUCACIÓN PARA LA EMERGENCIA: UNA MIRADA INTERDISCIPLINAR A LOS PRIMEROS AUXILIOS"

Marina Carpintero-Castilla 1

Brais Ruibal-Lista 2-3

Marcos Talavera-Escribano 1

Pelayo Díez-Fernández 1-3

¹ Facultad de Educación. Universidad Pontificia de Salamanca. Salamanca. España.

² EUM Fray Luis de León. Universidad Católica de Ávila. Valladolid. España.

³ Grupo de Investigación en Actividad Física, Deporte y Salud (GIADES).
Universidad Pontificia de Salamanca. España.

Resumen:

Este documento presenta una propuesta didáctica interdisciplinar para la enseñanza de primeros auxilios en Educación Primaria, integrando las áreas de Educación Física, Educación Artística y Conocimiento del Medio. Ante la necesidad social y educativa de formar a los escolares en competencias básicas de actuación ante emergencias, se diseñó una secuencia de actividades centrada en metodologías activas. La propuesta permite al alumnado desarrollar habilidades como la reanimación cardiopulmonar (RCP), la maniobra de Heimlich o el protocolo PAS, mediante la construcción de un maniquí didáctico con materiales reciclados. A través de dinámicas de trabajo cooperativo, juegos motrices y simulaciones prácticas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos técnicos, sino también valores como la empatía, la responsabilidad y la cooperación. Los resultados esperados apuntan a un aprendizaje significativo y transversal, alineado con los objetivos del currículo oficial, que fortalece la formación integral del alumnado. Esta propuesta demuestra que enseñar primeros auxilios desde una perspectiva interdisciplinar es posible, motivador y pedagógicamente valioso.

Palabras clave: Educación Física, Primeros Auxilios, Enseñanza, RCP.

"EDUCATION FOR EMERGENCIES: AN INTERDISCIPLINARY PERSPECTIVE ON FIRST AID"

Abstract:

This document presents an interdisciplinary teaching proposal for first aid education in Primary School, integrating the subjects of Physical Education, Art Education, and Environmental Studies. Given the social and educational need to equip pupils with basic emergency response skills, a sequence of activities centred on active methodologies was designed. The proposal enables pupils to develop skills such as cardiopulmonary resuscitation (CPR), the Heimlich manoeuvre, and the PAS protocol, through the construction of a teaching mannequin made from recycled materials. Through cooperative working dynamics, motor skills games, and practical simulations, pupils not only acquire technical knowledge but also values such as empathy, responsibility, and cooperation. The expected outcomes aim for meaningful and cross-curricular learning, aligned with the objectives of the official curriculum, which strengthens pupils' holistic education. This proposal demonstrates that teaching first aid from an interdisciplinary perspective is feasible, motivating, and pedagogically valuable.

Key words: Physical Education, First Aid, Teaching; CPR.

1. INTRODUCCIÓN

La formación en primeros auxilios desde edades tempranas ha adquirido creciente relevancia en los últimos años, tanto por su impacto en la seguridad ciudadana como por su potencial educativo. En situaciones de emergencia, la actuación durante los

primeros minutos puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. En este sentido, la parada cardiorrespiratoria (PCR) constituye una de las principales causas de mortalidad a nivel global, con tasas de incidencia significativas en Europa (Gräsner et al., 2020). La aplicación precoz de maniobras de reanimación cardiopulmonar (RCP) de alta calidad se

ha consolidado como un factor determinante para mejorar la supervivencia y reducir las secuelas en las víctimas (Meaney et al., 2013).

Diversas organizaciones internacionales, insisten en la necesidad de extender la formación en RCP a la población general, haciendo especial énfasis en los escolares (Böttiger et al., 2020). La enseñanza de la RCP básica, entendida como el conjunto de acciones que un testigo presencial puede aplicar hasta la llegada de los servicios de emergencia, constituye un eslabón esencial dentro de la denominada "cadena de supervivencia" (Perkins et al., 2021). Para ello, para la enseñanza de primeros auxilios, se promueve la utilización de metodologías didácticas que incluyan clases presenciales, recursos audiovisuales, juegos o metodologías activas adaptadas al nivel madurativo del alumnado (Bánfai et al., 2018; Parada-Espinosa et al., 2025; Santiago et al., 2025). Asimismo, uno de los principales obstáculos para incorporar de forma generalizada la enseñanza práctica de la reanimación cardiopulmonar (RCP) en el ámbito escolar es la escasez de materiales específicos, como los maniqués de entrenamiento, cuyo coste puede resultar prohibitivo para muchos centros educativos (Castagnola et al., 2024). Ante esta limitación, el modelo de autoconstrucción de materiales en Educación Física, permite aumentar el disfrute y la motivación del alumnado, utilizando materiales reciclados, emergiendo como una solución didáctica creativa para resolver los problemas de equipamiento del área de Educación Física (Méndez-Giménez y Pallasá-Manteca, 2018).

En este marco, la escuela se convierte en un espacio privilegiado para fomentar competencias vinculadas al Soporte Vital Básico (SVB), debido a su carácter inclusivo, organizado y estructurado. Numerosos estudios han demostrado que los niños y niñas, sobre todo a partir de los últimos cursos de la Educación Primaria, no solo pueden aprender con éxito las maniobras de RCP, sino también aplicarlas con eficacia en contextos reales si han recibido una formación adecuada (Abelairas-Gómez et al., 2014; Bánfai et al., 2017; 2018; Plant y Taylor, 2013). En esta etapa, los escolares pueden adquirir habilidades fundamentales para salvar vidas como la activación del 112 o el reconocimiento precoz de la emergencia y la actuación ante esas situaciones (García-Vega et al., 2008; Navarro-Patón et al., 2020, 2023). Por otro lado, la continuidad de estudios durante varios años

entre la etapa primaria y secundaria, favorece la adquisición de estas habilidades puesto que, si no se practican y se capacita continua, desaparecen (Bánfai et al., 2019).

Más allá del dominio técnico, la enseñanza de los primeros auxilios en la infancia tiene un importante valor formativo. Inculcar estas competencias promueve una cultura de prevención, autocuidado, responsabilidad social y solidaridad desde edades tempranas (López-García et al., 2024). Además, los niños que reciben esta formación pueden convertirse en agentes multiplicadores dentro de sus familias y comunidades, sensibilizando a su entorno sobre la importancia de saber actuar ante una emergencia (Bohn et al., 2012).

En este contexto, el área de Educación Física se presenta como un escenario idóneo para la implementación de propuestas pedagógicas orientadas a la enseñanza de primeros auxilios. Dada su naturaleza práctica, activa y corporal, esta área ofrece oportunidades privilegiadas para integrar contenidos de salud y seguridad de manera vivencial, interdisciplinar y significativa para el alumnado.

Así, el presente estudio tiene como propósito diseñar y presentar una propuesta didáctica en Educación Primaria, para la enseñanza de primeros auxilios en el aula de Educación Física de manera interdisciplinar, junto con las áreas de Educación Artística y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, con el fin de contribuir tanto al desarrollo de habilidades básicas de actuación ante emergencias como a la formación integral del alumnado en valores de cuidado y responsabilidad social.

2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 Justificación

La inclusión de los primeros auxilios en la Educación Primaria representa una apuesta firme por una formación integral del alumnado, con un marcado carácter preventivo, cívico y ético. Su enseñanza, especialmente a través de materiales autocontenidos, no solo cumple con los principios metodológicos establecidos en el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, como la autonomía en el aprendizaje, la aplicabilidad del conocimiento y el desarrollo competencial, sino que se sitúa como una necesidad pedagógica y social de primer orden.

Aprender primeros auxilios desde edades tempranas dota al alumnado de habilidades esenciales para actuar ante situaciones de emergencia, lo que implica no solo adquirir conocimientos técnicos, sino también desarrollar capacidades tan fundamentales como la toma de decisiones bajo presión, la gestión emocional, la empatía y la responsabilidad hacia los demás. Se trata, por tanto, de un aprendizaje que trasciende lo académico y se proyecta directamente en la vida cotidiana, dotando a los niños y niñas de competencias que pueden, literalmente, salvar vidas.

El material autocontenido se convierte en una herramienta estratégica para favorecer este tipo de aprendizaje, ya que permite que el alumnado explore, comprenda y aplique los conocimientos de forma autónoma o en pequeños grupos, fomentando la implicación activa y el pensamiento crítico. Además, este enfoque metodológico posibilita la repetición y la práctica guiada de maniobras clave como la RCP, la maniobra de Heimlich o la posición lateral de seguridad, integrando no solo el “saber qué hacer”, sino el “saber hacerlo bien”.

Desde una visión curricular, la enseñanza de los primeros auxilios responde de forma coherente a los saberes básicos del área de Educación Física, en lo relativo al cuidado del cuerpo y la promoción de estilos

de vida saludables, y se articula con el desarrollo de competencias clave como la personal y social y aprender a aprender o la ciudadana. Además, fortalece valores fundamentales del currículo como la solidaridad, la cooperación y el respeto por la vida humana.

En definitiva, formar a niños y niñas en primeros auxilios desde el ámbito escolar no es solo una medida educativa acertada, sino también un acto de responsabilidad social. Es preparar a futuras generaciones capaces de actuar con humanidad, seguridad y eficacia ante una situación crítica. Es enseñar, desde las aulas, que el conocimiento puede y debe ponerse al servicio del bien común.

2.2 Contextualización

Este trabajo está destinado para un grupo-aula estándar de 20-25 alumnos de 5º-6º (tercer ciclo) de Educación Primaria.

2.3 Relación curricular interdisciplinar

En la tabla 1 se puede observar los elementos curriculares que se desarrollarán en la propuesta según el RD 157/2022, del 1 de marzo

Tabla 1.

Resumen elementos curriculares

Elemento	Códigos / Siglas trabajadas
Competencias Clave	CL, CP, CD, STEM, CPSAA, CC, CE
Objetivos Generales de Etapa	b, h, j, k, m, n
Competencias Específicas	EF: CE1; CE2 CN: CE4; CE6 EA: CE3; CE4
Criterios de Evaluación	EF: 1.1-1.3-1.4; 2.1-2.3 CN: 1.1; 3.4 EA: 3.1-3.3; 4.1-4.3
Bloques de Saberes Básicos	EF: A.1; B.5-6; C.2; D.2; F.3 CN: A.1-2; B.1 EA: B.2

Nota: Elaboración propia. Extraído de RD 157/2022, de 1 de marzo.

EF: Educación Física; CN: Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural; EA: Educación Artística. Cl: Competencia Lingüística; CP: Competencia Plurilingüe; CD: Competencia Digital; STEM: Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería; CPSAA: Competencia Personal; Social y Aprender a Aprender; CC: Competencia Ciudadana; CE: Competencia emprendedora.

2.4 Construcción de material

Este apartado describe el proceso de elaboración de un maniquí didáctico, dividido en dos fases: la recolección de materiales y la construcción visual paso a paso. Los materiales, deben de aportarlos los propios alumnos para poder llevar a cabo la construcción del maniquí. Asimismo, el profesor estará para ayudar a cortar los cartones u otro apoyo que requiera el alumnado.

Fase 1: Materiales necesarios

1. 4 botellas de plástico (para el tórax)
2. Cartón grande (para la silueta).
3. Tubo plástico (para el conducto respiratorio).
4. Bolsa o globos (para simular los pulmones).
5. Cinta adhesiva, tijeras/cúter, rotulador negro, goma y una camiseta vieja a poder ser de color blanco.

Fase 2: Construcción del maniquí (figura 1)

1. Se dibuja y recorta la silueta de un cuerpo humano en el cartón.
2. Se recorta una abertura en la boca para insertar el tubo respiratorio.
3. Se unen tres botellas entre sí con cinta adhesiva; una cuarta se recorta y se integra al conjunto para formar el tórax.
4. El tubo se conecta con una bolsa para simular los pulmones, creando así el conducto respiratorio.

5. Este sistema se une al tórax con cinta.

6. Finalmente, se ensambla la silueta de cartón sobre el tórax y el tubo, dando forma al maniquí completo.



Figura 1: enlace al video montaje del maniquí

2.5 Estrategias metodológicas

- Flipped classroom o clase invertida a través del visionado de vídeos didácticos sobre cómo se hace una RCP, como se construye el maniquí... (Bergmann y Sams, 2014).
- Modelo Pedagógico de Autoconstrucción de Materiales (Méndez-Giménez, 2020) dado que el propio alumnado es el encargado de construir el maniquí de RCP.
- Role playing (Collins et al., 2023) a través del cual, el alumnado simulará situaciones de la vida real, con el objetivo de entender mejor esas situaciones y desarrollar habilidades.

2.6 Temporalización

A continuación (tabla 2), se puede observar la distribución temporal de cada una de las áreas y el título de las diferentes sesiones que se llevarán a cabo.

Tabla 2.*Temporalización de las sesiones de las tres áreas (EA-CN-EF)*

EDUCACIÓN ARTÍSTICA	CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL	EDUCACIÓN FÍSICA
<i>Sesión 1:</i> Cuerpo en construcción	<i>Sesión 1:</i> Un viaje por el cuerpo humano	<i>Sesión 1:</i> Introducción a la cadena de supervivencia
<i>Sesión 2:</i> Damos vida	<i>Sesión 2:</i> Me dedico a investigar	<i>Sesión 2:</i> ¡Aprende a intervenir con seguridad!
<i>Sesión 3:</i> Maniquí en Acción: ¡Listos para Salvar!	<i>Sesión 3:</i> Todo el cuerpo funciona unido	<i>Sesión 3:</i> ¡No puede respirar!
	<i>Sesión 4:</i> Expongo lo aprendido	<i>Sesión 4:</i> ¿Qué hacer ante un accidente inesperado?
		<i>Sesión 5:</i> Crea tu emergencia (role playing)
		<i>Sesión 6:</i> ¡Código Rojo! Necesitamos ayuda

Por otro lado, en la tabla 3, se puede observar una breve descripción de las sesiones.

Tabla 3.*Desarrollo sesiones*

EDUCACIÓN ARTÍSTICA (EA)
SESIÓN 1: CUERPO EN CONSTRUCCIÓN
<i>La primera sesión que se va a realizar en la materia se trabajará la explicación de la construcción del maniquí (previamente se pedirá a las familias que vayan aportando los materiales necesarios). Para ello, se necesita separar la clase en 4/5 grupos de 4/5 alumnos. Una vez que cada grupo está formado, se comenzará a construir, realizando un boceto para saber cómo van a construir su maniquí.</i>
SESIÓN 2: DAMOS VOLUMEN Y VIDA
<i>Esta segunda sesión consistirá en la construcción del maniquí, con los materiales reciclados que cada grupo ha aportado. Además, deberán realizar en una cartulina o sobre la camiseta, un dibujo de lo explicado en la clase de Ciencias de la Naturaleza sobre el aparato respiratorio y sus partes y explicarlo a la clase.</i>
SESIÓN 3: MANIQUÍ EN ACCIÓN: ¡LISTOS PARA SALVAR!
<i>En esta última sesión de la asignatura los alumnos deberán terminar el maniquí y comprobar si se pueden realizar de manera correcta las compresiones torácicas e insuflaciones. Además, una vez finalizado el maniquí, deberán de realizar al igual que en la anterior sesión, un dibujo en cartulina o sobre la camiseta, del aparato circulatorio y sus partes y explicarlo a la clase.</i>
CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL (CN)
SESIÓN 1: UN VIAJE POR EL CUERPO HUMANO
<i>En la primera sesión de esta asignatura se desarrollará la explicación del aparato circulatorio y respiratorio. En donde se podrá utilizar el libro de texto y complementar la sesión con imágenes y vídeos. Se incluirá en concepto de obstrucción de la vía aérea por cuerpo extraño (OVACE).</i>
SESIÓN 2: ME DEDICO A INVESTIGAR
<i>Se completa la información y dudas que hayan quedado del día anterior. Asimismo, por grupos empiezan a buscar información sobre el cuerpo humano, la función del corazón... para la sesión del día siguiente.</i>

SESIÓN 3: TODO EL CUERPO FUNCIONA UNIDO

En esta sesión el alumnado debe crear una campaña para sensibilizar a la comunidad escolar sobre la importancia de aprender primeros auxilios como parte de una vida saludable. Productos posibles: Carteles o infografías, vídeos explicativos y juegos didácticos para otras clases.

SESIÓN 4: EXPONGO LO APRENDIDO

En esta sesión el alumnado debe exponer el funcionamiento del cuerpo y lo relacionado con los Primeros Auxilios.

EDUCACIÓN FÍSICA (EF)**SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN A LA CADENA DE SUPERVIVENCIA**

Se inicia con un cuestionario para conocer el nivel de los alumnos sobre primeros auxilios, seguido de una exposición general apoyada con vídeos, imágenes y un pequeño debate para introducir las próximas sesiones. Luego, se desarrollan diferentes tareas motrices relacionadas:

Juego "Cadena de supervivencia en marcha": Se organiza un circuito con estaciones que representan cada paso de la cadena de supervivencia. En cada estación, los alumnos deben realizar una acción motriz (ej.):

Estación 1 (Reconocer emergencia): Carrera de relevos para llegar a un compañero tumbado.

Estación 2 (Llamar al 112): Lanzar una pelota al centro de una diana simulando un teléfono.

Estación 3 (RCP): Simular compresiones con una pelota blanda.

Estación 4 (DEA): Correr al cartel del desfibrilador y simular colocación de parches

Juego de "Carrera de la cadena". En este juego, los participantes se dividen en equipos y cada uno debe representar mediante mímica cómo actuarían en cada eslabón de la cadena. Se pueden usar tarjetas con distintas situaciones para que el juego sea dinámico y cada equipo debe explicar después de la actuación cuál es la acción correcta en cada etapa.

SESIÓN 2: ¡APRENDE A INTERVENIR CON SEGURIDAD!

Se inicia con una explicación sobre el Protocolo PAS y la PLS y cómo actuar correctamente en una situación de emergencia, apoyándose en ejemplos prácticos y vídeos para facilitar la comprensión de la importancia que tiene protegerse a uno mismo y a los demás accidentados.

Juego "protege a la víctima": En un espacio amplio, un alumno es la "víctima" (tumbado en colchoneta), otros 3 son los "rescatadores" y el resto, "obstáculos" (con petos rojos que intenta dar pelotazos de foam a la víctima). El grupo rescatador, debe "proteger" la zona (rodear la colchoneta y evitar que las pelotas entren a esa zona), "avisar" (1 dará la vuelta completa a la pista simulando buscar ayuda), y luego "socorrer" (volver y tocar el hombro del compañero víctima).

Juego Stop: Es un pilla a pilla en el que los alumnos se salvan diciendo "STOP" y tirándose al suelo, para ser rescatados mediante la Posición Lateral de Seguridad, después de asegurar.

Juego "Carrera PLS": En equipos, carrera de relevos para hacer la PLS al final de un recorrido.

Introducción al Masaje Cardíaco: cada grupo con el "maniquí" se ponen canciones diferentes para que marquen el ritmo correcto (100-120ppm) cambiando cada 30 pulsaciones y dando diferentes relevos.

SESIÓN 3: ¡NO PUEDE RESPIRAR!

Se comienza con una explicación sobre la obstrucción de la vía aérea por cuerpo extraño, la parada cardíaca, diferentes posibilidades etc, y cómo actuar correctamente ante esta situación, resolviendo dudas de los alumnos para afianzar conceptos.

Juego "el pilla a pilla del oxígeno": Los alumnos representan al cuerpo, al oxígeno y al dióxido de carbono, simulando el intercambio gaseoso mediante una dinámica de persecución y relevos dentro de los pulmones.

Juego "la cadena del O₂": Cada alumno representa una parte del sistema respiratorio. La "molécula de oxígeno" (un globo) debe pasar de mano en mano siguiendo el orden: nariz → faringe → tráquea → bronquios → pulmones. Cada paso implica un mini reto físico (salto, equilibrio, lanzamiento al aro).

Juego: "el Pasillo de las pelotas de espuma: Cruzar un pasillo amplio evitando ser golpeado por pelotas de espuma lanzadas por el equipo contrario. Si alguien es golpeado, debe recoger la pelota y un compañero debe realizar una simulación rápida de la maniobra de Heimlich para "salvarlo" y que pueda seguir jugando.

Juego de RCP y DESA: cada grupo tiene un "maniquí" en parada. 2 están haciendo el masaje dándose relevos cada 30". El resto debe de ir haciendo una carrera de relevos para conseguir las fases del DESA en diferentes estaciones que contienen pasos del uso del DEA (encender, colocar parches, seguir instrucciones, no tocar durante descarga). En cada estación deben superar una prueba física (equilibrio, salto, puntería...) para poder pasar al siguiente paso hasta conseguir el DESA (un objeto simbólico) y llevarlo hasta la víctima.

SESIÓN 4: ¿QUÉ HACER ANTE UN ACCIDENTE INESPERADO?

En grupos, los alumnos deben resolver un caso práctico que ha elaborado y repartido anteriormente el profesorado con diferentes casos (accidente de tráfico, ahogamiento, atragantamiento...) y representarla como una pequeña escena. Los otros grupos deben observar, identificar el problema y resolverlo siguiendo el protocolo adecuado (coevaluación).

SESIÓN 5: CREA TU EMERGENCIA

En grupos, los alumnos deben inventar una situación realista de 2-3 situaciones diferentes y representarla como una pequeña escena. Los otros grupos deben observar, identificar el problema y resolverlo siguiendo el protocolo adecuado completando una ficha explicativa).

SESIÓN 6: ¡CÓGIDO ROJO! NECESITAMOS AYUDA

La sesión final consiste en un Escape Room donde cinco grupos deben superar pruebas relacionadas con situaciones de emergencia, resolviendo acertijos para avanzar. La primera prueba se centra en la protección en un accidente con riesgos de gasolina y cables, la segunda en la maniobra de Heimlich ante una obstrucción en la garganta, la tercera en la RCP para una persona inconsciente que no respira y la cuarta en la actuación ante una persona consciente pero inmóvil en una piscina simulada con colchonetas. Cada prueba se desbloquea encontrando sobres en lugares claves como por ejemplo la mochila del profesor, el botiquín o el desfibrilador. Al finalizar, se registra el tiempo total de cada grupo y el equipo más rápido recibe puntos extra por resolver eficazmente las emergencias, garantizando la estabilización de la víctima hasta la llegada del personal sanitario.

Nota: Elaboración propia.

2.7 Evaluación

Durante las sesiones prácticas de Educación Física, especialmente aquellas centradas en la ejecución de maniobras de reanimación cardiopulmonar, el uso del desfibrilador, el protocolo PAS o la maniobra de Heimlich, se aplicará una diana de evaluación que recoge niveles de desempeño relacionados con aplicación correcta de estas técnicas. Este instrumento (figura 2) permite valorar tanto el conocimiento procedimental como la actitud ante situaciones de emergencia, reforzando así el componente ético y cívico del aprendizaje.

Asimismo, se llevará a cabo una coevaluación grupal en las fases de aplicación práctica (5), en la que cada grupo podrá valorar el desempeño de los integrantes en relación con los objetivos propuestos, fortaleciendo la reflexión crítica, la responsabilidad compartida y la conciencia sobre el aprendizaje propio y ajeno. Esta rúbrica se puede aplicar tanto en la sesión 4 - 5 (heteroevaluación) como a otras sesiones prácticas (4 - 5) (coevaluación), permitiendo una valoración continua, formativa e inclusiva.

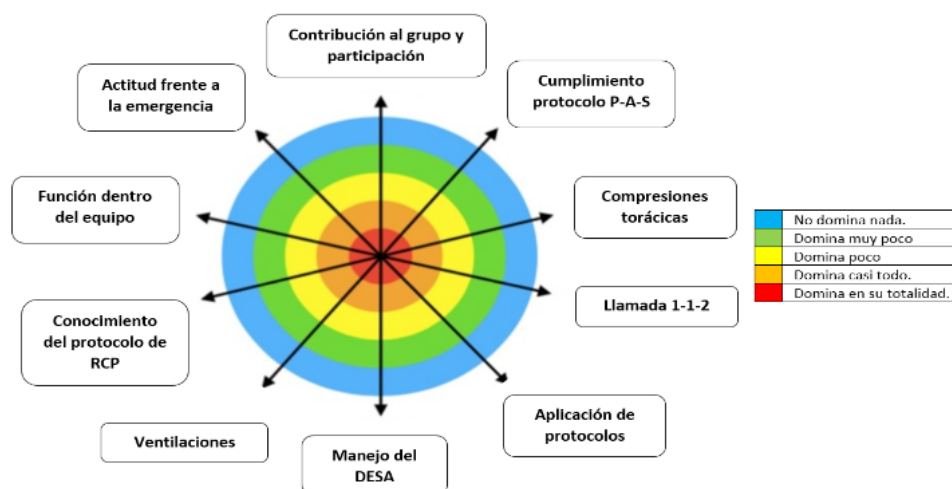


Figura 2: diana de evaluación

Tabla 4.

Rúbrica Educación Artística.

Criterio	4 - Excelente	3 - Bien	2 - En proceso	1 - Inicial
Participación y producción del maniquí con creatividad	Es muy creativo, activo y expresivo.	Crea con recursos adecuados y colabora aportando ideas	Usa pocos recursos y participa poco o sin interés	Le cuesta crear, necesita ayuda y no participa o interrumpe a los demás
Planifica y diseña en grupo	Planifica, respeta y asume roles	Participa y respeta	Participa poco o no asume rol	No coopera ni respeta
Expone su proyecto y valora el de los demás	Explica muy bien y valora todo	Explica bien y respeta	Dificultad para explicar o valorar	No expone ni respeta

Tabla 5.

Rúbrica Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Criterio	4 - Excelente	3 - Bien	2 - En proceso	1 - Inicial
Uso de recursos digitales para buscar, comunicar y crear en distintos contextos	Usa herramientas digitales con autonomía, eficacia y seguridad	Utiliza herramientas digitales correctamente, con apoyo ocasional	Usa algunas herramientas digitales, pero con limitaciones o inseguridad	Tiene dificultades para usar herramientas digitales con eficacia o seguridad
Comunicación de resultados con lenguaje y formato adaptado	Presenta resultados muy claros, ordenados y bien explicados	Comunica resultados correctamente, con lenguaje adecuado y pasos explicados	Comunica resultados con errores o sin claridad; lenguaje poco adecuado	No comunica los resultados de forma comprensible ni adecuada

3. CONCLUSIONES

La enseñanza de primeros auxilios en Educación Primaria resulta no solo viable, sino altamente enriquecedora cuando se aborda desde una perspectiva interdisciplinar. La propuesta desarrollada en este trabajo demuestra que es posible integrar conocimientos teóricos y habilidades prácticas a través de las áreas de Educación Física, Educación Artística y Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado.

El uso de metodologías activas, como el modelo de autoconstrucción de materiales o el enfoque flipped classroom, permite al alumnado implicarse de manera activa en su proceso formativo, al tiempo que se desarrollan competencias clave como la responsabilidad, la empatía, el trabajo en equipo y la toma de decisiones bajo presión.

Asimismo, la creación de un maniquí didáctico con materiales reciclados refuerza la creatividad, la conciencia ecológica y la autonomía del alumnado, además de facilitar la práctica de maniobras fundamentales como la RCP y la maniobra de Heimlich, sin necesidad de materiales costosos.

Finalmente, esta propuesta pone de manifiesto que la escuela, como agente de transformación social, tiene la capacidad de preparar a los niños y niñas para responder de forma efectiva y solidaria ante situaciones de emergencia, promoviendo una cultura de prevención y cuidado desde edades tempranas.

No obstante, esta propuesta también presenta ciertas limitaciones. La principal radica en la disponibilidad y calidad del material didáctico, ya que, aunque el uso de maniquíes contruados con materiales reciclados permite solventar la falta de recursos, estos no replican completamente las condiciones reales necesarias para una práctica

precisa y segura de las maniobras de primeros auxilios. Asimismo, la correcta implementación de la propuesta depende en gran medida de la implicación y formación previa del profesorado en esta materia, lo que puede generar desigualdades en su desarrollo entre distintos centros educativos.

A partir de esta experiencia, se abren diversas líneas de investigación futuras. Sería pertinente evaluar el impacto real de este tipo de intervenciones en la adquisición y retención a largo plazo de las habilidades en primeros auxilios por parte del alumnado. Además, resultaría interesante adaptar y validar la propuesta en otras etapas educativas, como la Educación Infantil o Secundaria, así como en diferentes contextos sociales y culturales. Finalmente, se propone explorar la incorporación de metodologías como el aprendizaje-servicio, que permitirían vincular el proceso de enseñanza con acciones reales en la comunidad, fortaleciendo así la dimensión ética, cívica y transformadora de la educación en primeros auxilios.

Referencias

- Abelairas-Gómez, C., Rodríguez-Núñez, A., Casillas-Cabana, M., Romo-Pérez, V., & Barcala-Furelos, R. (2014). Schoolchildren as life savers: At what age do they become strong enough? *Resuscitation*, 85(6), 814–819. <https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2014.03.001>
- Bánfai, B., Pandur, A., Schiszler, B., Pék, E., Radnai, B., Bánfai-Csonka, H. & Betlehem, J. (2018). Little lifesavers: Can we start first aid education in kindergarten? A longitudinal cohort study. *Health Education Journal*, 77(8), 1007–1017. <https://doi.org/10.1177/0017896918786017>
- Bánfai, B., Pandur, A., Schiszler, B., Pek, E., Radnai, B., Csonka, H., & Betlehem, J. (2019). The (second) year of first aid: A 15-month follow-up after a 3-day first aid programme. *Emergency Medicine Journal*, 36(11), 666–669. <https://doi.org/10.1136/emmermed-2018-208110>
- Bánfai, B., Pek, E., Pandur, A., Csonka, H., & Betlehem, J. (2017). The year of first aid: Effectiveness of a 3-day first aid programme for 7–14-year-old primary school children. *Emergency Medicine Journal*, 34(8), 526–532. <https://doi.org/10.1136/emmermed-2016-206284>
- Bergmann, J. y Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase*. Madrid: Ediciones SM.
- Bohn, A., Van Aken, H. K., Möllhoff, T., Wienzek, H., Kimmeyer, P., Wild, E., et al. (2012). Teaching resuscitation in schools: Annual tuition by trained teachers is effective starting at age 10. A four-year prospective cohort study. *Resuscitation*, 83(6), 619–625. <https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2012.01.020>
- Böttiger, B. W., Lockey, A., Georgiou, M., Greif, R., Monsieurs, K. G., Mpotos, N., et al. (2020). KIDS SAVE LIVES: ERC position statement on schoolteachers' education and qualification in resuscitation. *Resuscitation*, 151, 87–90. <https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2020.04.021>
- Castagnola, J. L., Freille, D. G., Barelo, M. del R., Senatore, P., & Velez Ibarra, M. D. (2024). Development and validation of a low-cost simulator for the acquisition of basic CPR skills. *Revista Española de Educación Médica*, 4, 616281. <https://doi.org/10.6018/edumed.616281>
- Collins, G., Winardy, B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>
- García-Vega, F. J., Montero-Pérez, F. J., & Encinas-Puente, R. M. (2008). La comunidad escolar como objetivo de la formación en resucitación: la RCP en las escuelas. *Emergencias*, 20, 223–225.
- Gräsner, J.-T., Herlitz, J., Tjelmeland, I. B. M., et al. (2020). European Resuscitation Council Guidelines 2021: Epidemiology of cardiac arrest in Europe. *Resuscitation*, 161, 61–79. <https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2021.02.007>
- López-García, S., Díez-Fernández, P., González-Palomares, A., & Ruibal-Lista, B. (2024). Los contenidos de primeros auxilios en los currículos de Educación Primaria en España: Comparativa entre Comunidades Autónomas. *Sportis Scientific Journal*, 10(3), 641–667. <https://doi.org/10.17979/sportis.2024.10.3.11062>
- Meaney, P. A., Bobrow, B. J., Mancini, M. E., et al. (2013). Cardiopulmonary resuscitation quality: Improving cardiac resuscitation outcomes both inside and outside the hospital. *Circulation*, 128(4), 417–435. <https://doi.org/10.1161/CIR.obo13e31829d8654>
- Méndez-Giménez, A. (2020). Un modelo de autoconstrucción de material. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (68), 7–12.



- Méndez-Giménez, A., & Pallasá-Manteca, M. (2018). Disfrute y motivación en un programa de recreos activos. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 134, 55-68.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2018/4\).134.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2018/4).134.04)
- Navarro-Patón, R., Cons-Ferreiro, M., & Romo-Pérez, V. (2020). Conocimientos en soporte vital básico del profesorado gallego de educación infantil, primaria y secundaria: estudio *Retos*, *Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 38, 173-179.
<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.75237>
- Navarro-Patón, R., Cons-Ferreiro, M., Romo-Pérez, V., & Mecías-Calvo, M. (2023). ¿Qué saben los escolares gallegos sobre soporte vital básico? Un estudio descriptivo. *Retos, Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 50, 1071-1078.
<https://doi.org/10.47197/retos.v50.99488>
- Parada-Espinosa, J. M., Ortega-Gómez, S., Ruiz-Muñoz, M., & González-Silva, J. (2025). Teaching Methodologies for First Aid in Physical Education in Secondary Schools: A Systematic Review. *Healthcare*, 13(10), 1112.
<https://doi.org/10.3390/healthcare13101112>
- Perkins, G. D., Graesner, J.-T., Semeraro, F., et al. (2021). European Resuscitation Council Guidelines 2021: Executive summary. *Resuscitation*, 161, 1-60.
<https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2021.02.003>
- Plant, N., & Taylor, K. (2013). How best to teach CPR to schoolchildren: a systematic review. *Resuscitation*, 84(4), 415-421.
[10.1016/j.resuscitation.2012.12.008](https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2012.12.008)
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo de 2022, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (2022). *Boletín Oficial del Estado (BOE)*, No 52, pp. 3296-3307.
- Santiago, GM, Pantoja, JP, Santos, DP dos, y Mesquita, CR (2025). Desarrollo de un juego educativo de primeros auxilios en hemorragias basado en los principios de Stop The Bleed. *Cuaderno Pedagógico*, 22(7), e16432.
<https://doi.org/10.54033/cadpedv22n7-193>

LA PRAXEOLOGÍA DEL MOVIMIENTO EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DEL CUENTO MOTOR: UNA EXPERIENCIA OBSERVACIONAL CON ALUMNADO DE 5 AÑOS

Gabriel Díaz Cobos

Universidad de Barcelona. Motricidad, cognición, infancia y escuela.

gdiaz.ef@ub.edu

Vanessa Sastre Fácil

Universidad de Lleida.

vanessa.sastre@udl.cat

Resumen:

Este artículo presenta una experiencia didáctica aplicada en el marco universitario de formación inicial del profesorado de Educación Infantil, centrada en el diseño, implementación y análisis de cuentos motores como recurso motriz y praxiológico para la estimulación del desarrollo motriz en niños y niñas de 5 años. A través de una secuencia de sesiones dirigidas por estudiantes de último curso del grado, futuras maestras no especialistas en educación física, se promueve la aplicación real en aulas de infantil, mediante dinámicas que fomentan desplazamientos, giros, saltos, coordinación global y simbolización corporal. La observación del comportamiento motriz se realizó mediante una metodología sistemática, con enfoque cualitativo-formativo y sistema de categorías ad hoc. La valoración de la experiencia por parte del alumnado universitario resalta el impacto formativo de aprender desde la práctica y el rol docente basado en la guía y la observación situada. Esta experiencia ofrece implicaciones tanto formativas como pedagógicas para la enseñanza de la motricidad infantil y la formación del profesorado. Además, se reflexiona sobre el potencial del cuento motor como herramienta transversal de aprendizaje, útil incluso para maestras no especialistas, y su capacidad para fomentar aprendizajes significativos a través del movimiento.

Palabras clave: desarrollo motor, educación infantil, aprendizaje basado en cuento motriz, praxeología.

MOTOR PRAXEOLGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION THROUGH THE MOTOR TALE: AN OBSERVATIONAL EXPERIENCE WITH 5-YEAR-OLD CHILDREN

Abstract:

This article presents a didactic experience developed within the framework of initial teacher training for Early Childhood Education. It focuses on the design, implementation, and analysis of motor tales as a motor and praxeological resource to stimulate psychomotor development in 5-year-old children. Through a sequence of sessions led by last-year students, future teachers who are not specialists in physical education, the practical application of this resource in early childhood classrooms was promoted. The activities encouraged basic motor skills such as locomotion, jumps, turns, balance, global coordination, and symbolic representation through movement. The observation of motor behavior was conducted using a structured qualitative-formative methodology and a custom system of categories. Student feedback highlighted the importance of learning through practice and the role of the teacher as a guide and observer. This experience has formative and pedagogical implications for the teaching of motor skills and teacher training. Furthermore, the motor tale is proposed as a transversal teaching strategy, useful even for non-specialist teachers, that fosters meaningful learning through movement.

Keywords: motor development, early childhood education, motor story-based Learning, praxeology.

1. INTRODUCCIÓN

El cuerpo y el movimiento son dimensiones estructurantes del desarrollo infantil y, particularmente, del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. Diversas investigaciones recientes han confirmado que la actividad motriz en edad temprana no solo estimula el desarrollo físico y motor, sino que actúa como un factor clave en el desarrollo cognitivo, afectivo y social (Diamond, 2013, Pesce et al., 2023, Rafiyya et al. 2024). En este contexto, la motricidad debe concebirse como una herramienta educativa transversal, especialmente relevante en la etapa de 5 años, en la que la acción corporal constituye una vía privilegiada para acceder a procesos simbólicos, atencionales y de regulación emocional.

El presente trabajo se fundamenta en el marco teórico de la praxeología motriz, desarrollada por Parlebas (2001), que permite comprender la actividad motriz no como una mera repetición de gestos o habilidades, sino como una forma estructurada de acción significativa. Desde esta perspectiva, toda situación motriz se analiza en función de sus reglas internas, relaciones sociomotrices, finalidad y estructura lógica, dando lugar a lo que se conoce como “comportamiento motriz”. Esta disciplina, que une teoría y práctica, resulta especialmente útil para la formación del profesorado en Educación Infantil, ya que ofrece herramientas para observar, interpretar y diseñar situaciones motrices con un claro valor pedagógico.

En el contexto de esta propuesta, el concepto de observación del comportamiento motriz infantil adquiere centralidad. No se trata solo de mirar la acción física del niño o la niña, sino de leer sus decisiones, adaptaciones, interacciones y respuestas dentro de un entorno narrativo y motor. La asignatura universitaria en la que se enmarca esta experiencia integra la praxeología motriz como eje formativo, permitiendo a las futuras maestras identificar y analizar las lógicas internas de las situaciones motrices y su relación con los aprendizajes. La metodología de observación, basada en sistemas categoriales y una evaluación cualitativa, se convierte en una herramienta didáctica potente, que permite hacer seguimiento y comprender la evolución del comportamiento motor infantil.

En este marco, el cuento motor se presenta como un recurso idóneo para aplicar estos principios en contextos reales. Esta dinámica integra narrativa, simbolización corporal, expresión creativa, retos motores y cooperación. Permite, además, observar conductas motrices significativas dentro de una situación estructurada, lúdica y abierta. En términos praxeológicos, el cuento motor se configura como una situación motriz compleja, rica en interacciones y toma de decisiones, donde los niños y niñas actúan con intencionalidad dentro de un marco de reglas y roles

simbólicos. Desde la perspectiva pedagógica, el cuento motor se alinea con el enfoque de Aprendizaje Físicamente Activo (Díaz-Gabriel, 2023), que defiende que el movimiento no solo acompaña el aprendizaje, sino que lo impulsa.

La literatura científica también ha subrayado el papel de la motricidad como motor del desarrollo cognitivo. Estudios recientes como el de Padial-Ruz et al. (2022), muestran que intervenciones motrices breves y contextualizadas en Educación Infantil pueden generar mejoras significativas en funciones ejecutivas como la atención, la memoria operativa y el control inhibitorio. Estas capacidades son esenciales para el rendimiento académico y la autorregulación emocional, confirmando así la relación directa entre el cuerpo en acción y los procesos de pensamiento. En esta línea, investigaciones recientes han explorado también el potencial del cuento motor como recurso estructurado de intervención, orientado al desarrollo de competencias motrices específicas. Un ejemplo destacable es el modelo CERMOT (Motor Stories) desarrollado por Wahyuni & Priyanti (2024), que combina narrativa y actividades manipulativas con el objetivo de mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 6 años. Esta propuesta, validada por expertos en desarrollo infantil, mostró mejoras significativas en la coordinación visual-motriz y en el control y motricidad fina, a partir de secuencias motoras contextualizadas en un relato. Aunque el enfoque se centraba en habilidades finas, los principios pedagógicos, como la integración sensorial, la participación activa y la dimensión emocional del aprendizaje, resultan perfectamente extrapolables a dinámicas más amplias como el cuento motor aplicado al desarrollo global de la motricidad, tal y como se presenta en esta experiencia universitaria.

Finalmente, es importante señalar que, en el sistema educativo catalán, la mayoría de las docentes responsables de impartir contenidos de motricidad en Infantil no son especialistas en Educación Física ni en motricidad. Esto genera una situación de fragilidad en las propuestas motrices que se aplican en las aulas, muchas veces desvinculadas de una base teórica o sin criterios de observación. Por ello, formar a las futuras docentes en estrategias fundamentadas como el cuento motor, desde la práctica y con herramientas de observación sistemática, se convierte en una prioridad formativa. Este artículo presenta una experiencia universitaria que responde al siguiente objetivo.

Objetivo de la propuesta: Diseñar, implementar y analizar sesiones de cuento motor con niños y niñas de 5 años, como recurso formativo en la asignatura “Observación del comportamiento motriz en Educación Infantil”, desde una perspectiva praxeológica y con énfasis en la formación del pensamiento profesional docente.

2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La experiencia se llevó a cabo en el marco de la asignatura “Observación del comportamiento motriz en Educación Infantil”, cursada por estudiantes de último año del Grado en Educación Infantil. La propuesta se diseñó para formar en competencias didácticas vinculadas a la observación cualitativa de la motricidad infantil mediante una estrategia activa y situada. El dispositivo central fue la creación y aplicación de un cuento motor dirigido a un grupo de alumnos de 5 años en una escuela del entorno.

El proceso se dividió en tres fases: (a) formación teórica en praxeología motriz, desarrollo psicomotor y observación sistemática; (b) diseño cooperativo del cuento motor y planificación didáctica de la sesión; y (c) implementación de la actividad con los niños y observación estructurada del comportamiento motriz.

El cuento motor titulado “La última aventura hacia la docencia” (título original: La darrera aventura cap a la docencia), planteaba una narrativa simbólica que integraba elementos motores como desplazamientos en diferentes niveles, giros, saltos, equilibrio dinámico, pasos alternos, carreras suaves, y coordinación rítmica. La historia estructuraba la acción motriz mediante misiones secuenciales que requerían la participación de los niños como protagonistas del relato. Los espacios estaban organizados en estaciones de juego motriz donde cada equipo debía resolver un reto.

Durante la ejecución, las estudiantes observaban con fichas previamente diseñadas (registro ad hoc), codificando dimensiones como iniciativa motriz,

adaptación al entorno, colaboración, creatividad corporal y regulación emocional. La observación no se limitó a describir conductas, sino que facilitó la generación de hipótesis interpretativas sobre la evolución del comportamiento motriz, desde una mirada praxeológica centrada en el sentido pedagógico de la acción corporal.

Las categorías observacionales fueron construidas mediante un proceso deductivo, tomando como referencia los componentes esenciales de toda situación motriz (organización del espacio, tiempo, interacciones, simbolización, etc.) y orientadas a identificar indicadores clave del desarrollo motriz. El diseño del sistema fue validado mediante juicio de expertos, incluyendo profesorado de la asignatura y especialistas en motricidad infantil, quienes revisaron la pertinencia y claridad de los elementos observables y de los criterios de evaluación formativa.

La sesión concluyó con una valoración colectiva entre las alumnas universitarias, quienes compartieron sus impresiones sobre el desarrollo de la actividad, así como una reflexión conjunta con el equipo docente en torno a las aportaciones pedagógicas del cuento motor. Este espacio permitió analizar no solo los efectos de la propuesta en el alumnado infantil, sino también el valor formativo de la experiencia para las futuras docentes, especialmente en relación con la observación cualitativa, la planificación motriz y la toma de decisiones educativas.

A continuación, se detalla el sistema observacional utilizado en la experiencia:

Tabla 1. Sistema de observación cualitativa del comportamiento motriz en el cuento motor “La última aventura hacia la docencia”

Categoría praxeológica	Subcategoría o elemento observable	Comportamiento esperado (criterio de evaluación formativa)	Indicadores del desarrollo motriz
Organización del espacio	Uso del espacio general	Se desplaza con autonomía, sin colisiones ni bloqueos	Orientación espacial, percepción global
Organización del tiempo	Ritmo de acción	Adapta el movimiento al tempo narrativo y a los cambios de consigna	Control motor, atención sostenida
Interacción sociomotriz	Cooperación con iguales	Colabora en situaciones de ayuda o construcción simbólica	Habilidades sociales, empatía motriz
Tipología de desplazamiento	Diversidad de desplazamientos (cuadrupedia, marcha, carrera, salto)	Utiliza al menos 4 tipos distintos de desplazamientos a lo largo de la historia	Coordinación global, esquema corporal
Adaptación a consignas	Comprensión y respuesta motriz a consignas verbales o visuales	Responde con agilidad, pertinencia y creatividad a consignas del docente o del relato	Lenguaje movimiento, memoria de trabajo
Juego simbólico motriz	Representación corporal del relato	Representa con su cuerpo los personajes o acciones del cuento (volar, trepar, esconderse, etc.)	Simbolización corporal, imaginación motriz

Resolución de retos motores	Superación de obstáculos (saltos, pasadizos, equilibrios)	Busca soluciones corporales ante dificultades o desafíos del recorrido	Pensamiento motor, resolución de problemas
Regulación emocional	Gestión de la excitación y frustración	Mantiene la implicación y el respeto a turnos, tiempos y espacios	Autorregulación, control inhibitorio

Fuente: elaboración propia

3. RESULTADOS FORMATIVOS Y VALORACIONES DEL ALUMNADO

El análisis cualitativo de las observaciones permitió identificar diversos aprendizajes en el alumnado universitario tras la planificación e implementación de la experiencia motriz. Desde una perspectiva formativa, se consolidaron competencias clave para el desempeño docente en Educación Infantil: la capacidad de diseñar propuestas motrices con sentido educativo, el uso de herramientas observacionales praxeológicas, la toma de decisiones en tiempo real durante la intervención y la reflexión sobre el impacto del movimiento en el aprendizaje.

Los registros escritos y verbales del alumnado participante evidenciaron que la experiencia favoreció una comprensión profunda del papel de la motricidad en el desarrollo infantil, más allá de una visión lúdico-expresiva o de simple ocupación del tiempo escolar. En particular, se valoró:

- La oportunidad de aplicar los contenidos teóricos desde una experiencia vivencial auténtica.
- La posibilidad de observar directamente el comportamiento motriz infantil en una situación estructurada.
- La relevancia de contar con una guía docente basada en el acompañamiento, el modelaje y el feedback formativo.
- El descubrimiento de cómo el cuento motor permite integrar contenidos, movimiento y juego en un único dispositivo pedagógico.

De forma complementaria, se recogieron testimonios voluntarios del alumnado universitario. Estas valoraciones subrayan el impacto positivo de una metodología basada en la práctica reflexiva, el acompañamiento del profesorado y la conexión entre teoría y realidad:

“He comprendido cómo la observación sistemática del movimiento puede ser una herramienta de evaluación educativa. No imaginaba que se pudiera analizar tanto desde una actividad tan lúdica.”

“Diseñar el cuento motor me ayudó a entender las fases del desarrollo motor. Además, ver a los niños moverse, resolver, cooperar y emocionarse me hizo ver el potencial real del movimiento como lenguaje.”

“Esta asignatura ha sido una de las más significativas de todo el grado. Hemos aprendido

desde la práctica, observando a niños y niñas reales, aplicando contenidos y analizando el comportamiento motriz con herramientas concretas. Siento que por fin entiendo por qué es tan importante el movimiento en Infantil.”

“Gracias a esta experiencia he descubierto el potencial del cuento motor como recurso educativo. Me ha motivado muchísimo comprobar cómo a través del movimiento los niños aprenden, se expresan y se relacionan.”

Estos resultados formativos refuerzan la necesidad de incluir en la formación docente situaciones prácticas situadas, donde se articulen teoría, práctica y reflexión. Además, muestran el potencial del cuento motor como recurso para iniciar a las maestras no especialistas en motricidad en el análisis y diseño de experiencias corporales educativas.

4. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta experiencia confirman el valor del cuento motor como estrategia didáctica integradora para el desarrollo de competencias docentes vinculadas al cuerpo y al movimiento. La propuesta, articulada desde una base praxeológica y observacional, permitió a las futuras maestras intervenir con seguridad y sentido pedagógico en una situación motriz real, lo cual es especialmente relevante en un contexto como el catalán, donde la mayoría del profesorado de Infantil no es especialista en motricidad.

Tal como apuntan Pesce et al. (2023) y Rafiyya et al. (2024) el movimiento en edades tempranas no debe entenderse solo como un medio de expresión o descarga, sino como una herramienta que estructura el pensamiento, las emociones y las relaciones. El cuento motor, en este sentido, permite integrar dimensiones cognitivas, motrices y afectivas a través de una narrativa simbólica y participativa. Además, su implementación en el contexto universitario ofrece una oportunidad formativa única, alineada con el aprendizaje físicamente activo (Díaz-Gabriel, 2023), donde se aprende desde la acción situada, el análisis reflexivo y la experiencia directa.

Desde una perspectiva metodológica, la observación cualitativa mediante un sistema categorial praxeológico permitió al alumnado detectar indicadores concretos del desarrollo motor (como la diversidad de desplazamientos o la autorregulación

emocional), alineados con los aprendizajes esperados en Infantil. Esta mirada sistemática contrasta con propuestas motrices improvisadas o desvinculadas de criterios educativos, tal como sucede en muchas aulas donde no hay especialistas (Padial-Ruz et al., 2022).

Por otra parte, experiencias internacionales como el modelo CERMOT (Wahyuni & Priyanti, 2024) refuerzan la idea de que el cuento motor no solo mejora habilidades motrices (finas o globales), sino que también genera entornos emocionalmente seguros, activos y significativos. Estas condiciones son esenciales para activar procesos de atención, memoria y autorregulación, fundamentos del aprendizaje infantil (Diamond, 2013).

En síntesis, la discusión confirma que el cuento motor, implementado con enfoque praxeológico y guiado por docentes reflexivos, se erige como un recurso transversal y efectivo tanto para la formación docente como para la mejora de la calidad de las propuestas motrices en Infantil.

5. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES EDUCATIVAS

El cuento motor se revela como una estrategia pedagógica eficaz no solo para fomentar el desarrollo motriz, sino también para formar en competencias docentes desde una perspectiva práctica, situada y significativa. Su implementación en el marco universitario permite que futuras maestras comprendan cómo diseñar y aplicar experiencias motrices con base en criterios pedagógicos y observacionales sólidos, aunque no sean especialistas en el área.

A nivel educativo, el uso del cuento motor permite integrar el movimiento en otras áreas curriculares, superando la dicotomía entre cuerpo y mente, y fomentando un enfoque holístico del aprendizaje. La praxeología motriz aporta el marco conceptual necesario para analizar estas situaciones con rigor, mientras que la observación cualitativa del comportamiento motor contribuye al desarrollo del pensamiento profesional docente.

Como recomendación final, se sugiere incorporar en los planes de estudio de los grados de Educación Infantil más experiencias basadas en la práctica, con observación estructurada, que permitan a las estudiantes desarrollar una mirada crítica y fundamentada sobre la motricidad. Esta formación contribuye no solo a mejorar la calidad de las propuestas motrices en las escuelas, sino también a avanzar hacia un modelo educativo más coherente con las necesidades reales de la infancia.

6. LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVAS

El presente trabajo se fundamenta en una experiencia formativa aplicada en el marco universitario, centrada en la implementación de una propuesta didáctica real con carácter exploratorio. No se ha planteado como una investigación cuantitativa ni se han aplicado instrumentos estandarizados de medida del desarrollo motriz infantil ni de las competencias docentes adquiridas, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados. La metodología empleada ha sido esencialmente cualitativa y formativa, basada en la observación directa y la reflexión del alumnado universitario, lo que aporta profundidad en el análisis, pero también introduce un grado de subjetividad en la interpretación de los datos. No obstante, la experiencia descrita en este artículo ha demostrado el valor formativo de integrar recursos motrices como el cuento motor dentro de la formación inicial docente, utilizando herramientas de observación cualitativa desde una perspectiva praxeológica.

Por ello, se plantean futuras líneas de investigación desde una lógica más sistemática y longitudinal. Por ejemplo, se propone desarrollar estudios que comparen el efecto del cuento motor con otras metodologías activas de enseñanza-aprendizaje en el área de la motricidad, así como analizar el impacto real de este tipo de propuestas sobre las funciones ejecutivas del alumnado infantil. También se abre la posibilidad de evaluar, con herramientas validadas, la evolución de la competencia observacional y de planificación didáctica en el estudiantado universitario a lo largo de diferentes cursos o asignaturas.

En este sentido, ya para el curso 2025-2026, se planifica la implementación de un diseño de investigación sistemático que incluye:

- El desarrollo de secuencias didácticas de cuentos motores aplicadas en diferentes contextos escolares.
- La evaluación pre-post del comportamiento motriz infantil mediante sistemas de observación validados.
- El análisis longitudinal del proceso formativo de las estudiantes universitarias, tanto en aspectos actitudinales como en su competencia para diseñar, observar e intervenir en situaciones motrices.

A nivel institucional, integrar esta línea de trabajo en asignaturas vinculadas a la motricidad o a la observación permitiría enriquecer los planes de estudio, acercando la teoría a la práctica y consolidando una cultura profesional basada en la evidencia. Este enfoque contribuiría a mejorar tanto la formación inicial como la calidad de las propuestas

motrices en las aulas de Educación Infantil.

Referencias bibliográficas

- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135–168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Díaz-Gabriel, Cobos. (2023). Deporte y función neuronal, moverse y pensar: Influencia de la actividad física en la atención, la memoria y el cálculo en alumnos de seis y siete años. Tesis doctoral. <https://hdl.handle.net/2445/198000>
- Padial-Ruz, R., González-Valero, G., & López-Moreno, M. (2022). Revisión de intervenciones de actividad física para la mejora de las funciones ejecutivas y el rendimiento académico en preescolar. *Apunts Educación Física y Deportes*, 149, 56–65. <http://hdl.handle.net/10481/76717>
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz. Paidotribo.
- Pesce, C., Vazou, S., Benzing, V., Álvarez-Bueno, C., Anzeneder, S., Mavilidi, M. F., ... & Schmidt, M. (2023). Effects of chronic physical activity on cognition across the lifespan: A systematic meta-review of randomized controlled trials and realist synthesis of contextualized mechanisms. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 16(1), 722–760. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2021.1929404>
- Rafiyya, A., Kraiwanit, T., Limna, P., Sonsuphap, R., Kasrisom, A., & Snongtaweepon, T. (2024). Early childhood social-emotional development: An impact on a developing country. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5), 3081–3089. <http://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.29462>
- Wahyuni, M., & Priyanti, N. (2024). Development of Motor Stories (CERMOT) to Improve Fine Motor Skills of Children Aged 4–6 Years at Nurul Hidayah Kindergarten, Purwakarta. *Journal of Scientific, Research, Education, and Technology*, 4(2), 893–899. <https://doi.org/10.58526/jsret.v4i2.754>

NORMAS DE COLABORACIÓN

Normas de colaboración actualizadas 2023

Los autores interesados en la publicación de su manuscrito en la **Revista Pedagógica ADAL** deberán enviar una copia de su trabajo original en soporte digital Word a la dirección electrónica indicada en la parte inferior de esta página. El trabajo deberá tener una extensión entre 2000 y 3500 palabras, incluyendo tablas, figuras y referencias.

En página aparte deberá figurar el nombre completo de dichos autores con su dirección institucional completa y su correo electrónico.

El texto puede presentarse íntegramente en lengua española o en lengua inglesa, debe ser original e inédito para los artículos de investigación y para las experiencias pedagógicas, los tópicos preferentemente relacionados con las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. También se recogen revisiones temáticas que contemplen el período mínimo de los últimos 4 años.

Tanto los artículos como las experiencias llegarán al Consejo Editorial que realizará una primera selección. Los artículos de investigación pasarán una segunda evaluación anónima de al menos, 2 evaluadores externos miembros del Comité Científico Internacional que forma parte de la Revista Pedagógica ADAL que servirán de base para decidir la pertinencia de su publicación.

Los artículos irán encabezados, obligatoriamente, por un título y un resumen de máximo 250 palabras, además de un mínimo de cinco palabras clave. Todo ello debe presentarse en lengua inglesa y española. Es decir, se ha de presentar Título, Resumen, Palabras clave, *Title* (título en inglés), *Abstract* y *Key words*.

Las figuras y tablas se insertarán directamente en el lugar del texto en el que han de ubicarse, numerándose e indicando su título. El título de las tablas se insertará en la parte superior de las mismas. El título de las figuras se insertará en la parte inferior de las mismas. Las figuras podrán comprender fotos, esquemas, dibujos, ilustraciones, gráficos o cualquier otro elemento visual que se considere relevante para ilustrar el texto. Los autores deberán tener los derechos para la publicación de las fotos. En el caso de fotografías en las que aparezcan personas, se deberá ocultar cualquier elemento que permita identificarlas, desenfocando los rostros en caso de ser necesario.

La revista pedagógica ADAL ha convenido seguir utilizando el formato de publicación y de referencias bibliográficas de la APA para publicaciones periódicas en su última edición disponible. Sólo podrán consignarse las que estén incluidas en el texto. Por ejemplo:

- Para libros: Apellidos, Inicial del nombre. (Año). *Título del libro*. Ciudad de publicación: Editorial.
- Para revistas: Apellidos, Inicial del nombre. (Año). Título del artículo. *Título de la revista*, volumen (número), páginas.
- Para Internet: Apellidos, Inicial del nombre. (Año). El título del artículo. Título de la revista, volumen (número). Disponible en: <http://www>.

Siempre que sea posible se incluirá el acceso digital a las referencias, preferiblemente con su código DOI en caso de estar disponible. No se publicarán artículos que contengan referencias o alusiones que promuevan la discriminación racial, sexual o religiosa, siendo los autores de los artículos los únicos responsables de sus textos y fotografías.

Los artículos pueden ser reproducidos siempre que se cite, expresamente, su procedencia.



Más información y envío de manuscritos:

Jaime Prieto Bermejo
Universidad Rey Juan Carlos
jaime.prieto@urjc.es

Ya abierta la posibilidad de envíos de trabajos para el próximo número.

RECENSIONES:

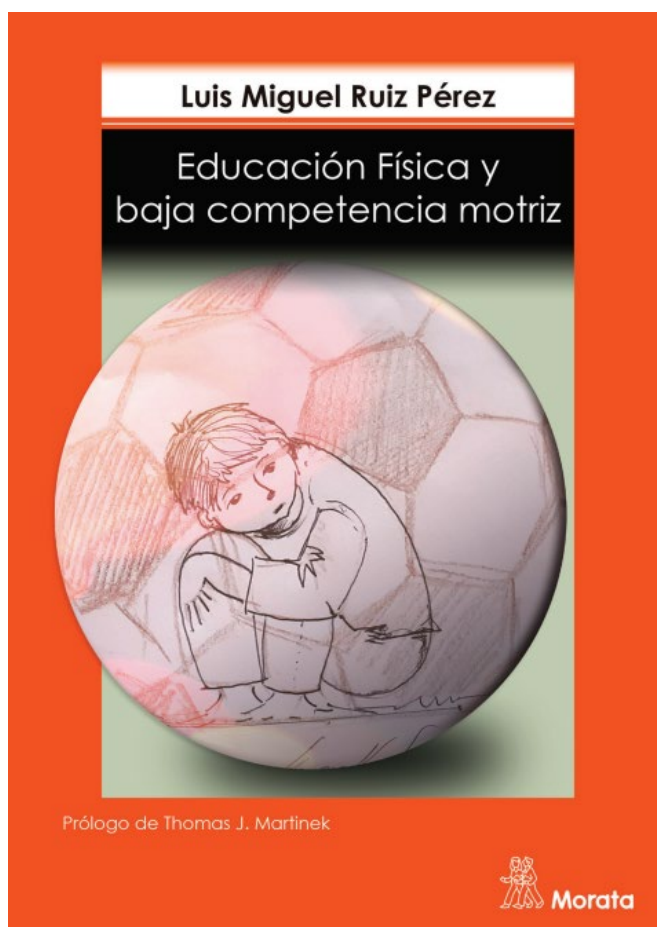
Ruiz Pérez, L. M. (2021). Educación Física y baja competencia motriz. Una aproximación desde la teoría de la autodeterminación. Ediciones Morata.

Este libro aborda una cuestión fundamental en la enseñanza de la Educación Física: cómo viven la materia aquellos alumnos y alumnas que no destacan por sus habilidades motrices. A través de una reflexión profunda y accesible, el catedrático de universidad Dr. Luis Miguel Ruiz Pérez nos invita a mirar más allá del rendimiento físico y a considerar las emociones, percepciones y actitudes de quienes a menudo se sienten en desventaja dentro del área.

La obra comienza situando el problema de la baja competencia motriz dentro del contexto escolar, cuestionando si la Educación Física está respondiendo adecuadamente a las necesidades de todo el alumnado. Se explora luego cómo se construyen las experiencias de éxito o fracaso en clase, y de qué manera influyen en la percepción que cada estudiante tiene sobre sí mismo y sobre la asignatura.

A lo largo de los capítulos se destacan temas como la importancia de sentirse capaz, el rol del docente en la creación de ambientes motivadores, y las claves para evitar prácticas que generen exclusión o desinterés. El autor propone criterios claros y ejemplos concretos para diseñar clases donde el foco esté en la mejora personal, la participación y el disfrute del movimiento.

Con un enfoque práctico y realista, el libro se convierte en una guía valiosa para quienes buscan enseñar desde una perspectiva más inclusiva y humana. Una lectura muy recomendable para docentes y estudiantes en formación de cara a poder repensar nuestras decisiones pedagógicas y poner en el centro a todo el alumnado, no solo a quienes tienen mayor facilidad para la actividad física.





LIBROS EDITADOS

El Escaparate Deportivo es un proyecto educativo innovador que plantea al menos dos apuestas interesantes, una presente y otra futura. La primera consiste en que el alumnado consigue formación dentro de una propuesta integral, mientras que la segunda supone que este joven ciudadano pueda conseguir información sobre dónde encontrar la actividad física en su barrio, una vez que tiene una demanda o una necesidad deportiva que satisfacer. Esta experiencia permite, además de la utilización de la biblioteca escolar como centro de recursos de una manera directa para la búsqueda documental, la puesta en acción de una exposición itinerante, en los diferentes centros de la misma localidad multiplicando las posibilidades de difusión del proyecto.



Una adecuada intervención en la formación en servicio requiere el diagnóstico de los intereses, necesidades y demandas del profesorado. Este proceso de valoración es de gran complejidad, con partes cuantificables y también no cuantificables, lo que obliga a buscar una complementariedad metodológica. El hecho de utilizar tanto la metodología cualitativa como la cuantitativa no pretende fusionar los distintos tipos de datos, sino articular una concatenación de métodos que permita investigar al docente de Educación física de una manera más completa, de tal manera que los resultados de los análisis anteriores puedan ser utilizados para elaborar y depurar los instrumentos de los métodos posteriores.

El tipo de perfeccionamiento que le interesa al profesorado de Educación física se centra generalmente en lo novedoso, aunque se trabaje de una manera superficial. Le suele llamar la atención cualquier contenido o metodología que al ser diferentes le saquen de la rutina.

Algunos de los problemas que tiene el profesorado en su actualización son, por un lado, la poca aplicación de la formación llevada a cabo en las clases de Educación física y por otro, la poca variedad de los contenidos ofertados, quizás excesivamente genéricos y repetitivos.

El mundo del aprendizaje motor, antes de distanciarse lo suficiente como para poder reflexionar sobre él, es lejano, distante y arduo, pero poco a poco según vas profundizando en cada uno de sus tópicos se vuelve apasionante y atractivo.

El cambio de enfoque que ha tenido la educación a lo largo del tiempo es similar a las transformaciones operadas desde las primeras teorías que trataron de explicar los principios del aprendizaje motor hasta la actualidad. Es decir, se pasa desde un planteamiento puramente externo, general, cuantificable y dando primacía a los productos hasta uno interno, personal, interpretable y donde se valora, de una manera especial, el proceso.

Las 10 claves del aprendizaje motor nos facilitará, sin duda, dicho acercamiento al plantear de una forma sencilla y clara las nociones que nos abrirán las puertas de este campo de conocimiento.



DISTRIBUIDORA

ESM&SL
LIBRERÍA DEPORTIVA

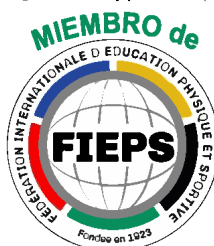
LIBRERÍA DEPORTIVA ESTEBAN SANZ S.L.

Calle Paz, 4 28012 Madrid / www.libreriadeportiva.com / esm@expocenter.com Tfo: (34) 915213868 Fax: (34) 915227873

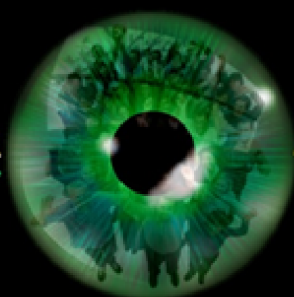


ADAL

ASOCIACIÓN DE PROFESORADO
EDUCACIÓN FÍSICA



Para estar al díawww.apefadal.es



COLABORA EN EL PLAN DE FORMACIÓN



Dirección general de Bilingüismo
y calidad de la enseñanza
VICEPRESIDENCIA,
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Y UNIVERSIDADES

CONVENIO DE COLABORACIÓN CON:



POLITÉCNICA



Universidad
Europea

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

ASOCIACIÓN DE PROFESORADO "ADAL"

www.apefadal.es

info@apefadal.es

