



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA

CAMPUS OF INTERNATIONAL EXCELLENCE

MATERIAL DOCENTE

MOVINFANCIA IV

15 DE MAYO DE 2026



AUTORES:

Antonio Sánchez Martín

Galo Sánchez Sánchez

Daniel Caballero Juliá

Raúl Martínez Benito

Olalla Álvarez Garrido

Teresa Amor Cabado Alonso

*Proyecto financiado por la Universidad de Salamanca Convocatoria de Ayudas a
PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE (PID) (curso académico 2025-2026)*

Contenido

Presentación del Proyecto de Innovación Docente.....	5
MOVINFANCIA: Innovación didáctica corporal aplicada a la infancia	5
Naturaleza del Proyecto.....	5
MOVINFANCIA IV	6
Objetivos del proyecto.....	8
Objetivo General del PID	8
Objetivos Específicos del Proyecto	8
Metodología.....	9
Fase de Indagación y Diseño Didáctico en el Aula	9
Fase de Selección, Supervisión y Validación Técnica.....	9
Fase de Implementación	10
El Enfoque Vivencial como Eje Vertebrador.....	10
Fundamentación Teórica y Curricular	11
Fundamentación teórica.....	11
El Cuerpo y la Emoción como Ejes de la Socialización Docente	11
El Simbolismo y la Dramatización como Motor del Aprendizaje Significativo	12
Cooperación e Inclusión: La Motricidad como Encuentro con el Otro.....	13
La Iniciación Deportiva desde un Enfoque Comprensivo y la Competencia Motriz	13
Justificación Curricular del Proyecto	15
Justificación Curricular de las propuestas	16
PROPUESTAS CORPORALES	17
El gran juego de los aros olímpicos.....	17
El Guardián del Cono	18
El mundo de Indiana Jones.....	19
Exploradores del movimiento.....	19

Goalball	20
Gymkana de fútbol	21
Taller de juegos de invasión y reacción.....	21
Taller de Juegos Tradicionales: Movimiento y Diversión	22
Kinball y Tira el cono	23
La Feria de las 3 Llaves.....	24
Aventuras motrices en el bosque de Caperucita	24
Los retos de Aladín	25
Misión en el Polo Norte: rescate de los animales	26
¡Multijuegos!	26
Pequeños-Grandes bailarines.....	27
Piratas del Movimiento.....	28
Precisión Tradicional	28
Super Mario Party.....	29
Volei-Sábana	29
Yo Brilo, Tú Brilas.....	30
Informe de Evaluación de Resultados: Jornada MOVINFANCIA IV	31
Marco metodológico de la evaluación.....	31
Análisis de la valoración del alumnado del Grado Maestro/a en Educación Primaria (mención EF)	32
Aportación a la formación docente y al futuro profesional	32
Desarrollo de competencias y utilidad académica.....	33
Satisfacción personal y motivación	33
Análisis de la valoración de los responsables de los centros escolares	34
Nivel Educativo de las Propuestas.....	34
Nivel Artístico y Creativo.....	34
Nivel Organizativo	35

CONCLUSIONES.....	35
Sobre la fundamentación teórica y curricular.....	36
Sobre la metodología.....	36
Sobre las propuestas didácticas	37
Sobre el impacto	38
Bibliografía.....	40
Marco Legislativo.....	42

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

MOVINFANCIA: Innovación didáctica corporal aplicada a la infancia

El presente documento se enmarca en el Proyecto de Innovación Docente (PID) titulado "MOVINFANCIA: Innovación Didáctica Corporal Aplicada A La Infancia (ID2025/064, Modalidad B)" de la Universidad de Salamanca. Esta iniciativa surge de la necesidad de transformar la formación inicial del profesorado a través de experiencias de aprendizaje real y significativo, situando la acción motriz y la expresión corporal en el centro del proceso educativo.

Naturaleza del Proyecto

MOVINFANCIA se define como la de un macroproyecto colaborativo e interdisciplinar. No se trata de una actividad aislada, sino de un ecosistema pedagógico que busca la coordinación estrecha entre diversas áreas de conocimiento, específicamente la Didáctica de la Expresión Corporal y la Educación Física y Deportiva. Este enfoque permite que las asignaturas de los grados en Maestro en Educación Primaria e Infantil de la Facultad de Ciencias de la Educación de Zamora no funcionen como compartimentos estancos, sino como motores de un proyecto global.

Desde una perspectiva sociológica y pedagógica, el proyecto entiende la formación de los nuevos docentes como un proceso de socialización integral. Siguiendo postulados clásicos y contemporáneos, reconocemos que el cuerpo y la emoción son elementos indisociables y centrales en la construcción de la identidad docente. MOVINFANCIA se sustenta en la premisa de que el *ethos* profesional del futuro maestro —sus valores, principios y creencias— se construye y refuerza a través de la práctica docente real y el contacto directo con la infancia. Por ello, el proyecto se aleja de los modelos puramente teóricos para abrazar una metodología basada en proyectos (ABP) y en el aprendizaje cooperativo, permitiendo que el alumnado universitario incida en una práctica docente incipiente pero auténtica.

El interés primordial de este PID reside en su capacidad para actuar como un puente de transferencia de conocimiento entre la universidad y la sociedad, concretamente con el sistema educativo de educación primaria. En un contexto académico donde a menudo existe una brecha entre la teoría de las aulas universitarias y la realidad de los centros escolares, MOVINFANCIA propone una docencia de calidad y significativa que maximiza el impacto social y educativo.

Este proyecto no parte de cero; se apoya en una sólida trayectoria de más de 25 años en los que el grupo de trabajo ha desarrollado más de 50 propuestas de innovación. Antecedentes como las Escuelas de Verano "Expresión, creatividad y movimiento", los Festivales de Otoño y Primavera, o los Talleres del Día de la Educación Física en la calle, avalan la solvencia de esta propuesta. MOVINFANCIA recoge este legado y lo proyecta hacia una innovación que busca generar actividades corporales genuinas, donde la creatividad y la expresividad no sean solo conceptos teóricos, sino vivencias compartidas entre futuros maestros y escolares.

Además, el interés del proyecto se extiende a la generación de nuevos materiales y herramientas docentes. El proceso de diseño didáctico que realizan los estudiantes universitarios, bajo la supervisión del profesorado especializado, culmina en propuestas originales que ahora, mediante su publicación en repositorios como GREDOS, se ponen a disposición de la comunidad educativa global para su posible réplica o adaptación en otros contextos.

MOVINFANCIA IV

La jornada que se detalla en este material docente corresponde a MOVINFANCIA IV, celebrada el 15 de mayo de 2026. Es fundamental destacar que esta sesión representa el cierre del ciclo anual 2025/2026, constituyendo la cuarta y última edición de las actuaciones estratégicamente distribuidas a lo largo del curso académico.

Mientras que las ediciones anteriores se centraron en otras etapas y menciones, esta cuarta edición se vinculó específicamente al segundo cuatrimestre del curso, integrando los contenidos y competencias de dos asignaturas fundamentales de la mención de Educación Física en el 3º curso del Grado de Educación Primaria: "Competencia Motriz" e "Iniciación Deportiva Escolar". Esta vinculación curricular es clave, ya que permite que los estudiantes apliquen de forma práctica los fundamentos sobre el desarrollo motor, el

juego como recurso didáctico y los modelos de enseñanza en la iniciación deportiva que han estudiado durante el semestre.

El éxito de esta jornada radicó en la extraordinaria sinergia lograda entre la Universidad de Salamanca y los centros escolares de la provincia de Zamora y Salamanca. La participación fue masiva y diversa, contando con:

- Alumnado de Educación Primaria: Un total de 244 alumnos y alumnas del CEIP Sancho II (Zamora) y 22 alumnos y alumnas del CEIP Virgen de la Cuesta (Miranda del Castañar). El rango de edad de los participantes, comprendido entre los 7 y los 12 años, permitió que las propuestas didácticas abarcaran todos los ciclos de la etapa de primaria, exigiendo un esfuerzo de adaptación curricular significativo por parte de los organizadores.
- Alumnado Universitario: La jornada fue diseñada, gestionada y puesta en práctica por los 44 estudiantes de 3º del Grado en Maestro de Educación Primaria (Mención de Educación Física) de la Facultad de Ciencias de la Educación de Zamora bajo la coordinación del profesor D. Antonio Sánchez Martín. Estos futuros docentes asumieron la responsabilidad plena del diseño didáctico de los talleres, la preparación de los recursos materiales y la dinamización de los grupos de escolares.

Esta colaboración interinstitucional es uno de los valores más destacados de MOVINFANCIA. Al poner en contacto a un centro urbano de gran tamaño como el CEIP Sancho II con un centro de una zona rural como el CEIP Virgen de la Cuesta, el proyecto fomenta también el intercambio y la socialización entre diferentes realidades escolares, enriqueciendo la experiencia para todos los participantes.

La jornada MOVINFANCIA IV del 15 de mayo de 2026 no solo supuso el cierre exitoso de un proyecto de innovación docente, sino que se consolidó como una experiencia de aprendizaje expansiva. En ella, la universidad salió de sus muros físicos para proyectarse en la realidad escolar, permitiendo que 44 futuros maestros demostraran su capacidad para transformar la teoría motriz en una práctica educativa vibrante, lúdica y profundamente formativa para más de 260 niños y niñas.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

La definición de las metas de la jornada MOVINFANCIA IV responde a una estructura que busca armonizar la excelencia académica en la formación de futuros docentes con la dinamización de una Educación Física de calidad para la infancia. Estos objetivos se articulan desde la visión estratégica del Proyecto de Innovación Docente (PID).

Objetivo General del PID

El propósito fundamental de este proyecto consiste en la creación de oportunidades de colaboración genuinas entre las/os futuras/os maestras/os y los grupos escolares de los centros participantes. Se pretende consolidar un espacio de puesta en práctica de metodologías activas de educación significativa a través de propuestas corporales originales. Estas culminan en la organización de jornadas lúdico-educativas diseñadas para fomentar la motivación y el aprendizaje de los futuros docentes, al tiempo que se transmiten al alumnado de primaria aprendizajes propios de los currículos oficiales de la etapa.

Objetivos Específicos del Proyecto

Para operativizar esta visión general, el proyecto se propone alcanzar los siguientes hitos específicos:

- **Coordinación Interdisciplinar:** Fomentar el trabajo conjunto y sinérgico entre el profesorado universitario de las distintas áreas y asignaturas implicadas en el proyecto.
- **Desarrollo de Competencias Didácticas:** Capacitar al futuro profesorado de Educación Primaria e Infantil en el estudio de la motricidad humana como herramienta pedagógica fundamental para su desempeño profesional.
- **Innovación en Recursos Docentes:** Potenciar la creación y el diseño de nuevas herramientas y materiales didácticos originales que puedan ser utilizados con éxito tanto en el aula como en contextos educativos fuera de ella.
- **Fomento de la Creatividad y Expresividad:** Proponer actividades corporales genuinas que se alejen de modelos mecanizados, impulsando la capacidad creadora, la expresividad y el aprendizaje significativo de los participantes.

- **Consolidación de un Macroproyecto Colaborativo:** Organizar las jornadas bajo el nombre de MOVINFANCIA como una estructura global y estable de colaboración que integre a la universidad con la realidad escolar de los centros de Educación Infantil y Primaria.

METODOLOGÍA

La arquitectura pedagógica del proyecto y de la jornada celebrada el 15 de mayo de 2026 se sustenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), desarrollado bajo un paradigma de colaboración cooperativa. Esta metodología trasciende la mera organización de un evento puntual; se concibe como un itinerario formativo sistemático que permite al alumnado universitario transitar desde la teoría académica hasta la intervención profesional en contextos reales.

Este proceso de innovación se articula a través de cuatro fases técnicas fundamentales:

Fase de Indagación y Diseño Didáctico en el Aula

Durante el segundo cuatrimestre, el alumnado de la mención de Educación Física trabajó de forma intensiva en el seno de las asignaturas de "Competencia Motriz" e "Iniciación Deportiva Escolar". En esta etapa, los estudiantes asumieron el rol de investigadores y creadores, diseñando materiales y talleres originales (como los presentados por los grupos "Indiana Jones" o "Getafe F.C.") destinados a ser aplicados con escolares de 7 a 12 años.

En este punto, la metodología permite vincular y desarrollar competencias específicas como son, por ejemplo, la PE2: La capacidad para diseñar y planificar procesos de enseñanza y aprendizaje en colaboración con otros docentes, la DP37: El desarrollo de contenidos curriculares mediante el uso de recursos didácticos apropiados o la BP16: La excelencia en el diseño y planificación de la actividad docente en el aula.

Fase de Selección, Supervisión y Validación Técnica

Bajo la tutorización del profesorado universitario, asumiendo en esta cuarta edición los roles directivos los doctores y Antonio Sánchez Martín y Galo Sánchez Sánchez, las propuestas iniciales se sometieron a un proceso de cribado y refinamiento. En esta fase, se evaluó no solo la originalidad y el valor lúdico de los talleres, sino también su viabilidad técnica, seguridad y alineación con los objetivos curriculares de la Educación

Primaria. El profesorado actuó como mentor, garantizando que cada "macroproyecto" grupal cumpliera con los estándares de calidad exigidos por el PID.

Fase de Implementación

La puesta en escena del 15 de mayo de 2026 supuso la culminación del proyecto, facilitando un encuentro único entre la universidad y los centros CEIP Sancho II y CEIP Virgen de la Cuesta. En esta fase, el estudiantado universitario abandonó definitivamente su rol pasivo para transformarse en agente dinamizador y gestor de la práctica. La labor de los 44 futuros maestros fue crítica en la gestión de los espacios (pabellones y zonas verdes), el control de los tiempos de los talleres (aproximadamente 45-50 minutos por sesión) y, sobre todo, en el manejo de la heterogeneidad de los grupos escolares, adaptando las actividades a las distintas edades y niveles de habilidad motriz.

El Enfoque Vivencial como Eje Vertebrador

Toda la metodología de MOVINFANCIA IV está impregnada de un marcado carácter vivencial. Se prioriza que el niño y la niña de primaria aprendan "desde la acción", donde la manipulación de materiales (como el "balón con cascabeles" en el Goalball o las "colchonetas-canoa" en Indiana Jones) y el movimiento corporal se conviertan en los vehículos principales para el desarrollo cognitivo, motriz y social. En este sentido, la propuesta se aleja de la instrucción directa para abrazar un modelo donde el cuerpo y la emoción son los motores de un aprendizaje significativo y genuino.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y CURRICULAR

Fundamentación teórica

La jornada MOVINFANCIA IV se sustenta en un marco teórico que trasciende la ejecución técnica de actividades motrices, posicionando la Educación Física como un agente de transformación social y personal. A continuación, se detallan los pilares que fundamentan esta intervención:

El Cuerpo y la Emoción como Ejes de la Socialización Docente

La formación del profesorado en este proyecto se concibe como un proceso de socialización integral que no se limita a la adquisición intelectual de contenidos, sino a la "incorporación" de las estructuras del mundo social en el propio individuo. Desde la sociología crítica de Bourdieu (1978, 1984, 1989, 1994), este proceso se entiende como una somatización donde el cuerpo actúa como receptor de normas y valores que se inscriben en él a través de la práctica.

En el contexto de MOVINFANCIA, el alumnado universitario transita por una socialización secundaria de carácter profesional (Suaud, 1978) que busca construir su *ethos* docente. Siguiendo a Bourdieu (1978), el *ethos* representa los patrones de principios y valores que se manifiestan en el estado práctico, convirtiéndose en una moral encarnada a través de la *hexis* corporal, es decir, los gestos, posturas y modales interiorizados. La práctica docente real en centros escolares como el CEIP Sancho II o el CEIP Virgen de la Cuesta permite que este *ethos* profesional se refuerce o modifique bidireccionalmente: mientras que los valores del futuro maestro orientan su práctica, la vivencia directa con los escolares moldea su identidad profesional. Como señala Montoya-Castillo (2014), este contacto es fundamental para la construcción genuina de la sensibilidad docente.

Un concepto nuclear en esta fundamentación es el de "aprender por el cuerpo" (*apprendre par corps*), desarrollado por Faure (2000). Según esta autora, los aprendizajes más profundos son aquellos que se dirigen al cuerpo y no solo al intelecto, asimilando modos de ver y percibir la realidad a través de la acción y la manipulación. En MOVINFANCIA, los estudiantes no "teorizan" sobre la docencia, sino que la encarnan, asumiendo que el cuerpo es el vehículo primordial del aprendizaje significativo.

Finalmente, la jornada permite al estudiantado afrontar la histéresis del *habitus*. Este concepto, acuñado por Bourdieu (2002), se refiere a la inercia de las disposiciones previas (a menudo mecanicistas o competitivas) incorporadas en socializaciones anteriores. Al situar al futuro maestro en un entorno lúdico, expresivo y emocional, el proyecto facilita la superación de estas resistencias previas, favoreciendo una socialización transformadora que dignifica la consciencia corporal y el bienestar emocional en el aula.

El Simbolismo y la Dramatización como Motor del Aprendizaje Significativo

Las propuestas didácticas desarrolladas en MOVINFANCIA IV (tales como *"El mundo de Indiana Jones"*, *"Aventuras en el bosque de Caperucita"* o *"Misión en el Polo Norte"*) trascienden la mera ejecución de habilidades motrices para situarse en un plano simbólico y comunicativo. Esta estrategia se fundamenta en el eje de la dramática creativa, entendida como un espacio de intervención donde el movimiento corporal se pone al servicio de una narrativa o un personaje.

Siguiendo a Sánchez Sánchez (2022), la expresividad corporal es una conducta humana natural que manifiesta estados de ánimo y constituye un lenguaje propio fruto de la relación con los demás. En el contexto escolar, el uso de disparadores creativos (como un pergamino de diosas griegas o un mapa del tesoro) permite que el alumnado se involucre emocionalmente en la tarea, otorgando sentido al esfuerzo físico. Como señalan Sanchez-Sanchez et al. (2024) la dramatización permite convertir lo biológico en simbólico: el cuerpo no solo salta o repta, sino que "escapa de una maldición maya" o "cruza un río de lava", facilitando la asimilación de la competencia motriz desde una vivencia cargada de significado.

Este enfoque de proceso/producto en la metodología creativa asegura que el aprendizaje no sea una repetición de modelos externos, sino una búsqueda de respuestas originales ante retos ficticios. La dimensión expresiva del movimiento se comprende así desde una perspectiva fenomenológica, donde el cuerpo actúa como sujeto de significado capaz de escenificar ideas y sentimientos a través de la metáfora. En definitiva, la ambientación lúdico-ficticia de los talleres actúa como un catalizador que reduce la inhibición y potencia la capacidad creadora de los escolares.

Cooperación e Inclusión: La Motricidad como Encuentro con el Otro

La motricidad en la jornada MOVINFANCIA IV se posiciona como un catalizador de la convivencia y un espacio para el reconocimiento de la alteridad. Esta dimensión social trasciende la ejecución motriz individual para situarse en un paradigma de Aprendizaje Cooperativo (AC). Siguiendo a Martínez-Benito (2025; 2019), el AC se define como un modelo pedagógico donde el alumnado aprende "con, de y por otros estudiantes", mediante planteamientos que potencian la interacción y la interdependencia positiva.

En propuestas como el *Volei-Sábana* o el transporte de materiales en *Indiana Jones* (canoas con colchonetas), la arquitectura del juego obliga a los participantes a sincronizar sus esfuerzos: el éxito de la tarea es estructuralmente imposible sin el ajuste motor coordinado del grupo. En este sentido, la jornada sustituye la competitividad excluyente por una acción motriz colectiva donde el "yo" se diluye en favor del éxito del equipo, fomentando lo que Velázquez (2018) denomina coopedagogía motriz.

Desde la perspectiva de la Educación Física Inclusiva, talleres como el *Goalball* o la dinámica de los *Cinco sentidos* actúan como potentes herramientas de sensibilización. Al privar al alumnado de la visión o simular limitaciones funcionales, se desplaza el foco del rendimiento físico hacia la empatía y la ayuda mutua. Estas situaciones motrices de expresión escénica permiten que la expresión corporal sea un espacio fértil para el crecimiento personal y social, donde el clima de seguridad generado en el aula favorece vínculos afectivos profundos y un bienestar emocional compartido (Sánchez-Sánchez et al., 2026).

En definitiva, la motricidad colectiva vivida el 15 de mayo permitió que el alumnado de centros urbanos (CEIP Sancho II) y rurales (CEIP Virgen de la Cuesta) borrara sus fronteras geográficas para encontrarse en un espacio de juego común basado en la solidaridad y el respeto a la diversidad sensorial y motriz.

La Iniciación Deportiva desde un Enfoque Comprensivo y la Competencia Motriz

La arquitectura de las propuestas de MOVINFANCIA IV se apoya, en última instancia, en el concepto de competencia motriz como eje vertebrador de la Educación Física escolar. Siguiendo a Ruiz (1995), esta competencia no se reduce a una ejecución técnica perfecta, sino a la capacidad del niño y la niña para dar respuestas eficaces y ajustadas a

las diversas situaciones y problemas que plantea el entorno. En la jornada, el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas (HMB) —como los lanzamientos en *"El Guardián del Cono"*, los equilibrios en *"Aventuras en el bosque de Caperucita"* o la puntería en *"La feria de las 3 llaves"*— se concibe como el cimiento necesario para la autonomía y el desarrollo humano integral.

Desde la perspectiva de la Iniciación Deportiva Escolar (IDE), la jornada se aleja de los modelos mecanicistas tradicionales para abrazar un enfoque comprensivo y pedagógico. De acuerdo con Blázquez (1995), la iniciación deportiva en el contexto escolar debe priorizar la comprensión de la lógica interna de las situaciones de juego sobre la repetición aislada de gestos técnicos. Propuestas como los *"Juegos de invasión y reacción"* o el taller de *"Kinball"* sitúan al escolar ante retos que exigen un pensamiento estratégico constante: la toma de decisiones (¿a quién paso?, ¿dónde me desmarco?, ¿cómo defendiendo el cono?) se convierte en el motor del aprendizaje significativo.

Esta fundamentación técnica se enriquece con las aportaciones de la praxiología motriz de Pierre Parlebas (2001), integradas en este proyecto bajo la influencia de Mateu (2010). Se entiende que cada juego o deporte posee una lógica interna que condiciona la interacción motriz, la comunicación y el uso del espacio y el tiempo. Así, en actividades de colaboración-oposición como el *"Brilé"* (*"Yo Brilo, Tú Brilas"*) o la *"Gymkana de fútbol"*, los alumnos experimentan la motricidad como un sistema de relaciones complejas donde el éxito depende de la lectura inteligente de la situación táctica y de la solidaridad en el esfuerzo colectivo.

En definitiva, esta categoría fundamenta que la práctica vivida el 15 de mayo permitió al alumnado de primaria desarrollar su "vocabulario motor" y su inteligencia táctica en un clima de seguridad y éxito, consolidando una visión de la iniciación deportiva estrictamente pedagógica, inclusiva e interdisciplinar.

Justificación Curricular del Proyecto

La jornada MOVINFANCIA IV se diseña como una situación de aprendizaje compleja que debe dar respuesta a dos marcos curriculares simultáneos: el plan de estudios del Grado en Maestro en Educación Primaria (mención de Educación Física) de la Universidad de Salamanca y el currículo oficial de Educación Primaria.

De acuerdo con las guías docentes de las asignaturas vinculadas a esta edición del proyecto, se recogen a continuación las competencias que el alumnado universitario de 3º curso desarrolla y pone en práctica durante el diseño y ejecución de la jornada.

Básicas / Generales

- PD 32: Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.
- PD 33: Conocer el currículo escolar de la educación física.
- BP 7: Analizar y comprender los procesos educativos en el aula y fuera de ella relativos al periodo 6-12.
- BP 11: Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.
- BP 13: Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales.
- BP 16: Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula.

Específicas

- PE2: Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- DP 35: Conocer el currículo escolar de la educación física.

- DP 37: Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.
- BI 23: Dominar las técnicas de observación y registro.
- BI 25: Saber analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.
- Transversales:
 - PD28: Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.

Justificación Curricular de las propuestas

La intervención realizada el 15 de mayo de 2026 con el alumnado de los centros CEIP Sancho II y CEIP Virgen de la Cuesta se fundamenta legalmente en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), que reorienta la Educación Primaria hacia un enfoque competencial e integral. En coherencia con el Real Decreto 157/2022, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la etapa, y el Decreto 38/2022, que determina el currículo en la Comunidad de Castilla y León, las propuestas de MOVINFANCIA IV impactan de forma transversal en los siguientes elementos curriculares:

- Competencias Clave: Las actividades fomentan principalmente la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA), a través del aprendizaje cooperativo y la gestión de la frustración ante retos motrices; la Competencia Ciudadana (CC), mediante el respeto a las normas y la inclusión de la diversidad; y la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC), vinculada especialmente a los talleres de dramatización y danza educativa.
- Bloques de Contenidos (Saberes Básicos): La jornada aborda de manera integrada los bloques curriculares definidos para la Educación Física en Castilla y León. El bloque de "Resolución de problemas en situaciones motrices" es el eje central de las propuestas de iniciación deportiva pedagógica, donde se prioriza la toma de decisiones estratégicas. Los saberes vinculados a "Autorregulación emocional e interacción social" se trabajan transversalmente en todas las dinámicas grupales,

promoviendo un clima de aula seguro y positivo. Por último, el bloque de "Manifestaciones de la cultura motriz" cobra especial relevancia en las actividades de expresión corporal y juegos tradicionales, donde el cuerpo se utiliza como un lenguaje para la creación de significados simbólicos.

Con todo, MOVINFANCIA IV no solo cumple con las exigencias de formación universitaria, sino que se constituye como un motor de innovación que aterriza los principios de la LOMLOE en el patio escolar, transformando los saberes básicos en vivencias motrices significativas para la infancia.

PROPUESTAS CORPORALES

Las propuestas diseñadas por el alumnado de la mención de Educación Física se presentan a continuación, especificando los grupos de escolares que participaron en cada una de ellas según la organización oficial de la jornada del 15 de mayo de 2026.

El gran juego de los aros olímpicos

- **Integrantes:** Alicia Páez Fernández y Claudia Valdegrama Lozano.
- **Descripción general:** Esta propuesta, está ambientada en las Olimpiadas. El taller comienza con una puesta en escena de "diosas griegas" que encomiendan a los escolares la misión de recuperar los cinco aros perdidos. Los grupos participantes enfrentan retos que priorizan la interdependencia positiva y la sensibilidad hacia la diversidad. Entre las pruebas destacan "Cinco sentidos", donde superan retos con limitaciones sensoriales; "Gusilú", un recorrido de confianza guiado exclusivamente por el tacto; y el "Banco ordenado", que exige ajuste postural colectivo sin tocar el suelo. La jornada culmina con el reto final "El precipicio", donde el alumnado colabora para cruzar un itinerario de bancos y colchonetas para encender la antorcha olímpica. Esta actividad transforma la motricidad en un vehículo de socialización y éxito compartido, eliminando la exclusión y la competitividad tradicional.
- **Metodología didáctica:** Ludoficticia y cooperativa basada en el aprendizaje vivencial.
- **Etapa y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **3º C, 6º A-2 y 6º B-2 del CEIP Sancho II.**

- **Recursos necesarios:** Bolos, colchonetas, pañuelos, picas, cuerdas, bancos suizos, tarjetas de continentes y conos.
- **Fases de la actividad:** Contextualización (lectura de pergamino), desarrollo de pruebas (Cinco sentidos, Gusilú, etc.) y reto final ("El precipicio").
- **Instrucciones:** Cooperar para guiar a compañeros con privación sensorial y recolectar piezas del mapa mundial.
- **Normas:** No pisar el suelo en el reto final; máximo dos personas por colchoneta.

El Guardián del Cono

- **Integrantes:** David Hernández Benito e Iker Guijosa Fernández.
- **Descripción general:** Este taller propone una progresión de retos para escolares. Su objetivo principal es perfeccionar la destreza motriz del lanzamiento y la puntería mediante una estructura lúdica de protección y ataque. A través de dinámicas como "El Guardián del Tesoro" o "La Batalla de los Cuatro Reinos", los escolares emplean la cooperación estratégica para derribar objetivos rivales mientras protegen su propia base. El taller prioriza el desarrollo del pensamiento táctico y la visión periférica, adaptando la dificultad según la edad mediante el ajuste de distancias y el número de móviles en juego. Esta propuesta integra la competencia motriz en un clima de seguridad, transformando la iniciación deportiva en un vehículo de socialización y éxito compartido.
- **Metodología didáctica:** Progresión de juegos de oposición estratégica y cooperación.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **6º B-1, 3º B y 1º A** del **CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** Conos rígidos, pelotas de espuma, petos de 4 colores y cronómetro.
- **Fases del taller:** El Guardián del Tesoro (calentamiento), Asalto al Cono y La Batalla de los Cuatro Reinos.
- **Instrucciones:** Pasar la pelota para derribar el cono central defendido por un guardián.
- **Normas:** Lanzamientos siempre por debajo del hombro; rotación obligatoria del guardián.

El mundo de Indiana Jones

- **Integrantes:** Daniel Martín Prieto y Mario Gutierrez Miguel (Grupo Getafe F.C.).
- **Descripción general:** Este taller plantea un itinerario de aventura donde los escolares deben superar desafíos motrices integrados en una trama narrativa cinematográfica. El circuito incluye pruebas como "¡Calma el Volcán!", centrada en saltos y lanzamientos de precisión, y "El pasadizo de las Arañas", que exige un alto control corporal y reptación para evitar "arañas-balón". Mediante el uso de bancos suecos como puentes sobre cocodrilos y colchonetas como canoas de rescate, la propuesta fomenta el equilibrio dinámico y el ajuste postural. La actividad culmina con el transporte cooperativo de materiales en el "Escape final de la isla", obligando a los participantes a sincronizar sus esfuerzos para completar la misión. Este enfoque vivencial transforma el desarrollo de habilidades motrices básicas en una experiencia cargada de simbolismo y motivación intrínseca.
- **Metodología didáctica:** Aprendizaje vivencial basado en circuitos de habilidades motrices y control postural.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **4º B-2, 5º A-1 y 2º A del CEIP Sancho II.**
- **Recursos necesarios:** Aros, pelotas de tenis, redes, bancos suecos, petos, picas y colchonetas.
- **Fases de la actividad:** Calma el Volcán, Pasadizo de las Arañas, Puente de los cocodrilos, Robo en la cueva y Escape final de la isla.
- **Instrucciones:** Avanzar por el circuito sin tocar las zonas peligrosas y colaborar en el transporte de materiales.
- **Normas:** Si se toca el peligro, se reinicia la prueba; en el puente se debe esperar a que el compañero termine.

Exploradores del movimiento

- **Integrantes:** Rodrigo Muriel Sobrino y Oliver Rapado Domínguez.
- **Descripción general:** Bajo la temática de una expedición por la selva del Amazonas, este taller utiliza la narración dirigida para articular una serie de retos de equilibrio y coordinación. Los participantes se enfrentan inicialmente al "Juego de los Animales Protegidos", una dinámica de persecución que establece roles de cooperación y ayuda mutua. La parte principal, "Cruzar el Amazonas", requiere

el uso de zancos y aros para salvar obstáculos sin tocar el suelo, promoviendo la resolución de problemas motrices en grupo. El taller incluye el reto "Robar el Tesoro de la Tribu", basado en la estrategia colectiva, y finaliza con una vuelta a la calma ambientada con sonidos de la selva y estiramientos, consolidando el aprendizaje a través de una experiencia sensorial completa.

- **Metodología didáctica:** Narración dirigida combinada con retos de equilibrio y persecución.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **5º B-2, 3º A y 4º B-2 del CEIP Sancho II.**
- **Recursos necesarios:** Petos, colchonetas, aros, zancos, conos, pelotas de espuma y diplomas.
- **Fases de la sesión:** Historia motriz inicial, Cruzar el Amazonas, Proteger el campamento y Robar el Tesoro.
- **Instrucciones:** Representar con el cuerpo acciones como escalar o nadar según el relato.
- **Normas:** Los alcanzados en la "maldición" deben llevar una mano pegada al pecho.

Goalball

- **Integrantes:** Adrián Nieves Nieto y Pablo Oreiro Lagoa.
- **Descripción general:** Esta propuesta consiste en una adaptación pedagógica del deporte paralímpico, diseñada para trabajar la percepción sensorial y la empatía. La actividad exige la privación total de la visión mediante antifaces, situando a todos los participantes en igualdad de condiciones de incertidumbre. El juego se desarrolla en un clima de silencio absoluto, factor crítico que permite a los escolares utilizar exclusivamente el oído para localizar un balón con cascabeles internos. A través del lanzamiento rodado y el bloqueo corporal, se fomenta la orientación espacial y la comunicación no verbal. Más allá de la iniciación deportiva, el taller actúa como una herramienta de sensibilización hacia la diversidad funcional, transformando la motricidad en un vehículo de comprensión del otro.
- **Metodología didáctica:** Privación sensorial y orientación espacial sonora.

- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **6º B-2, 4º A-1 y 2º B** del **CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** Antifaces, balón con cascabeles, conos y delimitadores.
- **Instrucciones:** Localizar el balón por el sonido y lanzarlo rodando para anotar.
- **Normas:** Silencio absoluto obligatorio durante el juego.

Gymkana de fútbol

- **Integrantes:** Mario Díaz Serrano y Alexis Vázquez Hernández (Grupo Padelistas Disfrutones).
- **Descripción general:** Este taller combina la técnica deportiva con la resolución de retos cognitivos y el trabajo cooperativo. La sesión se organiza como una búsqueda de pistas donde los equipos deben superar estaciones como el "Balón chino" (agilidad manual) y el "Gol Mareado" (reacción tras giros) para obtener sobres con sílabas. El uso de adivinanzas sobre cultura futbolística actúa como disparador para fomentar el consenso grupal. La actividad culmina con la formación de una palabra secreta que desbloquea un partido final arbitrado bajo criterios estrictamente pedagógicos. De este modo, se integra la iniciación deportiva en un marco lúdico-cooperativo que prioriza los valores y el esfuerzo compartido sobre el rendimiento técnico individual.
- **Metodología didáctica:** Juegos modificados de iniciación deportiva con enfoque cooperativo.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **3º A, 2º B y 6º B-1** del **CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** Portería, conos, balones, pañuelos y sobres con pistas.
- **Fases del taller:** Balón chino, El Gol Mareado, Pañuelo futbolero y Partido final.
- **Instrucciones:** Conseguir sobres con letras ganando retos para formar la palabra secreta.

Taller de juegos de invasión y reacción

- **Integrantes:** Carlos David Pantaleón Martín y Jesús Vara González (Grupo Getafe F.C.).
- **Descripción general:** Centrado en la lógica interna de los juegos de cooperación-oposición, este taller propone retos de toma de decisiones y lectura estratégica del

espacio. Comienza con el "Comecocos", un calentamiento sobre las líneas del pabellón que trabaja la velocidad de desplazamiento y los cambios de dirección. La actividad principal, "Invasión a la pirámide", exige al alumnado encadenar pases para derribar objetivos de ladrillos plásticos mientras el equipo rival defiende su zona de seguridad. El taller concluye con dinámicas de persecución como "Choca y corre", donde la agilidad y la anticipación táctica son claves. El enfoque se aleja de modelos mecanicistas para situar al escolar ante problemas motrices que requieren respuestas inteligentes y adaptadas al entorno.

- **Metodología didáctica:** Iniciación deportiva pedagógica centrada en la lógica interna del juego.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos 5º A-2, 4º A-2 y 3º B del CEIP Sancho II.
- **Recursos necesarios:** Ladrillos de plástico, petos, balones de gomaespuma y cuerdas.
- **Fases del taller:** El comecocos, Invasión a la pirámide, Choca y corre y Director de orquesta.
- **Instrucciones:** Desplazarse por las líneas; derribar la pirámide rival tras una cadena de pases.

Taller de Juegos Tradicionales: Movimiento y Diversión

- **Integrantes:** Mario González Gallego, Andrea Segovia Sánchez y Raúl Sánchez Martínez (Grupo Padelistas Disfrutones).
- **Descripción general:** Esta propuesta recupera la cultura motriz popular mediante adaptaciones inclusivas de juegos clásicos. El taller inicia con el "Semáforo loco", una dinámica de atención que vincula colores con consignas motrices variadas. En la fase principal, se desarrollan "Carreras de sacos" por equipos y el juego de "Quitar la cola", donde el alumnado debe proteger su pañuelo mientras intenta conseguir otros, fomentando la agilidad y el respeto a las normas establecidas. La sesión finaliza con el "Juego de las estatuas" bajo soporte musical y una asamblea de reflexión donde los escolares expresan sus vivencias emocionales. El taller dignifica el juego tradicional como una herramienta pedagógica fundamental para la socialización y la coordinación colectiva.

- **Metodología didáctica:** Recreación de la cultura motriz tradicional en contexto inclusivo.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **5º B-1, 6º A-1 y 4º A-2** del **CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** Sacos, pañuelos, conos, equipo de música y tarjetas de colores.
- **Fases del taller:** Semáforo loco, Carreras de sacos, Quitar la cola y Juego de las estatuas.

Kinball y Tira el cono

- **Integrantes:** Samuel Barderas, Nadia Castillo, Iker Guijosa y David Hernández (Grupo Apocalipsis).
- **Descripción general:** El taller se estructura en dos grandes bloques de acción motriz colectiva caracterizados por el uso de materiales no convencionales y la interdependencia positiva. En la fase de Kinball, el alumnado utiliza un balón gigante para realizar golpes conjuntos tras la consigna "Omnikin", lo que imposibilita el éxito individual y obliga a la colaboración de todo el equipo. La segunda parte, "Tira el cono", presenta una estructura de ataque y defensa de bases que desarrolla el pensamiento táctico y el lanzamiento de precisión. Ambas propuestas eliminan la exclusión y fomentan la visión periférica en un entorno de gran grupo, consolidando una visión de la Educación Física basada en el apoyo mutuo y el éxito compartido.
- **Metodología didáctica:** Aprendizaje cooperativo e interdependencia positiva.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **2º B, 4º B-1 y 6º A-1** del **CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** Pelota gigante (pilates o Atomium), petos de tres colores, conos y balones.
- **Instrucciones:** Gritar "Omnikin" y el color rival; todos deben tocar el balón antes del golpeo.

La Feria de las 3 Llaves

- **Integrantes:** I. María Sánchez Castro y Tania Frutos Notario.
- **Descripción general:** Tematizado como una feria tradicional, este taller organiza cinco estaciones de juego simultáneas centradas en la precisión y la atención sensorial. Los participantes deben superar inicialmente el reto de las "Puertas secretas", buscando llaves ocultas bajo conos, para acceder al resto de las actividades. Los puestos incluyen lanzamientos de puntería en "Palomitas", derribo de botellas en "Bolos" y coordinación óculo-manual en el "Aro de la suerte" y "Tiro al chino". La metodología evita la rotación individual, haciendo que todos los equipos avancen juntos por la feria, lo que potencia el clima de grupo. El sistema de puntuación acumulativa incentiva la motivación sin caer en la competitividad excluyente, priorizando la mejora de la destreza motriz.
- **Metodología didáctica:** Estaciones de juego simultáneas que fomentan la atención.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos de 2º-3º del CEIP Virgen de la Cuesta y los grupos 5º A-2 y 4º A-1 del CEIP Sancho II.
- **Recursos necesarios:** Espalderas, conos chinos, pelotas de tenis, botellas y aros.
- **Fases del taller:** Puertas secretas, Palomitas, Bolos, Tiro al chino y Aro de la suerte.

Aventuras motrices en el bosque de Caperucita

- **Integrantes:** Verónica Calvo Jiménez y Pedro Alarcón Silva.
- **Descripción general:** Esta propuesta utiliza la dramática creativa para transformar un cuento clásico en un itinerario de retos motrices. El alumnado encarna a los personajes en "El camino seguro", un circuito de equilibrio dinámico donde deben transportar la "merienda" (pelotas) sorteando obstáculos que simulan piedras y troncos. La narrativa continúa con juegos de persecución entre el lobo y las Caperucitas y el transporte cooperativo de materiales sin usar las manos. Un hito central es la "Construcción de refugios", donde los grupos utilizan bloques de espuma para edificar cabañas estables. El taller finaliza con el juego "El bosque contra el lobo", integrando lanzamientos y agilidad en una vivencia cargada de significado simbólico y afectivo.
- **Metodología didáctica:** Dramatización y circuitos de aventura.

- **Etapa y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos 3º B, 1º A y 5º B-2 del CEIP Sancho II.
- **Recursos necesarios:** Aros, cuerdas, bancos suecos, pelotas, zancos bajos y bloques de espuma.
- **Fases de la sesión:** El camino seguro, Recolectores, Refugios, Transporte de merienda y Construcción de cabañas.

Los retos de Aladín

- **Integrantes:** Teresa Pedrón Bartolomé y Ainhoa Martín Alonso.
- **Descripción general:** Inspirado en el universo de *Las mil y una noches*, este taller propone una secuencia de juegos simbólicos enfocados en el control corporal y la fuerza relativa. Tras el calentamiento "La orden del Sultán", los escolares realizan la "Pelea de elefantes", una dinámica en cuadrupedia para derribar objetivos en la espalda del compañero que trabaja el ajuste postural. Otros retos incluyen el "Robo de la lámpara" ante un genio dormido, que exige movimientos sigilosos y precisión, y actividades de equilibrio por parejas con globos. La sesión culmina con "Guardianes y Ladrones", un juego de persecución que integra la toma de decisiones rápida. El uso de disparadores creativos permite que el esfuerzo físico se perciba como un juego de roles altamente motivador.
- **Metodología didáctica:** Juego simbólico con retos de fuerza, equilibrio y reacción.
- **Etapa y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos 1º A, 5º B-2 y 3º A del CEIP Sancho II.
- **Recursos necesarios:** Conos chinos, globos, petos y aros.
- **Fases de la sesión:** La orden del Sultán, Pelea de elefantes, ¡Al ladrón!, ¡Que no caiga el Genio! y Guardianes y Ladrones.

Misión en el Polo Norte: rescate de los animales

- **Integrantes:** Lucía Casas Blanco y Carmen Iglesias Nieto.
- **Descripción general:** Este taller de supervivencia ártica sitúa al alumnado ante el reto de salvar animales en un entorno de "hielo quebradizo". La propuesta inicia con "Exploradores sobre hielo", donde el desplazamiento se limita exclusivamente a aros, trabajando el equilibrio dinámico y la percepción espacial. La fase de "Construcción de iglús" requiere organización grupal para diseñar refugios estables con bloques de espuma antes de que llegue la "tormenta". También se incluyen juegos de persecución con el "oso polar" y un reto final cooperativo, "Tormenta de nieve", consistente en mantener múltiples móviles en el aire simultáneamente. La actividad fomenta la cooperación estratégica y la adaptación motriz ante condiciones ambientales ficticias cambiantes.
- **Metodología didáctica:** Circuito narrativo de equilibrio y cooperación.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **5º A-1, 4º B-2** del **CEIP Sancho II** y el grupo **2º-3º** del **CEIP Virgen de la Cuesta**.
- **Recursos necesarios:** Aros, pelotas de colores, colchonetas, bancos suecos y bloques de espuma.
- **Fases de la sesión:** Exploradores sobre hielo, Rescate de animales, Construcción de iglús y Tormenta final.

¡Multijuegos!

- **Integrantes:** Mireia Álvarez Fuentesauco y Manuel Rodríguez Pelaz.
- **Descripción general:** Organizado como una gymkana de estaciones variadas, este taller prioriza la superación de retos motrices sin eliminación. El circuito incluye el "Tres en raya gigante" con aros, que combina velocidad y pensamiento lógico, y pruebas de equilibrio donde el alumnado debe saltar entre soportes sin tocar el suelo. Se desarrollan también lanzamientos de precisión hacia conos y pases cooperativos de ida y vuelta con diferentes partes del cuerpo. Otras dinámicas como el "Pilla-pilla con pañuelo" y el salto de comba colectiva fomentan la agilidad y el ritmo grupal. La propuesta está diseñada para maximizar el tiempo de participación activa, permitiendo que cada escolar progrese según sus propias capacidades en un entorno lúdico.

- **Metodología didáctica:** Gymkana basada en la superación de retos motrices sin eliminación.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **6º A-2, 1º B y 4º B-1 del CEIP Sancho II.**
- **Recursos necesarios:** Pañuelos, aros, combas, conos y balones.
- **Fases de la sesión:** ¡Atrapa el pañuelo!, Gymkana (Tres en raya, Equilibrio), Pilla pilla con pañuelo y ¡Salta!.

Pequeños-Grandes bailarines

- **Integrantes:** Alicia García Rodríguez y Alicia Pérez Cañedo.
- **Descripción general:** Este taller de expresión corporal y danza se fundamenta en la metodología de proceso/producto para fomentar la creatividad colectiva. Tras un calentamiento basado en figuras musicales, el alumnado aprende una estructura coreográfica base dirigida. El núcleo de la actividad es la creación propia: cada grupo diseña una secuencia de movimiento a partir de disparadores aleatorios (papelitos con pasos y materiales obligatorios). La propuesta culmina con la exposición escénica de los resultados ante el resto de compañeros, trabajando el cuerpo como instrumento de comunicación estética y emocional. Este enfoque democratiza la danza, presentándola como un lenguaje accesible para todos donde el bienestar emocional y la desinhibición son los objetivos principales.
- **Metodología didáctica:** Metodología creativa de proceso/producto con disparadores aleatorios.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **4º A-1, 5º B-1 y 6º A-2 del CEIP Sancho II.**
- **Recursos necesarios:** Altavoz, pañuelos, pelotas, aros, saquitos y comba.
- **Fases del taller:** Calentamiento con figuras, Aprendizaje de pasos, Creación en subgrupos y Exposición.

Piratas del Movimiento

- **Integrantes:** Elsa Logedo Ahumada, Alba López Rivas y Marta Mateos Martín.
- **Descripción general:** A través de una búsqueda del tesoro orientada por un mapa pirata, este taller desarrolla la orientación espacial y la resolución de problemas motrices. Los escolares deben descifrar pistas distribuidas por el espacio exterior para localizar estaciones de pruebas. Cada reto superado otorga una letra, obligando al grupo a colaborar para formar la palabra final que desbloquea el "tesoro". Los agrupamientos alternan el gran grupo con el trabajo en parejas, favoreciendo la interacción social y la autonomía en la toma de decisiones. El taller transforma el campus en un escenario lúdico-ficticio donde la motricidad se pone al servicio de la indagación y el descubrimiento compartido.
- **Metodología didáctica:** Orientación espacial y resolución de problemas.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **1º B, 6º B-1 y 5º A-2 del CEIP Sancho II.**
- **Recursos necesarios:** Pelotas, aros, conos, cuerdas, mapa y tarjetas con pistas.

Precisión Tradicional

- **Integrantes:** Sergio Rodríguez Pinilla y Sergio Serrano Lozano.
- **Descripción general:** Este taller se dedica al perfeccionamiento del lanzamiento y la coordinación óculo-manual mediante juegos clásicos adaptados. La sesión incluye una "Diana en el suelo" donde los grupos lanzan móviles de diferentes texturas para sumar puntuaciones colectivas, fomentando la autoevaluación y la mejora grupal. Se realizan también lanzamientos de aros a picas desde posiciones estáticas que exigen rotación y ajuste corporal. El taller se completa con partidas simultáneas de "Petanca" y una versión adaptada de "La Rana" mediante cestos. El enfoque prioriza la puntería y la delicadeza motriz sobre la fuerza, creando un espacio de juego pausado que favorece la concentración y el control motor fino.
- **Metodología didáctica:** Perfeccionamiento del lanzamiento y coordinación óculo-manual.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **4º A-2, 6º B-2 y 3º C del CEIP Sancho II.**
- **Recursos necesarios:** Aros, picas, ladrillos, balones variados, frisbee y bolas de petanca.

- **Fases del taller:** Diana en el suelo, Picas y aros, Petanca y La Rana adaptada.

Super Mario Party

- **Integrantes:** Sara López Ramos y Marcos Sánchez Nieto.
- **Descripción general:** Esta propuesta constituye una gamificación completa de la Educación Física, simulando un juego de tablero donde los equipos avanzan mediante el lanzamiento de dados. Cada casilla activa un mini-juego motriz que los escolares deben superar para ganar "estrellas", tales como el "Futbolín humano", el "Enredo ciego" (desenredar un nudo grupal) o lanzamientos de bádminton a dianas. El taller emplea el aprendizaje basado en juegos (GBL) para integrar habilidades variadas de equilibrio, agilidad y cooperación estratégica. La estructura de tablero fomenta la motivación intrínseca y la cohesión de equipo, transformando la sesión en una experiencia de juego inmersiva donde el éxito depende de la suma de talentos individuales.
- **Metodología didáctica:** Aprendizaje basado en juegos (GBL) y retos cooperativos.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos 2º A, 3º C y 5º B-1 del CEIP Sancho II.
- **Recursos necesarios:** Tizas (o 21 aros), bolsas de estrellas, conos, picas y volantes de bádminton.
- **Mini-juegos:** Toques de volleyball, Enredo ciego, Futbolín humano y Diana de bádminton.

Volei-Sábana

- **Integrantes:** Frank Elejalde Ráez y Hugo García Sánchez.
- **Descripción general:** Variante cooperativa radical del voleibol que sustituye el golpeo técnico individual por una acción motriz colectiva. Los escolares se agrupan en equipos que deben sujetar sábanas grandes para lanzar y recibir un balón de forma coordinada. Esta arquitectura del juego impone una interdependencia positiva total: el balón no puede cruzar la red ni ser amortiguado sin la sincronización de esfuerzos y movimientos de todo el grupo. La actividad elimina la frustración del error técnico individual y se centra en la comunicación y el ritmo colectivo. Es una propuesta de alta carga socializadora que demuestra

cómo el cuerpo grupal puede alcanzar objetivos motrices complejos mediante la solidaridad y el ajuste motor recíproco.

- **Metodología didáctica:** Acción motriz colectiva centrada en la interdependencia positiva.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos de **2º-3º del CEIP Virgen de la Cuesta** y los grupos **6º A-1 y 1º B del CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** Dos sábanas grandes, balón (de voleibol o pesado) y red.

Yo Brilo, Tú Brilas

- **Integrantes:** Álex Fachado Bravo y Hugo Casado Garrote.
- **Descripción general:** Este taller presenta una progresión didáctica basada en el juego tradicional del Brilé, centrada en los lanzamientos y la agilidad de esquivas. La sesión comienza con cuatro versiones del juego de pilla-pilla con balón ("A ti te pilla"), incorporando variables como zonas de refugio en aros, capturas en cadena y roles de salvación mediante el contacto físico. El taller culmina con el "Gran Partido de Brilé", jugado bajo normas que incentivan la recuperación de compañeros "brilados" desde la zona del cementerio. La propuesta integra la iniciación deportiva en un clima de seguridad donde los lanzamientos deben ser siempre por debajo de la cintura, garantizando una práctica lúdica, inclusiva y exenta de riesgos.
- **Metodología didáctica:** Iniciación deportiva lúdica con adaptabilidad por niveles.
- **Etapas y curso:** Educación Primaria. Participaron los grupos **4º B-1, 2º A y 5º A-1 del CEIP Sancho II**.
- **Recursos necesarios:** 8 balones de gomaespuma, 20 conos y 8 aros medianos.
- **Fases de la propuesta:** "A ti te pilla" (4 versiones) y Gran Partido de Brilé.

INFORME DE EVALUACIÓN DE RESULTADOS: JORNADA MOVINFANCIA IV

A continuación, se presenta el Informe de Evaluación de Resultados de la jornada MOVINFANCIA IV, celebrada el 15 de mayo de 2026. Para su elaboración, se han procesado los datos cuantitativos y descriptivos obtenidos de la muestra participante en esta fecha concreta, contrastándolos con las metas estratégicas del proyecto.

La evaluación de la última jornada del ciclo anual de MOVINFANCIA representa un hito crítico para validar la eficacia de la innovación didáctica corporal aplicada a la infancia. Se analiza si la transferencia de conocimiento entre la formación universitaria y los centros escolares (CEIP Sancho II y CEIP Virgen de la Cuesta) ha cumplido con los estándares de calidad y significatividad previstos en el diseño del PID.

Marco metodológico de la evaluación

La evaluación de los objetivos de este PID se ha realizado de manera sistemática y multidimensional, tal como se previó en el plan de trabajo original. El diseño metodológico se fundamenta en un enfoque de evaluación formativa y compartida, orientado no solo a fiscalizar los resultados, sino a generar conocimiento para la mejora continua de la formación inicial del profesorado.

Para la jornada del 15 de mayo de 2026, se emplearon cuestionarios estructurados con una escala tipo Likert (1 a 5), donde el valor 1 representa el nivel mínimo de acuerdo y el 5 el nivel máximo. La estructura de los instrumentos se dividió en bloques temáticos diferenciados según el perfil del informante:

- **Muestra de Alumnado Universitario (N=10):** Estudiantes de 3º del Grado en Maestro en Educación Primaria (mención Educación Física) que lideraron el diseño y ejecución de los talleres. Los bloques evaluados fueron: aportación a la formación docente, desarrollo de competencias y satisfacción personal.
- **Muestra de Responsables de Centros Escolares (N=16):** Maestros y maestras de los centros participantes que supervisaron la intervención. Los bloques evaluados se centraron en el nivel educativo de las propuestas, el nivel artístico y el nivel organizativo.

Este proceso de recogida de datos permite triangular la percepción de quienes "aprenden enseñando" con la de quienes supervisan la realidad del aula escolar, garantizando un análisis integral del impacto del proyecto.

Análisis de la valoración del alumnado del Grado Maestro/a en Educación Primaria (mención EF)

Los resultados obtenidos del alumnado universitario el 15 de mayo de 2026 reflejan un vínculo fuerte entre la construcción del *ethos* profesional y en la aplicación práctica de los aprendizajes académicos.

Aportación a la formación docente y al futuro profesional

Este bloque evalúa cómo la jornada ha impactado en la identidad docente de los 44 futuros maestros implicados.

- **Comprensión de la realidad profesional:** El 90% de los participantes valora con una puntuación alta o muy alta que la jornada les ha ayudado a comprender la realidad de la profesión. Esto confirma que MOVINFANCIA actúa como un proceso de socialización secundaria efectiva, donde el estudiante se enfrenta a la heterogeneidad real del aula.
- **Utilidad formativa:** La totalidad de la muestra (100%) otorga valores de 4 o 5 a la utilidad de la experiencia para su formación. Destaca que el 90% de los encuestados dieron la máxima puntuación.
- **Definición del modelo docente:** El 100% de los alumnos universitarios afirma que la organización de la jornada les ha ayudado a definir qué tipo de maestro quieren llegar a ser. Este dato es fundamental, ya que valida el objetivo del PID de fomentar una sensibilidad docente profunda hacia la educación corporal y el movimiento.

Desarrollo de competencias y utilidad académica

La vinculación de la jornada con las asignaturas de "Competencia Motriz" e "Iniciación Deportiva Escolar" se ve respaldada por los datos.

- **Aplicación de contenidos:** El 90% del alumnado siente que ha podido aplicar las competencias trabajadas durante la carrera. La vivencia de diseñar propuestas como "Indiana Jones" o "Volei-Sábana" les ha permitido transitar de la teoría a la "incorporación" de la práctica.
- **Mejora de competencias profesionales:** El 100% de los encuestados considera que la jornada ha mejorado sus habilidades de organización, trabajo en equipo y comunicación. Esto es coherente con las competencias específicas PE2 y BP13 de sus guías docentes.
- **Demanda de presencialidad práctica:** Los datos mostraron que el 100% del alumnado otorgó la puntuación máxima (5) a la necesidad de que este tipo de actividades prácticas tengan más presencia en la formación universitaria. Este resultado es una demanda explícita de un modelo educativo basado en la experiencia vivencial.

Satisfacción personal y motivación

- **Vocación docente:** El 100% de los estudiantes universitarios reporta que la experiencia ha reforzado su vocación docente.
- **Compromiso futuro:** La disposición a volver a participar en experiencias similares es unánime (100% entre puntuaciones de 4 y 5), lo que demuestra que el PID genera una motivación intrínseca que supera el cumplimiento de créditos académicos.

Análisis de la valoración de los responsables de los centros escolares

La valoración de los 16 responsables de los centros escolares participantes el 15 de mayo es vital para certificar la transferibilidad y el valor social del proyecto.

Nivel Educativo de las Propuestas

Los docentes externos validan la jornada como una situación de aprendizaje de alta calidad pedagógica.

- **Valor educativo:** 15 de los 16 responsables (93,7%) consideran que las propuestas tienen un claro valor educativo y pedagógico.
- **Coherencia curricular:** El 87,5% de los maestros de primaria otorga una valoración de 4 o 5 a la coherencia de los talleres con el currículo de la etapa y su contribución a los objetivos educativos. Esto indica que el diseño realizado por el alumnado de la USAL bajo la supervisión de los doctores Antonio Sánchez Martín y Galo Sánchez Sánchez ha sido técnicamente preciso.
- **Aprendizaje por el movimiento:** El 93,7% destaca que las propuestas contribuyen de forma efectiva al aprendizaje a través de la actividad física. Especialmente relevante es que 10 docentes (62,5%) dieron la puntuación máxima en este ítem.

Nivel Artístico y Creativo

Este bloque analiza la capacidad de innovación y el impacto emocional de la puesta en escena.

- **Originalidad:** Aunque la mayoría (13 de 16) valora positivamente la creatividad de las actividades, este apartado presenta una ligera dispersión (2 docentes puntuaron con un 3 y 1 con un 2). Esto sugiere que, a pesar del éxito general, algunas propuestas podrían haber arriesgado más en su estética escénica.
- **Dinamismo y Atracción:** El 87,5% de los responsables afirma que las propuestas resultaron altamente dinámicas e interactivas para el alumnado de primaria.

- **Motivación del escolar:** 14 de los 16 informantes (87,5%) consideran que el diseño y la puesta en escena favorecieron notablemente la participación activa de los niños y niñas.

Nivel Organizativo

La logística de un macroproyecto que moviliza a 266 escolares es un reto de gestión que los responsables valoran muy positivamente.

- **Claridad del diseño:** El 87,5% de los docentes califica la organización del evento como clara y bien diseñada.
- **Responsabilidad del alumnado universitario:** Es destacable que 14 responsables (87,5%) valoran con un 4 o un 5 la implicación y atención mostrada por los 44 organizadores hacia los centros. Esto demuestra que el alumnado ha integrado la competencia transversal de responsabilidad profesional.
- **Gestión de tiempos y orden:** El 87,5% considera que se respetaron los tiempos y el desarrollo general fue adecuado, con 11 puntuaciones de 5 sobre 16 posibles.

En definitiva, la evaluación de resultados de la jornada MOVINFANCIA IV certifica que la unión entre el cuerpo, la emoción y la formación docente constituye el camino más sólido hacia una docencia universitaria de calidad y una Educación Física infantil transformadora.

CONCLUSIONES

La culminación de la jornada MOVINFANCIA IV permite realizar una reflexión profunda sobre la eficacia de los Proyectos de Innovación Docente (PID) como motores de cambio en la Educación Superior. A través de la integración del cuerpo, la emoción y el compromiso social, este proyecto ha demostrado que la formación de maestros trasciende el aula universitaria para convertirse en una vivencia compartida con la comunidad escolar. A continuación, se detallan las conclusiones articuladas en cuatro dimensiones fundamentales.

Sobre la fundamentación teórica y curricular

La primera gran conclusión del proyecto es la validación de la socialización corporal como el eje vertebrador de la identidad docente. A lo largo de la jornada, se ha evidenciado que la formación inicial no puede limitarse a la acumulación intelectual de saberes, sino que requiere una "incorporación" o somatización de las estructuras sociales y pedagógicas. Siguiendo los postulados de Bourdieu (1978), la práctica en el campus ha permitido que los 44 estudiantes universitarios construyan un *ethos* profesional basado en la acción real, transformando sus principios éticos en una *hexis* corporal (gestos, posturas y formas de dirigirse a la infancia) adecuada a la realidad escolar.

Desde una perspectiva fenomenológica, se concluye que el movimiento en MOVINFANCIA IV se ha comprendido como una experiencia encarnada, donde el cuerpo no actúa como un simple instrumento, sino como un sujeto cargado de significado. Esta visión ha permitido superar el modelo biomecánico tradicional para abrazar una Educación Física humanista, donde la emoción y el cuerpo son indisociables. El concepto de "aprender por el cuerpo" (*apprendre par corps*) de Faure (2000) ha dejado de ser una teoría para convertirse en la realidad de 266 escolares que han asimilado valores de respeto e inclusión a través de la vivencia motriz.

En el plano curricular, el proyecto ha logrado un alineamiento total con la LOMLOE y los Decretos de Castilla y León. Se concluye que la jornada es una herramienta de primer orden para la transferencia de competencias clave, especialmente la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) y la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC). Asimismo, la integración de las competencias específicas de las guías docentes de la USAL (PE2, BP16, DP37) ha permitido que el alumnado universitario demuestre su capacidad para diseñar situaciones de aprendizaje complejas, evaluables y significativas.

Sobre la metodología

La implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) bajo un paradigma de colaboración cooperativa se revela como la metodología más idónea para la formación inicial del profesorado. La estructura sistemática de MOVINFANCIA IV ha permitido extraer las siguientes lecciones metodológicas:

1. **Eficacia de la secuenciación técnica:** El tránsito por las fases de indagación, diseño, supervisión e implementación garantiza que la innovación sea rigurosa y no meramente espontánea. La supervisión docente actuó como un filtro de calidad que aseguró la viabilidad y seguridad de las propuestas.
2. **La potencia del Aprendizaje Cooperativo (AC):** Se concluye que el AC es el modelo pedagógico que mejor responde a las necesidades de la Educación Física actual. Como define Fernández-Río (2017) los estudiantes han aprendido "con, de y por otros", experimentando una interdependencia positiva que ha diluido la competitividad en favor del éxito grupal.
3. **El rol docente como dinamizador:** La metodología ha forzado al estudiantado universitario a abandonar su zona de confort, enfrentándose a la heterogeneidad real de grupos que integraban alumnos de centros urbanos y rurales. Se ha demostrado que la gestión de espacios y tiempos es una competencia que solo se adquiere plenamente en contextos de práctica real.
4. **Uso de disparadores creativos:** La metodología creativa de proceso/producto ha permitido que el alumnado genere narrativas lúdicas originales. El uso de materiales no convencionales y la ambientación simbólica han actuado como catalizadores de la motivación intrínseca.

Sobre las propuestas didácticas

Las 20 propuestas ejecutadas el 15 de mayo de 2026 representan un catálogo de innovación didáctica corporal de alta calidad. El análisis de los talleres permite concluir lo siguiente:

- **El valor de la ludoficción:** Propuestas como *"El gran juego de los aros olímpicos"* o *"Aventuras en el bosque de Caperucita"* demuestran que la narrativa simbólica potencia la implicación del escolar, permitiéndole superar retos físicos complejos (equilibrios, lanzamientos) sin percibir la fatiga o la ansiedad por el rendimiento.

- **Inclusión y Sensibilidad:** Talleres como el *"Goalball"* han sido fundamentales para cuestionar estereotipos y fomentar la empatía. La privación sensorial ha situado al alumnado en una situación de vulnerabilidad compartida que refuerza la necesidad de ayuda mutua, cumpliendo con el valor inclusivo de la Educación Física.
- **Hibridación entre Deporte y Arte:** Se concluye que propuestas como *"Super Mario Party"* (gamificación) o *"Pequeños-Grandes bailarines"* (danza educativa) abren un camino necesario para redefinir la Educación Física. La mezcla entre la lógica del juego motor y la expresión estética permite una formación integral que atiende a la dimensión física, psíquica y relacional del niño y la niña.
- **Recuperación de la Cultura Motriz:** La adaptación de juegos tradicionales (*"Precisión Tradicional"*, *"Taller de Juegos Tradicionales"*) demuestra que la cultura popular sigue siendo un recurso pedagógico vigente y altamente socializador en el siglo XXI.

Sobre el impacto

El análisis de los datos recogidos en la jornada MOVINFANCIA IV certifica el impacto transformador del proyecto en todos los colectivos implicados. Las conclusiones extraídas del informe de evaluación son determinantes:

1. **Validación de la Vocación Docente:** El 100% del alumnado universitario afirma que la experiencia ha reforzado su vocación. La organización de la jornada ha sido crítica para que definan qué tipo de maestros quieren ser, favoreciendo una socialización secundaria que contrarresta la histéresis de modelos previos mecanicistas.
2. **Excelencia Percibida por los Centros:** Los responsables del CEIP Sancho II y del CEIP Virgen de la Cuesta han calificado con puntuaciones máximas el valor educativo de las propuestas (93,7%) y la organización del evento (87,5%). Se concluye que la universidad se percibe externamente como un foco de innovación capaz de aterrizar contenidos de alta calidad en el patio escolar.

3. **Demanda de Prácticas Reales:** Existe una demanda unánime (100% de los estudiantes con la máxima puntuación) de incrementar este tipo de experiencias prácticas en la formación universitaria. MOVINFANCIA ha demostrado que la presencialidad práctica es el método más eficaz para fijar aprendizajes de calado profesional.
4. **Clima de Bienestar y Cohesión:** El impacto emocional ha sido extraordinario. El 93,7% de los maestros participantes destaca que las propuestas han favorecido un aprendizaje dinámico y una motivación constante. El clima de seguridad generado ha permitido que la expresión motriz sea un espacio fértil para el crecimiento personal y social, borrando las fronteras entre lo académico y lo vivencial.
5. **Validación del Modelo ABP y Cooperativo:** Los datos confirman que la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, articulada en fases de diseño, supervisión e implementación, es una herramienta potente para la formación inicial del profesorado. El alumnado universitario no solo ha adquirido conocimientos, sino que los ha "encarnado" en una práctica real de éxito.
6. **Impacto Vocacional y Pedagógico:** La jornada ha cumplido el objetivo de reforzar la vocación docente del 100% de los estudiantes implicados. La percepción de los escolares y sus maestros valida que la Educación Física puede y debe ser un vehículo de socialización e inclusión, alejándose de modelos puramente competitivos.
7. **Excelencia en la Gestión Universitaria-Escolar:** La coordinación entre la Facultad de Ciencias de la Educación de Zamora y los centros escolares ha funcionado como un engranaje eficiente. Los responsables de los colegios reconocen el valor de la universidad como motor de innovación que aterriza en sus patios propuestas originales y de calidad.

En conclusión, la jornada del 15 de mayo de 2026 no solo cierra con éxito un ciclo anual de innovación, sino que consolida a MOVINFANCIA como un modelo de referencia en la formación de maestros. Los materiales generados y las experiencias documentadas son un valor seguro concebido para que inspire futuras prácticas de Educación Física escolar.

BIBLIOGRAFÍA

- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- Bourdieu, P. (1978). *Questions de sociologie*. Les Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1984). Espace social et genèse des "clases. *Actes de La Recherche En Sciences Sociales*, (52–53).
- Bourdieu, P. (1989). *La distinción*. Taurus.
- Bourdieu, P. (1994). *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*. Éditions du Seuil.
- Bourdieu, P. (2002). *Le Bal des célibataires. Crise de la société paysanne en Béarn*. Points Seuil.
- Faure, S. (2000). *Apprendre par corps*. Éditions de La Dispute.
- Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física (The Cooperative Learning Cycle: a guide to effectively implement cooperative learning in physical education). *Retos*, 32, 264–269. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i32.51298>
- Martínez-Benito, R., & Sánchez Sánchez, G. (2019). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.35617>
- Martínez-Benito, R., Sánchez-Sánchez, G., Caballero-Julia, D., & Sánchez-Martín, A. (2025). La aplicación del aprendizaje cooperativo en educación física: validación de una herramienta útil para su análisis. *Retos*, 64, 32–43. <https://doi.org/10.47197/retos.v64.109811>
- Mateu, M. (2010). *Estudio de la lógica interna de los espectáculos artísticos profesionales : Cirque du Soleil (1986-2005)* [Tesis, Universidad de Barcelona]. <http://www.tdx.cat/handle/10803/132584>
- Montoya-Castillo, M. (2014). La fuerza del discurso epidíctico para motivar y tejer comunidad: el caso de profesores y estudiantes de primer semestre de la Universidad

- Distrital. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 16, 233–259.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.calj.2014.2.a07>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Ruiz, L. M. (1995). *Competencia Motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en educación física escolar*. Gymnos.
- Sánchez Sánchez, G. (2022). La enseñanza de la expresión corporal en el sistema educativo español. Recorrido histórico. *Historia de La Educación*, 41, 103–127.
<https://doi.org/10.14201/hedu2022103127>
- Sánchez-Sánchez, G., Gs, C., Padilla-Moledo, Cp, I., Álvarez, Ia, D., Amado, Apesteguía, E., Arévalo, M., Ma, J. M., Armada-Crespo, Caballero-Julia, D., Dc, C., Calvo-Estelrich, Cañabate, D., Coterón, J., Garcías, S., Gil, J., Hernández-Gándara, A., ... Torrents, C. (2026). The Development of Body Expression in Spain: Mercé Mateu, an Inspiring Teacher. *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*, 1–9.
<https://doi.org/10.5672/APUNTS.2014-0983.ES.2026.164.01>
- Sanchez-Sanchez, G., Sanchez-Martin, A., Caballero-Julia, D., & Martinez-Benito, R. (2024). Experiencias de dramatización en la formación de maestros. No seas dramático y exprésate. *Tándem*, (86), 7–14.
- Suaud, C. (1978). *La vocation*. Les Éditions de Minuit.
- Velázquez Callado, C. (2018). El enfoque de coopedagogía como pieza clave en la transformación social. In Lorente, E. y D. Martos i Garcia (comp.) *Educación Física y pedagogía crítica: propuestas para la transformación personal y social* (pp. 273–292). Universidad de Valencia.

MARCO LEGISLATIVO

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)

Real Decreto 157/2022: Establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria a nivel nacional

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León

ANEXOS

Movinfancia

El gran juego de los aros olímpicos

Alicia Páez Fernández y Claudia Valdegrama Lozano
Facultad de ciencias de la educación de Zamora
Doble titulación de maestro en Ed. Inf. y Ed. Prim.

Título

El gran juego de los aros olímpicos

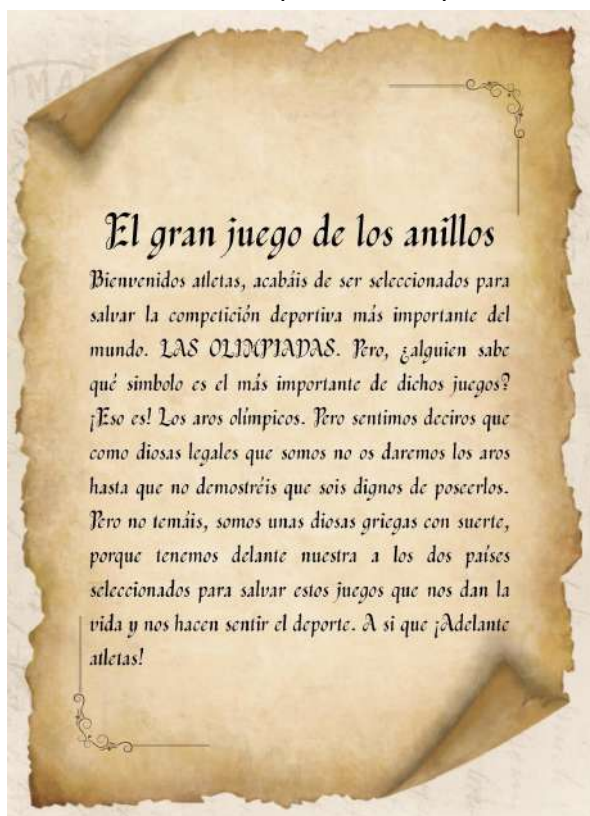
Desarrollo-explicación concreta de lo que se va a hacer

Se realizará un conjunto de juegos contextualizados en las olimpiadas. Se intentará que estos juegos sean cooperativos evitando así la competitividad. El objetivo sería conseguir recuperar los cinco aros que simbolizan las olimpiadas, para ello en cada una de las pruebas conseguirán uno (medio cada grupo).

La actividad durará unos 50 minutos y estará dividida en tres partes: la contextualización, en la que se leerá un pergamino a modo de ambientación, se explicará el funcionamiento de las actividades y se harán los grupos. La segunda parte será el desarrollo en el que realizarán diferentes pruebas para poder ir recopilando los aros olímpicos. Y por último, se hará una actividad final en la que se juntarán los dos grupos de nuevo para poder desbloquear la antorcha olímpica gracias a que han conseguido previamente los 5 aros olímpicos.

Contextualización

Presentación de la actividad con la lectura del pergamino: la actividad propuesta estará ambientada en los juegos olímpicos, por ello, las dos responsables de la actividad estarán disfrazadas de diosas griegas. Estas les leerán el siguiente pergamino que les permitirá a los alumnos meterse en la historia y conocer la misión que tienen, que será recuperar los aros olímpicos perdidos realizando diversas pruebas cooperativas.



Esta contextualización se realizará en gran grupo, pero tras ella se les dividirá en dos subgrupos para poder llevar a cabo cada actividad con menos niños. De cada subgrupo se encargará todo el rato una de las organizadoras. Dentro de esta contextualización introduciremos a modo de calentamiento la representación con mímica de juegos olímpicos

que a los niños se les vayan ocurriendo, lo cual nos permitirá a su vez seguir entrando en contexto con el ambiente que se quiere crear.

Desarrollo - Conseguir los aros

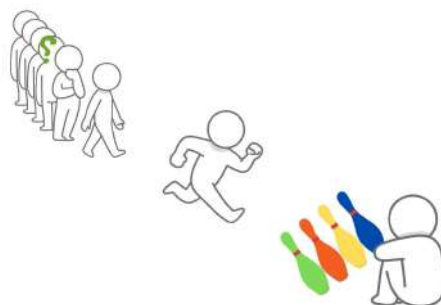
- **Cinco sentidos**

Esta actividad consistirá en un juego de rol en el que los alumnos tendrán diferentes características que se elegirán al azar al principio del juego, estas características serán por ejemplo: un niño no puede ver, otro no puede escuchar, otro no puede hablar, otro no puede usar una pierna, otro un brazo, etc... Además el objetivo es que a pesar de estas dificultades puedan conseguir realizar retos pequeños como por ejemplo: echar agua en un vaso y beberla, tirar a portería un balón de fútbol, transportar una pelota sin que se caiga, etc... Todo esto lo harán gracias a la ayuda y cooperación del propio grupo, ya que, por ejemplo, el ciego no ve pero el sordo si.



- **Combinación secreta**

Este juego consistirá en que los alumnos se dispongan en fila y vayan saliendo a mover un bolo hasta que consigan la combinación que el docente tenga marcada en su libreta. Esto se repetirá varias veces y se les irán haciendo variaciones, como por ejemplo, que vayan hasta los bolos corriendo, saltando a la pata coja, haciendo la croqueta, etc...



- **Gusilú**

Los alumnos se dispondrán en una fila con las manos encima de los hombros del de adelante como se observa en la imagen. Se taparán todos los ojos menos el último

de la fila que será el encargado de ir indicando a sus compañeros hacia dónde ir, sin hablar, solamente dando toques en los hombros del de delante, (toque en hombro derecho significa ir hacia la derecha y toque en hombro izquierdo significa ir hacia la izquierda). Estas indicaciones las dará el último de la fila al compañero que tiene justo delante, pero la indicación se irá transmitiendo de uno en uno de atrás hacia adelante.

Les pondremos un circuito que deberán ir pasando, rodeando algunos árboles, y saltando bancos entre otros obstáculos.

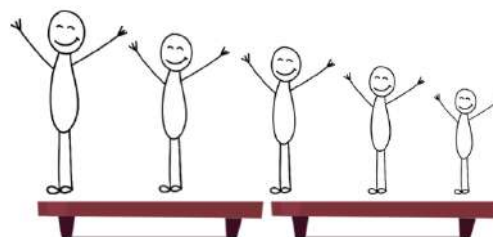
Para superar esta actividad deberán completar el recorrido y además, conseguir recolectar las 5 tarjetas de los continentes que estarán debajo de unos conos. Como solo verá el de atrás, para señalar que hay un cono deberá tocarle la cabeza al que tiene delante hasta que llegue la indicación al primero que se agachará a cogerlo.

Así, cuando lleguen al final con los 5 continentes, los deberán juntar formando el mapa que se ve en la imagen.



- Banco ordenado

Los alumnos deberán subirse a un banco suizo y desde ahí se les irá dando indicaciones para que se ordenen en él de diversas maneras, sin tocar el suelo. Se les indicará que se ordenen por altura, por orden de nacimiento, por orden alfabético de sus nombres, etc. Se les puede pedir también que se ordenen sin hablar.



- Limbo sin manos y transporte de pica con los pies

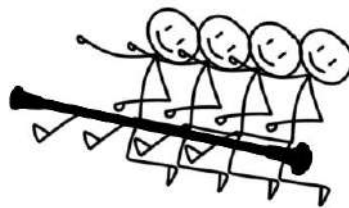
En este reto se dividirá al grupo en dos y cada uno realizará una de las dos actividades para luego cambiar y que así todos hagan todo.

En la primera actividad se les dará una cuerda que colocaremos en el suelo y todos los integrantes del grupo deberán pasar por debajo de ella de diversas maneras (reptando, en cuadrupedia, de pie, etc.). Pero tendrán como norma que no podrán

tocar la cuerda con las manos o brazos en ningún momento, y los alumnos que pasen por debajo no la podrán tocar con ninguna parte del cuerpo.



En la segunda actividad se les encomendará la misión de transportar una pica de un punto a otro usando solo los pies.



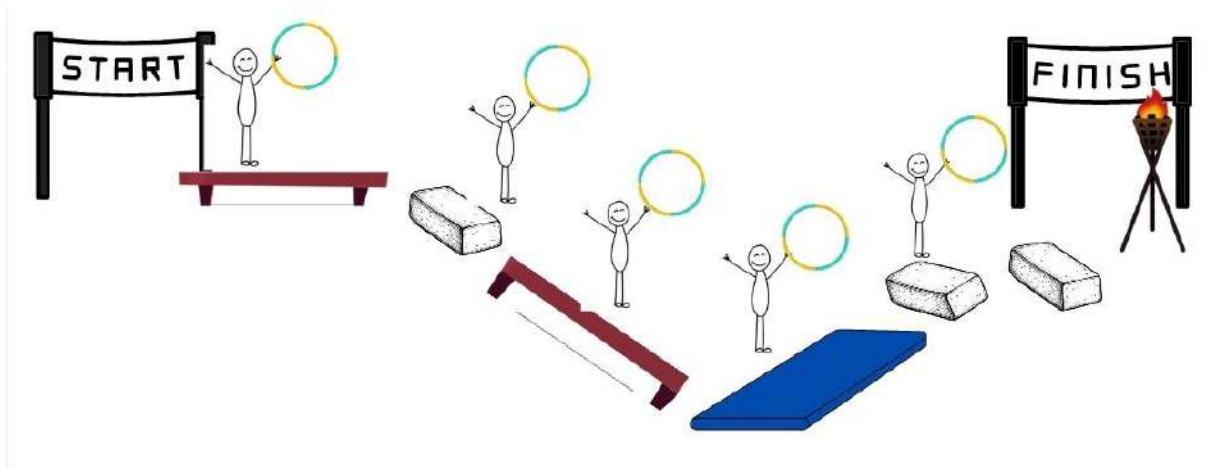
Juego final conjunto:

El precipicio:

Una vez que los dos subgrupos hayan conseguido superar todas las pruebas, se juntarán en el gran grupo para poner en común la mitad de sus aros y lograr así los 5 aros olímpicos. Tras ello, deberán hacer la última actividad que consistirá en un recorrido de bancos, ladrillos y colchonetas que deberán cruzar sin pisar el suelo, hasta llegar con los aros al otro lado donde las responsables de la actividad estarán esperándolos con la antorcha olímpica. Habrá varias normas en este juego: no podrán pisar el suelo, los bancos no se pueden mover, pero los ladrillos y colchonetas sí. En los bancos puede haber más de una persona, pero en cada colchoneta puede haber dos personas y en cada ladrillo solo puede haber una persona.

Para pasar los aros al otro lado de manera válida deben haber sido transportados en algún momento por todos los alumnos.

Al llegar a la antorcha olímpica con las representantes de la actividad se les otorgará a cada alumno una corona de laurel (símbolo de victoria) y se darán por inaugurados los juegos olímpicos.



Organización-agrupamientos

Se harán dos grandes grupos, como ya se ha indicado antes, que representarán a dos países cuyos nombres se inventarán ellos mismos, para que sientan más pertenencia al grupo. Se prevé que estos grupos contengan entre 10 y 14 niños cada uno aproximadamente. Aunque al inicio y al final los grupos se unirán en uno para realizar la contextualización, la prueba final y desenlace.

Posible lugar de realización

Césped

Materiales que se van a emplear

Bolos, colchonetas, pañuelos, una pica, cuerda, banco, bolsa de papelitos con roles para el juego de rol de los cinco sentidos, papelitos con los continentes y conos.

Componentes-responsables

Alicia Páez Fernández y Claudia Valdegrama Lozano.

Proyecto: Jornada de Movinfancia "El Guardián del Cono"

1. Introducción "El Guardián del Cono"

La siguiente secuencia de actividades está diseñada para alumnos de 1° a 6° de Primaria. El objetivo principal es desarrollar la destreza motriz del lanzamiento, la puntería y la cooperación estratégica mediante variantes de un juego base de protección y ataque.

2. Materiales Necesarios

Para llevar a cabo las tres actividades, se requiere el siguiente material:

Conos: Al menos 4 (preferiblemente rígidos y de colores vivos).

Pelotas: Pelotas de espuma o de goma blanda (tipo "dodgeball") para evitar lesiones.

Petos: De 4 colores diferentes para identificar a los equipos.

Cronómetro: Para controlar los tiempos de penalización/espera.(móvil)

Cinta o tizas: Para delimitar las zonas de juego y las líneas de lanzamiento.

3. Desarrollo de las Actividades

Actividad 1: El Guardián del Tesoro (Calentamiento y Precisión)

Descripción: Se divide al grupo en dos círculos independientes. En el centro de cada círculo se coloca un cono y un "Guardián".

Dinámica: Los jugadores del exterior deben pasarse la pelota para buscar el hueco y derribar el cono. El guardián debe interceptar los balones o bloquearlos con el cuerpo (sin agarrar el cono).

Rotación: Quien consiga derribar el cono pasa al centro a ser el nuevo guardián.

Aumento de dificultad: A medida que avance el juego, se marcará un círculo exterior más lejano desde donde deben lanzar obligatoriamente, aumentando la distancia de tiro.

Actividad 2: Asalto al Cono (Variante de "Atrapar la Bandera")

Descripción: El terreno se divide en dos campos enfrentados. Cada equipo tiene un cono en el mediodía de su zona.

Objetivo: Para poder robar la "bandera" (el cono), el equipo atacante primero debe derribarlo con un lanzamiento desde la zona permitida.

Regla especial: Una vez que el cono es derribado, un jugador del equipo atacante puede entrar en la zona rival para recogerlo.

El Factor Tiempo: Al coger el cono, el jugador debe permanecer en el sitio 30 segundos (protegido por sus compañeros o simplemente esperando el tiempo marcado) antes de poder salir corriendo hacia su campo. Si lo consigue, el equipo suma un punto.

Actividad 3: La Batalla de los Cuatro Reinos

Descripción: El espacio de juego se organiza en forma de rombo o cuadrado, situando un equipo en cada esquina con su propio cono.

Dinámica: Todos contra todos. Los 4 equipos deben defender su cono mientras intentan derribar los conos de los otros tres equipos utilizando varias pelotas en juego simultáneamente.

Eliminación/Puntuación: Si un equipo pierde su cono, queda "congelado" o pierde un punto, teniendo que levantarlo para reincorporarse tras una breve penalización.

Estrategia: Los niños deberán decidir si envían a alguien a atacar o si se quedan todos protegiendo su base.

4. Adaptaciones por Edades

1º a 3º de Primaria: Se recomienda usar pelotas más grandes y distancias más cortas. Los 30 segundos de espera en el Juego 2 pueden reducirse a 15 para mantener el dinamismo.

4º a 6º de Primaria: Se pueden introducir dos pelotas a la vez para aumentar la dificultad y fomentar la visión periférica.

Asegurarse de que los lanzamientos sean siempre por debajo del hombro para evitar impactos en la cara.

Fomentar que el "Guardián" rote constantemente para que todos experimenten ambos roles.

5. Posibles lugares:

- 1/3 del pabellón
- Sala polivalente
- Pista de tenis

6. Responsables:

David Hernández Benito

Iker Guijosa Fernández

PROPUESTA PARA LA JORNADA DE
MOVINFANCIA
TALLER 2 DEL GRUPO GETAFE F.C.

Daniel Martín Prieto

Mario Gutierrez Miguel

Maestro de Educación Primaria

Asignatura: Iniciación deportiva escolar

Profesor: Antonio Sanchez Martín

Universidad de Salamanca

Curso 2025 – 2026

1º- Título:

El mundo de Indiana Jones

2º- Desarrollo-Explicación:

Actividad 1: ¡Calma el Volcán!

El objetivo de esta actividad es atravesar el río de lava y encestar para enfriar el magma. Los niños se dividen en 4 filas. Deben atravesar una distancia de 5 metros saltando únicamente dentro de los aros (5 metros como cantidad aproximada); si alguien toca el suelo, regresa al inicio de su fila. Al llegar al final, encuentran una zona de lanzamiento frente a una caja (“el cráter”). Cada niño lanza una pelota de tenis e inmediatamente vuelve corriendo por el lateral para dar el relevo al siguiente. El equipo debe sumar sus aciertos hasta llegar al objetivo colectivo.

- Para los pequeños, los aros estarán fijos en el suelo y la meta será de 7 canastas a corta distancia.
- Para los mayores, deberán avanzar transportando sus propios aros (poner, pisar, recoger) y lograr 13 canastas desde más lejos.

Actividad 2: “El pasadizo de las Arañas”

Objetivo: Atravesar una red de hilos (una red de fútbol) sin ser detectado por la araña (diferentes pelotas), los estudiantes se dividen en 2 grupos.

Se crean dos pasillos estrechos usando redes de fútbol, voleibol etc o gomas elásticas cruzadas a diferentes alturas entre postes o porterías. Los niños deben cruzar de uno en uno reptando, saltando o cruzándose como quieran pero sin tocar las diferentes “arañas” que serán los balones, si tocan un balón, deben volver a empezar desde el principio de la red. Es una prueba en la que los niños tendrán que tener un poco más de control del cuerpo y de las posturas, no de velocidad por quien la cruza antes. Una vez que todos los integrantes de ambos grupos están al otro lado, el desafío se completa.

(Los niños cruzarán uno a uno, pero el inicio de cada uno lo marcamos nosotros con un pitido o un ¡Ya! no tiene que haber acabado necesariamente el que va delante para que el otro empiece)

- Pequeños: Pelotas más pequeñas
- Mayores: Pelotas más grandes para que sea más costoso el paso...

Actividad 3: “El puente de los cocodrilos”

Objetivo: Transportar “huevos de dinosaurio” por un puente estrecho.

Se colocarán bancos suecos que representen puentes sobre un pantano. Cada niño debe cruzar el puente manteniendo el equilibrio mientras lleva un huevo (pelotas). Si se cae del puente, debe empezar el recorrido del tronco de nuevo. Al final del puente, deposita el objeto en una zona segura (una caja) y regresa corriendo por fuera para que salga el siguiente compañero. (En este ejercicio no se empezará hasta que el otro compañero haya llegado, para evitar riesgos innecesarios)

- Pequeños: Usan la parte ancha del banco y llevan solo 1 objeto en cada mano

- Grandes: Usan la parte estrecha del banco y deben llevar 2 o + objetos (2 o más en la mano y otro en otra parte del cuerpo que elijan)

Actividad 4: “El robo en la cueva”

Objetivo: Rescatar los diamantes antes de que la cueva se caiga.

Los estudiantes se dividirán en dos subgrupos

Colocaremos una gran cantidad de pañuelos o petos al final de dos circuitos de obstáculos (conos, picas o vallas bajas). Los niños salen de uno en uno a máxima velocidad, superando los obstáculos en zig zag (conos) hasta llegar al montón de “diamantes” que pueden ser los conos, a la vez que los docentes lanzaremos pelotas de espuma por debajo de la cadera a los estudiantes, para añadir una dificultad, significando que el estudiante alcanzado por la pelota tendrá que volver al inicio sin diamantes (pañuelos o petos) . Solo pueden coger un diamante cada vez y deben volver a toda prisa para depositarlo en el cofre que tendrán ambos equipos en conjunto y dar el relevo de su respectivo equipo, La actividad terminará cuando no queden tesoros en la cueva.

- Pequeños: Circuito de conos simple y mucha cantidad de pañuelos para que todos corran mucho.
- Mayores: Deben realizar el zig zag saltando con los pies juntos o desplazándose lateralmente según le digamos nosotros lo que tienen que hacer.

Actividad 5: “Escape final de la isla”

Objetivo: Colaborar para arrastrar las canoas hasta el mar.

Divide a cada grupo en sub-equipos (pueden ser los mismos grupos que en la actividad 1).

Uno o dos niños se sientan sobre una colchoneta (la canoa) y el resto de sus compañeros deben agarrar los bordes de la colchoneta para arrastrarlos por el suelo del pabellón hasta una línea de meta. Una vez cruzan la línea, se cambian los roles: los que empujaban se suben y los que estaban sentados arrastran de vuelta. Es la prueba final de fuerza y unión grupal para irnos de la isla y del volcán.

- Pequeños: el monitor ayuda a tirar de la colchoneta y la distancia es más corta
- Mayores: deben llevar a tres compañeros a la vez, coordinando la fuerza para no volcar la “canoa”

3º- Organización-Agrupación:

1ª actividad: Se dividen los estudiantes como hemos mencionado en el desarrollo, se organizan en 4 subgrupos, de unos 5 alumnos, al tratarse de circuitos en línea recta, no ocupan excesivamente el ancho del espacio, y por tanto podrán realizarse 4 circuitos simultáneamente, y posteriormente los lanzamientos.

2ª actividad: Se dividen en 2 grupos, de unos 10 alumnos cada uno, donde mientras los primeros reptan, los demás pueden indicar por donde pasar o estar atentos par poder superar correctamente el obstáculo, al ocupar más ancho los circuitos, solo se podrán realizar 2 simultáneamente.

3º actividad: El grupo participa en conjunto, sin subgrupos, ya que al tratarse de un puente creado con bancos, si hubiese dos simultáneamente se podrían ocasionar choques innecesarios, al no ser necesario que termine el primer participante para que empiece el segundo, e ir con cierta rapidez, puede ser más fluido de lo que parece, pero es preferible la seguridad a la participación simultánea.

4ª actividad: Los estudiantes se dividen en dos subgrupos, ya que simultáneamente sólo hay 2 alumnos realizando los circuitos, ya que hay varios estímulos al mismo tiempo, como los conos, balones dirigiéndose hacia ellos y otro compañero, si hubiese más participantes realizando la actividad al mismo tiempo habría choques y perderían con más facilidad la percepción de los estímulos.

5ª actividad: Al igual que en la primera actividad, se subdividen en 4 grupos, de 5 participantes, que se irán alternando los roles durante la actividad.

4º- Posible lugar de realización:

Preferiblemente el pabellón, ya que, hay actividades donde se repta y el suelo es preferible que sea liso y no cementado como en la pista de tenis, al igual que en la actividad con colchonetas, donde se podrían raspar o romper.

Otra opción podría ser el aula polivalente, aunque el espacio es algo menor.

5º- Materiales que se van a emplear:

Aros, pelotas de tenis, cajas/papeleras/cubos simulando canastas más bajas, red de futbol, pelotas de espuma de distintos tamaños, bancos suecos, pañuelos, petos, conos, picas, vallas bajas y colchonetas.

6º- Componentes responsables:

Dos docentes, Daniel Martín Prieto y Mario Gutierrez Miguel

PROPUESTA PARA LA JORNADA MOVINFANCIA

TALLER 3 DEL GRUPO GETAFE F.C.

Curso académico: 2025/2026.

Asignatura: Iniciación Deportiva Escolar.

Grado: Grado de Maestro en Educación Primaria.

Alumnos: Rodrigo Muriel Sobrino.

Oliver Rapado Domínguez.

Facultad de Ciencias de la Educación de Zamora.

1. Título:

Exploradores del movimiento.

2. Desarrollo de la sesión:

Como indica el nombre de la sesión, todos los participantes, incluidos nosotros, nos convertiremos en exploradores, por ese motivo, las actividades que vamos a plantear a lo largo del desarrollo guardan relación con esta temática.

Teniendo en cuenta el tiempo con el que contamos, hemos distribuido los tiempos de la siguiente manera: 10 minutos aproximados para el calentamiento, 35 minutos de desarrollo de actividades y, por último, 5 minutos para la vuelta a la calma. En cada actividad hemos incluido el tiempo que consideramos que nos requerirá cada actividad, sin embargo, estos tiempos no son para nada estrictos. En la práctica, a través de la observación, adaptaremos los tiempos a la necesidad, pudiendo incluso llegar a eliminar la cuarta actividad del desarrollo. Evidentemente, el calentamiento y la vuelta a la calma son imprescindibles, por lo que adaptaremos los tiempos para cumplir con esta premisa.

En primer lugar, comenzamos con el calentamiento, que constará de 2 partes claramente diferenciadas. Introduciremos la sesión con una actividad de activación con la que contextualizaremos las actividades. Lex explicaremos a través de una narración que ellos son un grupo de exploradores que se han perdido en la selva, y que tienen que volver a la civilización. A partir de este contexto, narraremos una historia, la cual representarán ellos con el cuerpo. Por ejemplo, llegados a cierto punto, los exploradores se encontrarán con una alta pared, por tanto, tendrán que mover los brazos, simulando que están escalándola; o también encontrarán un caudaloso río, por el cual tendrán que nada; un tronco caído, por debajo del cual reptarán; o incluso un peligroso tigre, que les obligará a correr.

Una vez finalizada esta introducción, que no habrá supuesto un esfuerzo demasiado grande para los alumnos, realizaremos otro juego, en este caso, de intensidad mayor, para continuar entrando en calor progresivamente. Este juego se llama “El juego de los Animales Protegidos”. Sigue el formato del tradicional juego del pilla-pilla, pero encontramos una variable importante. Dividiremos a nuestros exploradores en 3 grupos diferentes: exploradores, cazadores, animales. Para lograr esto, entregaremos petos de diferentes colores a los alumnos, para que se distingan perfectamente todos los grupos. Los cazadores perseguirán a los animales, para conseguir comida; los animales pillarán a los exploradores, en busca de refugio; y los exploradores pillarán a los cazadores, deteniéndolos por cazar furtivamente. Siempre que un alumno sea alcanzado, tendrá que permanecer quieto hasta que un compañero de su equipo le choque la mano. Con esta actividad, acaba el calentamiento.

A partir de aquí, comenzará el desarrollo de la sesión, durante el cual realizaremos varias actividades, todas ellas relacionadas con la selva. Explicaremos, en primera instancia, que los exploradores deberán resolver una serie de pruebas para encontrar el tesoro oculto de la civilización maya. La primera actividad se llamará “Cruzar el Amazonas”. El alumnado deberá recorrer una cierta distancia, de unos metros, utilizando dos o tres colchonetas grandes, unos quince aros y tres pares de zancos. Los alumnos deberán hacer uso combinado de su equilibrio y coordinación y trabajar en grupo para lograr cruzar el río sin caer al agua, en cuyo caso, todos los exploradores se verán obligados a tirarse al agua

para salvarlo, y por ende, todos volverán a comenzar. Para añadirle dificultad, se pueden retirar recursos o impedirles a los chicos mover algunos de ellos. Estimamos que la duración de esta actividad conllevará unos 10 minutos.

La segunda de las cuatro actividades que forman el desarrollo lleva el nombre de “Proteger el campamento”. Continuaremos con nuestra narración, explicando que el grupo ha conseguido llegar a un claro en la selva y que ahí ha montado el campamento. Allí se asean, descansan, y todo parece ir bien hasta que... y en este momento comienza la segunda actividad. Para ella, dividiremos de nuevo la clase, en este caso, en dos grupos. Uno de ellos representará a los exploradores y otro estará formado por babuinos agresivos. Los exploradores formarán un círculo formado por conos (20 conos aproximadamente), y deberán de evitar que los babuinos, que están muy cabreados, destrocen el campamento (tiren los conos) lanzando cocos (pelotas de espuma) al campamento. El equipo animal contará con un minuto, y al final de este, se contará la cantidad total de conos derribados. Posteriormente se cambiarán los roles. El tiempo estimado de esta actividad es de unos 8 minutos.

Los alumnos llegan finalmente a un poblado indígena, sin embargo, parece tratarse de un pueblo hostil. En lo alto de una pirámide, se logra avistar un cofre dorado enorme, que brilla, reflejando el sol. Sin embargo, este tesoro tuvo que ser robado, pues originalmente pertenecía a los mayas, entonces nuestra misión es recuperarlo, y donarlo al pueblo maya. A continuación, empezamos la actividad central del desarrollo, “Robar el Tesoro de la Tribu”. Nuevamente, el grupo será dividido en dos grupos, indígenas y exploradores. Cada uno contará con una mitad del terreno del que disponemos, y en cada extremo del campo, se encontrará la mitad del tesoro. Los indígenas tendrán que cruzar al campo contrario, cruzarlo, recuperar el tesoro y llevarlo a su terreno de nuevo, mientras que los exploradores tratarán de robar todo el botín. El juego ganará cuando un equipo reúna todo el tesoro, o al menos tres cuartas partes de este, una vez pasen 5 minutos de juego. La dificultad se encuentra al poder ser pillado al entrar en el campo contrario. En ese caso, los alumnos esperarán en la cárcel, claramente delimitada antes de comenzar, hasta que un compañero les choque la mano. La única zona segura en campo contrario será la zona del tesoro, una pequeña área, donde aquellos alumnos que entren a robar el botín podrán descansar a salvo. Consideramos que este juego, conllevará unos 10 minutos.

Independientemente del resultado del juego anterior, continuaremos con la narración, asumiendo que los exploradores (todos vuelven a su papel original) consiguieron robar el tesoro. Abren el cofre, y descubren que, en él, se encuentra un pergamino con una fórmula basada en ungüentos creados con plantas del Amazonas. Resulta que esta fórmula es la cura contra una enfermedad grave, y por eso, es primordial llevarlo de vuelta a casa, para difundirla. Sin embargo, al final del pergamino hay una advertencia acerca de una maldición por coger el tesoro. Aquí damos paso a la cuarta actividad, “La Maldición Maya”. Todo el grupo jugará como exploradores, a excepción de un alumno, que será el espíritu de cierto emperador maya. Este perseguirá a los exploradores, convirtiendo en espíritus a todos los alumnos que alcance, hasta finalmente ser convertidos todos los alumnos. Para reconocer a los fantasmas, estos tendrán que llevar una mano pegada al pecho en todo momento. Esta actividad nos llevará unos 5 minutos.

Finalmente, explicaremos que la historia acaba con los exploradores logrando escapar de los fantasmas. Aunque en el juego ganen los espíritus, en la narración los jóvenes lograrán salir del Amazonas, evitando ser malditos, finalmente, llegan a su campamento general y descansan. Allí piensan cómo van a hacer para entregar a los científicos la cura de la

enfermedad. Y aprovechamos este momento para realizar la vuelta a la calma. Nos empleará algo más de 5 minutos, y para ella. Los alumnos se tumbarán en esterillas y harán respiraciones profundas. Posteriormente, se realizarán estiramientos suaves guiados por nosotros. A la vez, se les añadirá cierta ambientación, utilizando de fondo sonidos de la selva. Finalmente, se entregarán diplomas a todos los exploradores por su buena labor y su energía aventurera.

3. Organización/agrupamientos:

Tal y como he explicado en el desarrollo de las actividades, el agrupamiento será en forma de gran grupo (todos juntos), durante la introducción y las actividades 1, 4 y la vuelta a la calma; en forma de dos equipos enfrentados, en las actividades 2 y 3; por último, también se hará una actividad, la segunda del calentamiento, en 3 grupos iguales enfrentados.

4. Posible lugar de realización:

Pabellón polideportivo, base del anfiteatro, zona pavimentada del campus. Sin embargo, nuestra preferencia es el pabellón, al haber actividades que requieren acciones como reptar, las cuales se llevarían mejor a cabo en el pabellón que en cualquiera de las otras dos opciones.

5. Materiales que se van a emplear:

Petos de colores, colchonetas (unas 4 en total), aros (aproximadamente 20), cuatro pares de zancos, 30 conos, pelotas de espuma, esterillas (en función del número de alumnos que acudan, unas 30 como mucho), diplomas (diseñados por nosotros).

6. Responsables:

Rodrigo Muriel Sobrino y Oliver Rapado Domínguez.

1º.- GOALBALL

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

La actividad se organiza con dos equipos de aproximadamente 5-6 jugadores cada uno. Todos los participantes se colocan antifaces o vendas para cubrir completamente la visión, garantizando la igualdad de condiciones. El terreno de juego puede ser un espacio delimitado tipo pista, con una portería en cada extremo.

El balón utilizado contiene cascabeles en su interior, lo que permite a los jugadores localizarlo mediante el sonido. El juego comienza con un lanzamiento rodado hacia el campo rival. El equipo defensor, situado de rodillas o en el suelo, debe intentar interceptar el balón utilizando su cuerpo para evitar que entre en la portería.

Tras cada lanzamiento, se alternan los turnos de ataque y defensa. Es fundamental que durante el juego haya silencio para facilitar la escucha del balón.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Equipos de 5-6 personas

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

En el pabellón

5º.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Antifaces
- balón con cascabel o que haga ruido
- conos para formar portería
- algo para delimitar el campo

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3)

Adrián Nieves Nieto

Pablo Oreiro Lagoa

Grupo “Padelistas Disfrutones”

Duración de cada actividad- taller: 50 minutos.

1º.- TÍTULO: Gymkana de fútbol

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

Con esta sesión pretendemos combinar la competición con el trabajo cooperativo, de manera que los alumnos aprendan a competir de forma sana sin perder el objetivo principal, que es adquirir valores como el trabajo en equipo, desde el movimiento, la diversión y la salud como conocimientos y herramientas de aprendizaje.

1. Balón chino

El alumnado se dispondrá formando un círculo, en el que se colocarán de manera intercalada los integrantes de los dos grupos, de esta manera que los alumnos no limitarán con ningún compañero de su mismo grupo.

Los alumnos, empleando únicamente las manos y sin mover los pies del sitio, deben de intentar meter la pelota entre las piernas de los miembros del otro grupo. “Si te meten el balón entre las piernas, pierdes una mano, y si te meten el balón dos veces, quedas eliminado momentáneamente”. El alumnado que “se haya quedado sin manos” podrá seguir jugando en otro grupo con los demás compañeros que se encuentren en su misma situación.

El equipo que menos eliminados tenga cuando se acabe el tiempo será el ganador.

Al equipo que haya conseguido la victoria se le otorgará un sobre que no podrán abrir hasta el final del taller, y este contendrá unas determinadas letras.

Posteriormente, se les propondrá la siguiente adivinanza, la cual deberán responder entre todos los alumnos, independientemente de que sean de grupos distintos.

Adivinanza: ¿A qué ciudad pertenece el equipo del Betis? → Sevilla

En el caso de que no conocieran la respuesta, se les proporcionarán una serie de pistas para que logren adivinarlo.

Sílaba que se le propiciará en el sobre: PAR

2. El Gol Mareado

Cada equipo se colocará en una fila, es decir, formarán dos filas.

Cuando uno de los maestros indique “ya” el primero de cada fila deberá dar 3 vueltas en el sitio y correr hacia un balón que se encontrara situado en el centro y

lanzar a portería. Los alumnos competirán por ver quién llega más rápido hacia el balón y consigue patearlo a portería correctamente, en un menor tiempo.

Una vez que hayan tirado todos los alumnos de ambos equipos, el equipo que más goles haya anotado será el vencedor y se le otorgará el consiguiente sobre con sus respectivas letras. Si ambos equipos empatan, el sobre les será entregado a ambos grupos como si fueran uno solo.

Posteriormente se les planteará la siguiente pregunta que deberán consensuar entre el gran grupo para pasar a la siguiente actividad:

Adivinanza: ¿Cuántas Champions tiene el Real Madrid? → 15

Sílaba que se le propiciará en el sobre: TI

3. Pañuelo futbolero:

Cada equipo se sitúa a un lado de la pista y se asignan, a ellos mismos, unos números. Cada equipo dispondrá de un balón.

El maestro se colocará en el centro de la pista con un pañuelo y gritará en alto un número aleatorio. El alumno que corresponda al número que se ha gritado deberá salir corriendo, siempre conduciendo el balón con los pies, a por el pañuelo y volver a su equipo. Si el alumno que coge el pañuelo consigue llegar a su equipo sin que sea pillado, conseguirá un punto.

El equipo que más puntos tenga cuando finalice la actividad será el equipo ganador y al que se le propiciará el último sobre.

Finalmente, los alumnos deberán contestar a una última adivinanza:

Adivinanza: “Blanco y negro solía ser, ruedo sin tener pies. Si me chutan con pasión, término dentro del cajón” → Él balón

Sílaba que se le propiciará en el sobre: DO

4. Juego final: PARTIDO

Finalmente, con las letras que ha ido consiguiendo cada equipo a lo largo de la sesión los alumnos deberán trabajar en equipo, juntando todas las sílabas, para conseguir formar la palabra secreta que les indicará la actividad final: Jugar un partido de fútbol entre ambos equipos, el cual tendrá una duración de 6 minutos. Durante el partido los maestros actuarán de árbitros, con el fin de lidiar y evitar conflictos.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Al inicio de la clase se distribuirá al alumnado en dos grupos con el mismo número de integrantes. Los grupos se mantendrán para cada actividad que se desarrolle.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

- Si hace buen tiempo, al aire libre; en la explanada del pabellón.
- Si no es posible o hace mal tiempo, en una parte de las tres del pabellón (interior).

5º.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Una portería
- Conos o chinos
- 2 balones
- Un pañuelo

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3)

- Mario Díaz Serrano y Alexis Vázquez Hernández

anexo:



Taller 1 de Getafe F.C

Carlos David Pantaleón Martín.

Jesús Vara González.

Asignatura: Iniciación deportiva escolar.

Profesor: Antonio Sánchez Martín.

Curso25/26.

Grado en Maestro de Educación Primaria.

Facultad de Ciencias de la Educación.

Universidad de Salamanca.

1º.- TÍTULO: Taller de juegos de invasión y reacción.

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

Calentamiento (10 minutos): El comecocos.

Se dividirá en 2 fases.

En la primera fase utilizando únicamente las líneas del pabellón se tendrán que desplazar por ellas realizando las órdenes que les digamos (de cuclillas, a la pata coja, desplazamiento lateral, salto, salto con palmada, andar). Dependiendo del nivel de los alumnos, se le realizarán órdenes más complejas (salto con giro o palmada) o más simples (salto).

En la segunda fase, se seguirán utilizando las líneas del pabellón para desplazarse exclusivamente por ellas, pero nosotros haremos de fantasmas (yendo también solo por las líneas y con la mano levantada) y el objetivo de los alumnos es que caminando rápido (no corriendo) deben escapar. Si son alcanzados por uno de nosotros pasará a ser fantasma, lo que significa que debe levantar la mano y también puede pillar al resto de los compañeros.

Actividad 1 (15 minutos): Invasión a la pirámide.

Se dividirán en dos equipos a los alumnos y se les explicará que en el fondo de cada lado hay una "pirámide" formada por seis ladrillos de plástico y que mediante una pelota de gomaespuma un equipo deberá ir dándose pases entre ellos (ya que no pueden avanzar más de 2 pasos con la pelota en la mano) hasta llegar a una línea un poco antes de la pirámide (la línea de seguridad), donde sin pasarla deberán lanzar a la pirámide para destruirla. Mientras tanto, el equipo rival deberá intentar interceptar la pelota para poder ellos ser quienes atacan y derrumban la pirámide. Si se derrumba la pirámide suman un punto, se reconstruye la pirámide y saca el otro equipo. El equipo que haya obtenido más puntos en los 15 minutos gana. Dependiendo del nivel y la dinámica del equipo, se podrá ir simplificando o complicando con retos como: Se puede quitar la pelota de las manos del rival, deben tocar todos los miembros del equipo la pelota antes de lanzar a la pirámide, modificar la distancia a la que se encuentra la línea de seguridad dependiendo de si es muy fácil o difícil, se permite estar muy cerca de cada atacante...

Actividad 2 (15 minutos): Choca y corre.

Siguen con la misma división de equipos del juego anterior, colocándose cada equipo en línea recta en un extremo del campo o espacio con las manos extendidas hacia delante. Por turnos, un jugador del equipo A sale hacia donde están los de equipo B, tratando de darle en la mano a uno del equipo rival y huir hasta llegar a donde están los compañeros antes de que el rival lo toque, si no lo pilla el del equipo B punto para el equipo A, si lo pilla antes de llegar punto para el equipo B,

los puntos de cada equipo se irán sumando a un marcador colectivo (de equipo). Como regla clave, destacar que no se puede ir 2 veces seguidas a por el mismo. Gana el equipo que consiga más puntos en los 15 minutos de juego. Como posibles adaptaciones dependiendo el curso aumentar o disminuir las distancias y, la posibilidad de hacer amagos al chocar la mano para despistar.

Vuelta a la calma (10 minutos): Director de orquesta.

Todos los alumnos se sientan en un círculo. El profesor elige a un alumno para que se coloque en el medio del círculo y le pide que cierre los ojos. Mientras el alumno del centro está con los ojos cerrados señala a un alumno el cual va a ser el director. El director empezará a hacer un gesto el cual tienen que repetir el resto de los alumnos, (dar palmadas, frotarse la nariz, ...) y el alumno del centro ya podrá abrir los ojos. El director cada cierto tiempo cuando considere que el alumno del centro no lo está mirando deberá de cambiar de gesto, así como el resto de los alumnos lo deben de hacer lo más rápido posible. El del centro tiene 3 intentos para adivinar quién es el director. Aquí en cuanto a adaptaciones o dificultad lo ideal es que alumnos de cursos cercanos a 1º de Primaria hagan gestos muy fáciles de ver (sacar la lengua, dar palmas...) mientras que los alumnos de cursos superiores compliquen el juego con acciones como guiñar el ojo.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Gran grupo para la actividad de calentamiento y la actividad de vuelta a la calma. Y, divididos en partes iguales en la actividad 1y2, numerando a los alumnos 1-2,1-2, ... con posibles modificaciones por parte del profesorado si se ve una clara superioridad de un equipo.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

Como lugar ideal para la realización de dicho taller sería uno de los tres tercios del pabellón. Ya que, al tener líneas facilita el juego del calentamiento y al poseer una superficie prácticamente llana reduce para la actividad 2 las posibilidades de que se tropiecen o caigan.

Y de no ser posible, se elegirá una zona con césped, ya que aunque habría que poner cuerdas o yeso o chinios (conos) para el juego de calentamiento a modo de líneas, la actividad 2 seguiría siendo segura ya que el césped amortiguaría una posible caída corriendo.

5º.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- 12 ladrillos de plástico para las pirámides.
- Petos para diferenciar a un equipo en el juego de las pirámides.
- 1 balón de gomaespuma para el juego de la actividad 1 (Invasión a la pirámide).
- Conos o cuerdas para delimitar la zona de seguridad en la actividad 1.
- Y, cuerdas o yeso o chinios (conos) para hacer las líneas en el calentamiento si no se realiza en el pabellón.

6°.- COMPONENTES-RESPONSABLES.

Carlos David Pantaleón Martín.

Jesús Vara González.

Ambos guías docentes iremos alternando las labores de uno explicar y otro colocar el material (de ser necesario).

Grupo “Padelistas Disfrutones”

Duración de cada actividad- taller: 50 minutos.

1º.- TÍTULO

“Taller de Juegos Tradicionales: Movimiento y Diversión”

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

La sesión está diseñada para fomentar el movimiento, la coordinación y la diversión a través de juegos tradicionales, adaptados para todos los niveles de Primaria.

- Calentamiento:

‘Semáforo loco’: Todo el grupo se distribuye de forma libre por el espacio. A los alumnos se les hará saber que cada uno de los colores que contienen el semáforo, lleva consigo una tarea a realizar. Por lo que, a modo de introducción, haremos una explicación acerca de las diversas actuaciones que deberán realizar con cada uno de dichos colores:

- **Verde:** desplazarse saltando a la pata coja.
- **Amarillo:** desplazarse dando saltos con los dos pies juntos.
- **Rojo:** realizar un salto y quedarse quietos en el sitio con brazos y piernas abiertos.

Se contarán con unas tarjetas de cada color, que se irán mostrando de forma aleatoria y los alumnos deberán realizar el movimiento que corresponda, variando el ritmo para mantener la atención durante la actividad.

- Parte principal:

1. ‘Carreras de sacos’:

En dicha actividad, se dividirá al alumnado en pequeños grupos de 4-5 participantes. Cada grupo se colocará en fila detrás de una línea de salida, diseñada y preparada por el grupo para su localización.

Cada uno de los niños que esté colocado en el primer lugar de cada uno de los grupos, se introducirá dentro de un saco y, a la señal de nuestro silbato, deberá avanzar saltando hasta llegar a la meta, ya colocada por nosotros en una distancia que consideremos adecuada.

El objetivo de dicha actividad consiste en que el alumno/a que llegue antes a la meta, tras el pitido del silbato hará que gane un punto para su respectivo equipo. El equipo que más punto obtenga en la realización de dicha actividad ganará.

Se pueden realizar diferentes variantes: carreras individuales, carreras por relevos o introducir pequeños obstáculos. Con ello, buscamos que los alumnos no se aburran y mantenga la atención focalizada en dicha actividad, dando lugar a la diversión y a la competitividad.

2. **‘Quitar la cola’:**

Un juego tradicional muy conocido por todos, en el que todos los alumnos deben llevar un pañuelo o una tela enganchada en la parte trasera del pantalón, simulando así una “cola”.

El objetivo de dicho juego es conseguir el mayor número de colas posible mientras se protege la propia.

El alumnado se mueve libremente por un espacio delimitado y, a la señal que demos para comenzar el juego:

- Cada participante intentará quitar la cola a sus compañeros.
- Cuando un alumno pierde su cola, no queda eliminado, sino que continúa jugando intentando conseguir colas de otros compañeros, y cuando robe una se la pondrá él. ¡ Cuantas más mejor !.
- Las colas conseguidas deben guardarse en la mano.

El juego finaliza tras un tiempo determinado, y gana el participante que haya conseguido más colas.

- **Vuelta a la calma:**

‘Juego de las estatuas’: Los alumnos se distribuyen por todo el espacio. Se pone música y mientras suena la música, deben moverse y bailar libremente por el espacio. Cuando la música se detiene, deben quedarse completamente quietos como estatuas. Los que se muevan, se irán sentados hasta quedar todos sentados.

- Una vez sentados, se realizará una breve conversación guiada por nosotros donde los alumnos podrán expresar:
 - Qué juego le ha gustado más.
 - Cómo se han sentido durante la actividad.
 - La importancia de jugar en grupo y respetar las normas.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

- Grupo conjunto de la clase en la explicación inicial y en el calentamiento. También en el juego de “quitar la cola” y la vuelta a la calma.
- Por grupos reducidos de unos 4-5 niños, en la carrera de sacos.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

- Si hace buen tiempo al aire libre en la explanada del pabellón.
- Si no es posible o hace mal tiempo, en una parte de las tres del pabellón.

5º.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Sacos resistentes (uno por grupo, unos 5 o 6).
- Pañuelos o telas (para el juego de “quitar la cola”).
- Conos o marcas para delimitar espacios y recorridos.
- Equipo de música (altavoz para el juego de las estatuas).
- Tarjetas de colores (verde, amarillo y rojo) para el juego “el semáforo loco”.

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3)

Mario González Gallego, Andrea Segovia Sánchez y Raúl Sánchez Martínez

GRUPO: APOCALIPSIS

Integrantes:

- Samuel Barderas.
- Nadia Castillo.
- Iker Guijosa.
- David Hernández.

1º.- TÍTULO

- Kinball y Tira el cono.

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER: Muy pormenorizado.

Samuel y Nadia en la actividad de Kinball vamos a realizar lo siguiente:

Vamos a dividir en dos o tres equipos al grupo con el que estemos trabajando y daremos la explicación necesaria de como jugar al kinball, con ejemplos si es preciso y si fuera necesario explicaremos con lenguaje más sencillo para que lo entienda absolutamente todo el mundo con el que vamos a realizar la actividad.

En Tira el cono jugaremos dividiéndonos en dos grupos al juego, uno de cada grupo defiende un cono y los demás lanzan un balón para intentar tirarlo, el que lo tira pasa a defender. Cuando lleven un tiempo jugando al juego cambiaremos a un formato en el que habrá dos conos y dos equipos que tendran que defender su cono y por turnos atacar y defender.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

En nuestra propuesta la organización de los grupos será de la siguiente manera:

- El grupo con el que trabajaremos (unos 20-25) vamos a dividirlo en tres equipos más pequeños de unos 6-7, esto variará según la cantidad de niños que tengamos

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

Para el kinball necesitaremos bastante espacio como pueden ser:

- Jardín
- Pabellón
- Pista de tenis

Para Tira el cono cualquier espacio de los que disponemos en la facultad

5°.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Bola de pilates para el Kinball
- Petos de diferentes colores para diferenciar equipos (tres colores de petos diferentes)
- Conos para el tira el cono
- Balones para lanzar

6°.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3) n

Samuel y Nadia en Kinball.

Iker-David en tirar el cono.

MOVINFANCIA SAMUEL Y NADIA

Actividad

GRUPO: APOCALIPSIS

Integrantes:

- Samuel Barderas.
- Nadia Castillo.

1º.- TÍTULO

- Kinball

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER.

Vamos a dividir tres equipos al grupo con el que estemos trabajando y daremos la explicación necesaria de como jugar al kinball, con ejemplos si es preciso y si fuera necesario explicaremos con lenguaje más sencillo para que lo entienda absolutamente todo el mundo con el que vamos a realizar la actividad.

El kin ball es un deporte que se juega entre tres equipos que van de diferente color y con una pelota muy grande que no pesa mucho.

El objetivo principal del kin ball es no dejar caer la pelota al suelo cuando toca defender, si a mi equipo le toca defender y la pelota cae al suelo, los otros dos equipos sumarían un punto.

¿Cómo se juega al kin ball?

Uno de los equipos inicia el juego sujetando la pelota entre todos los integrantes del grupo excepto uno que será el que golpee la pelota (en esta actividad cada vez golpeará un niño diferente para que puedan tener todos la oportunidad de golpear la pelota). Cuando mi equipo está sujetando la pelota y vamos a golpearla hay que gritar “omnikin + el color del equipo rival que queremos que defienda por ejemplo “Omnikin amarillo”y golpearán la pelota hacía arriba o hacia adelante y el equipo amarillo tendrá que intentar que la pelota no caiga al suelo. Si cae al suelo es punto para los dos equipos que no van de amarillo. Por el contrario si el equipo amarillo lo hace bien y coge la pelota antes de que caiga al suelo pasará a atacar.

Algunas reglas importantes del kin ball:

- Todos los jugadores del equipo atacante deberán estar en contacto con la pelota antes de golpear
- El golpe debe ser un golpe claro, no se puede retener la pelota ni lanzarla, tiene que ser un golpe
- No puede haber contacto físico entre los jugadores
- Jugaremos dos tiempos de 10 minutos cada uno.

Para cerrar la actividad jugaremos al juego de la araña o muro. Consiste en que un jugador hace de araña y se coloca en el centro del campo, mientras el resto se sitúa en un extremo; todos deben cruzar al lado contrario sin ser tocados, y quienes son atrapados pasan a convertirse también en arañas, ganando el último jugador que consigue cruzar sin ser atrapado.

- En lugar de eliminar, los atrapados se dan la mano formando una “telaraña”.
- Solo pueden moverse lateralmente.
- Fomenta trabajo en equipo y estrategia.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

En nuestra propuesta la organización de los grupos será de la siguiente manera:

El grupo con el que trabajaremos (unos 20-25) vamos a dividirlo en tres equipos más pequeños de unos 6-7, esto variará según la cantidad de niños que tengamos. Cada grupo de 6-7 van a llevar un peto de distinto color y que se diferencie de los rivales. Es importante que se diferencie para evitar confusiones de con qué equipo vamos. Para ello vamos a necesitar petos que se diferencien bien como amarillo, rojo y negro por ejemplo pero nos adaptaremos a lo que haya en el almacén.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

Para el kinball necesitaremos bastante espacio como pueden ser:

- Jardín
- Pabellón
- Pista de tenis

5º.- MATERIALES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Bola de pilates para el Kin Ball
- Peto de diferentes colores para diferenciar equipos (tres colores de petos diferentes)
- Atomium ya que por su poco peso para los niños igual es mejor

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES.

- Samuel
- Nadia

Taller de Movinfancia

1º TÍTULO: “LA FERIA DE LAS 3 LLAVES”

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

Nuestro taller está tematizado en una feria en la cual pasarán por distintos puestos.

Actividad 1: “**Puertas secretas**”

Para entrar a la feria, primero hay que superar las Puertas Secretas. Este primer juego favorece la atención, la observación y la emoción desde el inicio. Consiste en que tendrán que encontrar las llaves que desbloquean las puertas para poder pasar a la feria. Se colocan 3 hileras de conos chinos con 4 en cada una. Debajo de uno de los conos chinos de cada hilera hay una llave escondida que permite pasar a la siguiente. Los alumnos se sitúan a unos metros de la primera hilera y salen corriendo a levantar los chinos. Si no es el correcto, lo vuelven a dejar en su sitio. Si es el correcto, avanzan a la siguiente hilera. El primero que llegue al final tendrá un bonus de uno punto al final de la clase. La feria les espera al otro lado.

Variaciones:

- Variar el número de conos chinos para aumentar o disminuir la dificultad.
- Cambiar la separación de las hileras.

Actividad 2: “**Palomitas**”

El siguiente juego fomenta la coordinación, la habilidad y la velocidad de reacción. La actividad consiste en darle la vuelta a los conos chinos antes que el equipo contrario. La clase se dividirá en 4 grupos que servirán para el resto de los puestos hasta el final. Los alumnos se colocarán en fila, frente a una hilera de 5 conos. Los conos estarán colocados boca abajo, es decir, con la parte estrecha apoyada en el suelo y la parte ancha hacia arriba, separados unos de otros. Los estudiantes saldrán de uno en uno, corriendo hacia los conos con una pelota en la mano. Tendrán que lanzar la pelota contra un cono para intentar darle la vuelta y conseguir dejarlo del revés (con la parte ancha apoyada en el suelo). Cada alumno tiene una oportunidad. Si lo logra o no, debe regresar al final de la fila. En cuanto vuelva, saldrá el siguiente compañero. El equipo que consiga voltear todos sus conos antes será el ganador.

Variaciones:

- Variar el número de conos en función del nivel del alumnado.
- Colocar solo 2 conos por equipo: hasta que un alumno no logre voltearlos, el siguiente no podrá salir.
- Utilizar distintos tipos de desplazamientos: caminar, pata coja...
- Separar más los conos para que tengan que correr una mayor distancia.
- Dividir la clase en más grupos pequeños para que haya más participación activa y menos tiempo de espera.

Actividad 3: “**Bolos**”

Esta actividad es el juego de los bolos. Para ello colocamos los bolos (rollos de papel/botellas) en forma de triángulo y explicamos que el objetivo es derribar bolos con precisión, no con fuerza.

Cada niño debe lanzar, desde donde nosotras hayamos indicado, una pelota intentando derribar los bolos, se juega por turnos.

Finalmente, después de lanzar, se cuentan los bolos que hayan derribado. El equipo que más bolos derribe gana.

Variantes:

- Lanzamiento con una mano concreta.
- Intentar derribar bolos específicos.
- Lanzar desde posición diferente (sentado, de rodillas).

Actividad 4: “Tiro al chino”

El siguiente juego fomenta la puntería, la coordinación, la fuerza y el lanzamiento principalmente. La actividad consiste en derribar el mayor número posible de objetos del color que se les asigne. Para ello, se colocarán los conos chinos y los pañuelos de diferentes colores en la espaldera. Los niños se sitúan a unos metros de distancia y tiran por turnos dentro de su equipo, pero todos los equipos lanzan al mismo tiempo. Se utilizará un silbato para iniciar y detener cada ronda de lanzamientos, asegurando que todos los equipos empiecen y paren a la vez evitando así accidentes al recoger las pelotas. Ganará el equipo que más objetos de su color haya derribado en el tiempo establecido.

Variaciones:

- Variar la distancia según el nivel de dificultad que se quiera.
- Realizar distintos lanzamientos, con la mano izquierda, con la mano derecha, con las dos...
- Utilizar distintos tamaños de pelotas.

Actividad 5: “Aro de la suerte”

El siguiente juego fomenta la puntería y el lanzamiento principalmente. La actividad consiste en conseguir el mayor número de aros posibles lanzando una pelota por el suelo. Para ello, distribuiremos por el suelo una serie de aros y los niños, por grupos, deberán lanzar una pelota y conseguir que se detenga dentro de un aro, si lo consiguen ese equipo deberá coger el aro. Se utilizará el silbato para indicar el final del juego. Al oír la señal, todos los equipos deben detenerse inmediatamente para proceder al recuento de aros. Ganará el equipo que más aros tenga.

Variaciones:

- Se pueden dar diferentes puntos a los aros: si el aro es rojo 5 puntos, si es amarillo 1 punto... Y luego al final sumar todos los puntos conseguidos.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Los alumnos se dividirán en 4 equipos fijos durante las actividades de la feria. Los integrantes de cada uno de los grupos se dividirán en función del número de alumnos que haya.

En cada una de las 5 actividades, todos los grupos juegan simultáneamente. No hay rotación por estaciones. Al terminar una actividad, todos los equipos pasan juntos a la siguiente. Se otorgan 3 puntos al primer equipo, 2 al segundo y 1 al tercero en cada prueba.

Al final de la sesión se contarán los puntos y se proclamará un ganador.

La sesión completa tiene una duración aproximada de 45-50 min (unos 8-10 por actividad).

4°.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN:

Pabellón (en la parte de las espalderas).

5°.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Dibujos de 3 llaves
- Espalderas
- 40 Conos chinos de distintos colores
- 16 Pañuelos de colores
- 8 Pelotas de tenis o pelotas pequeñas blanditas
- Cronómetro
- Botellas de plástico y rollos de papel higiénico como bolos
- Aros de distintos tamaños
- 4 Pelotas de goma espuma
- 4 conos
- Silbato
- Folios
- Bolis

6°.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3)

I. María Sánchez Castro y Tania Frutos Notario.



VNIVERSIDAD D SALAMANCA

INICIACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR Curso 2025-26

PROPUESTA-ACTIVIDAD-TALLER JORNADA MOVINFANCIA 15 DE MAYO 2026

1.- **TÍTULO:** Aventuras motrices en el bosque de Caperucita.

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN.

Nº: 1	Iniciación	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> El camino seguro de Caperucita.		
Nº de participantes: 25 alumnos (gran grupo).		Espacio de juego: Zona amplia y delimitada.
Materiales: Aros, cuerdas, bancos suecos y una pelota por participante.		
Descripción: El objetivo es que cada alumno guíe a Caperucita a través de un sendero lleno de obstáculos naturales. Se organiza un circuito serpenteante que simula el recorrido por el bosque. Los aros deben pisarse con cuidado (es decir, equilibrio en las piedras), las cuerdas se saltan o se pasan por encima (cruzar el riachuelo) y los bancos suecos se atraviesan caminando sobre ellos (tronco caído). Cada participante lleva una pelota (la "cesta" con la merienda). La dificultad radica en mantener el control de la pelota mientras se superan los obstáculos; si la pelota cae o el alumno sale del camino marcado por los materiales, debe volver al inicio "a casa de la madre" para retomar el camino. Se fomenta el control postural, la coordinación óculo-manual y el equilibrio dinámico. Contexto: Caperucita ha prometido a su madre llevar la merienda a la abuela sin distraerse y siguiendo solo el camino seguro. ¡No podemos permitir que la comida se ensucie o se pierda en el bosque!		Representación gráfica:  El camino seguro de Caperucita
Variantes: · Realizar el circuito en forma de relevos. · Cambiar las formas de desplazamiento (saltos, cuadrupedia, lateral...). · Aumentar la dificultad del circuito.		

Nº: 2	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> Recolectores del bosque.		
Nº de participantes: Grupos de 4 o 5 alumnos.		Espacio de juego: Zona amplia.
Materiales: Pelotas pequeñas de diferentes colores y cajas o aros (uno por equipo).		
Descripción: Cada equipo deberá recoger “frutos del bosque” (pelotas) dispersos por el espacio y transportarlos hasta su zona (caja o aro). Solo podrán llevar un fruto por desplazamiento y deberán moverse según la consigna motriz indicada por la docente.		Representación gráfica: 
Contexto: Caperucita recoge alimentos saludables para su abuela.		
Variantes: · Puntuación por color: Las pelotas rojas valen 3 puntos, las azules 2 y las amarillas 1. · Zonas Prohibidas: Delimitar con conos zonas donde no se pueden recoger frutos (ejemplo: zona de ortigas). · Cambio de consignas: Introducir giros, reptar bajo cuerdas invisibles o desplazamientos laterales.		

Nº: 3	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> Refugios del bosque.		
Nº de participantes: Gran grupo.		Espacio de juego: Zona delimitada.
Materiales: Conos o aros para delimitar 4 - 5 (refugios).		
Descripción: Se distribuyen varios refugios por el espacio. Uno o dos alumnos serán los lobos y deberán intentar atrapar al resto (Caperucitas) cuando estas se desplacen entre refugios. Dentro del refugio están a salvo, pero solo pueden permanecer un máximo de 5 segundos.		Representación grfica:  Refugios del bosque
Contexto: El lobo merodea por el bosque, por lo que Caperucita deberá moverse con rapidez y tomar decisiones.		
Variantes: · Aumentar el número de lobos. · Reducir refugios. · Establecer desplazamientos obligatorios.		

Nº: 4	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> Transporte de la merienda.		
Nº de participantes: Parejas.		Espacio de juego: Zona amplia.
Materiales: Balones (uno por pareja) y conos para marcar inicio y fin del recorrido.		
Descripción: Las parejas deberán transportar un balón sin utilizar las manos (espalda con espalda, lateral, entre piernas...) a lo largo de un recorrido previamente delimitado. Si el balón cae al suelo, deberán volver al punto de inicio. Contexto: La abuela vive lejos y la merienda es muy pesada. Dos amigos de Caperucita deciden ayudarla a llevar el paste más grande, pero deben hacerlo con cuidado para no aplastarlo ni tirarlo, trabajando en equipo como un solo cuerpo.		Representación gráfica:  Transporte de la merienda
Variantes: · Incorporar obstáculos. · Realizarlo en formato competición. · Cambiar la forma de transporte en cada intento.		

Nº: 5	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> Equilibrio en el bosque.		
Nº de participantes: Individual o pequeños grupos.		Espacio de juego: Zona amplia.
Materiales: Cuerdas, bancos suecos invertidos (la parte estrecha hacia arriba) y zancos bajos de plástico.		
Descripción: El alumnado deberá desplazarse manteniendo el equilibrio sobre diferentes superficies (líneas en el suelo, bancos o zancos), controlando su cuerpo en situaciones de inestabilidad. Contexto: El camino a casa de la abuela se ha vuelto difícil. Caperucita debe cruzar un puente de troncos muy estrecho y saltar entre piedras inestables sobre un río rápido. Solo si mantiene el equilibrio perfecto llegará sana y salva.		Representación gráfica:  Equilibrio en el bosque
Variantes: · Transportar un objeto durante el recorrido. · Introducir paradas en equilibrio. · Aumentar la dificultad del recorrido.		

Nº: 6	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> Construimos el refugio.		
Nº de participantes: Pequeños grupos (4-5 alumnos).		Espacio de juego: Zona amplia.
Materiales: Colchonetas finas, aros de diferentes tamaños y bloques de espuma grandes.		
Descripción: Cada grupo deberá construir una "casa-refugio" con el material disponible. Cuando la docente indique "¡viene el lobo!", todos los miembros deberán introducirse rápidamente dentro de su construcción. Contexto: Se está haciendo de noche y los lobos están hambrientos. Caperucita y sus amigos deben trabajar rápido y en equipo para construir cabañas fuertes con troncos y ramas antes de que el lobo feroz las encuentre. ¡El refugio debe ser lo suficientemente grande para todos!		Representación gráfica:  Construimos el refugio
Variantes: · Limitar el tiempo de construcción. · Establecer roles dentro del grupo. · Modificar los materiales disponibles.		

Nº: 7	Final	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sfinchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> El bosque contra el lobo.		
Nº de participantes: Gran grupo.		Espacio de juego: Zona amplia delimitada.
Materiales: Petos (para los lobos) y pelotas blandas (tipo espuma).		
Descripción: Dos o tres alumnos serán los lobos. El resto (Caperucitas) deberá desplazarse libremente evitando ser atrapados y, a su vez, intentar golpear suavemente a los lobos con pelotas blandas. Cuando un lobo es golpeado un número determinado de veces cambia su rol. Contexto: Caperucita y la Abuela ya están a salvo con el Cazador. Pero hay más Lobos merodeando. ¡Todo el bosque (árboles, pájaros, flores) se une! Cooperando todos juntos y lanzando bayas mágicas (pelotas blandas), lograremos asustar a los lobos para que se vayan lejos y el bosque vuelva a ser un lugar pacífico.		Representación gráfica:  El bosque contra el lobo
Variantes: · Aumentar o disminuir el número de lobos. · Limitar el número de lanzamientos. · Introducir zonas de seguridad.		

3º.- ORGANIZACIÓN Y AGRUPAMIENTOS: Se alternan situaciones de gran grupo, parejas y pequeños grupos, favoreciendo la participación activa, la cooperación y la toma de decisiones motrices.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN: Espacio amplio, preferentemente exterior o pabellón, con superficie segura para actividades de desplazamiento, equilibrio y juego en el suelo.

5º.- MATERIALES QUE SE VAN A EMPLEAR:

- Aros
- Cuerdas.
- Bancos suecos.
- Pelotas diferentes tamaños.
- Balones.
- Cajas o zonas de recogida.
- Conos.
- Zancos bajos.
- Colchonetas.
- Bloques.
- Petos.

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES:

- Verónica Calvo Jiménez y Pedro Alarcón Silva.



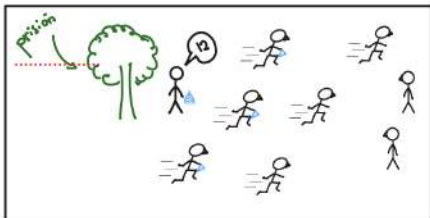
**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

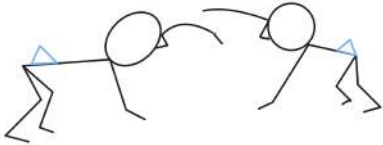
INICIACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR Curso 2025-26

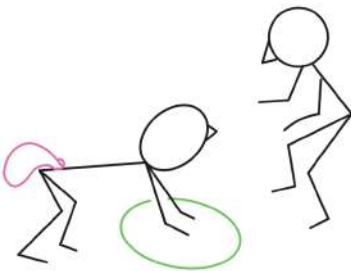
PROPUESTA-ACTIVIDAD-TALLER JORNADA MOVINFANCIA 15 DE MAYO 2026

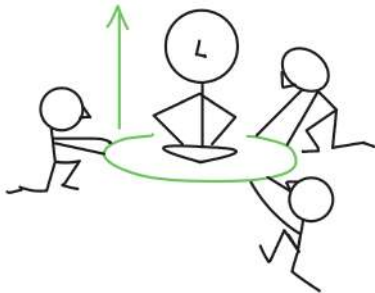
1º.- TÍTULO: Los retos de Aladín

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN.

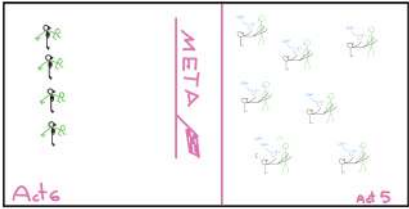
Nº: 1	Iniciación	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>La orden del Sultán</u>		
Nº de participantes: 25 - Gran Grupo		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: 4 chinos de diferente color (para las posibles consignas)		
Descripción: Se considera una versión del "Simón Dice". El Sultán (docente) tendrá que dar consignas a sus guardianes (participantes) y acatando sus órdenes tendrán que llegar hasta el lugar (chino) correspondiente. ¡CUIDADO! Si se manda una consigna en la que no se menciona al Sultán, este se enfadará. ¡Evita que se enfade!		Representación gráfica: 
Variantes: - 3 vidas a cada guardián - Castigo (reto) individual/colectivo		

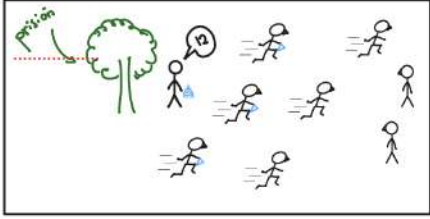
Nº: 2	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>Pelea de elefantes</u>		
Nº de participantes: 25 - Parejas de 2		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: 1 chino por pareja- 14 chinos		
Descripción: Los participantes se colocarán en parejas que, en posición de cuadrupedia, su objetivo será derribar el chino que tiene su adversario en la espalda. Como son elefantes utilizarán su trompa (cualquiera de sus brazos) para hacerlo caer sin volcar a su compañero. En el momento en el que el chino del individuo toque el suelo, ganará el contrario.		Representación gráfica: 
Contexto: El genio os ha transformado en elefantes y, antes de visitar al Sultán, os estáis acostumbrando a vuestro cuerpo de elefantes.		
Variantes: - Quién tarda menos tiempo en tirar el chino (primero uno y después el otro) - Competición pareja contra pareja - Solo se puede utilizar el mismo brazo durante toda la ronda		

Nº: 3	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>¡Al ladrón!</u>		
Nº de participantes: 25 - Parejas de 2		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: 1 peto y 1 aro por pareja (14 petos y 14 aros)		
Descripción: Por parejas, se trata de quitar el pañuelo a tu pareja. El que tiene el pañuelo (el mono), está en cuadrupedia y tiene las manos dentro de un aro que se encuentra en el suelo. La otra persona (el tendero) sólo puede estar delante del mono y tiene que tratar de recuperar el pañuelo que le ha robado. Cuando lo consiga, intercambiarán sus roles.		Representación gráfica: 
Contexto: El mono de Aladín ha robado un pañuelo de seda en el mercado y el tendero tendrá que recuperarlo.		
Variantes: - Dar mayor posibilidad de movimiento al tendero y/o al ladrón - Permitir que el mono libere una mano del aro para defenderse mejor - Límite de tiempo para recuperar el pañuelo - El tendero en vez de estar de pie, tendrá que estar con las rodillas en el suelo		

Nº: 4	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
NOMBRE DEL JUEGO <u>¡A robar la lámpara!</u>		
Nº de participantes: 25 - Grupos pequeños de 4 integrantes		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: un aro por cada grupo (9 aros grandes)		
Descripción: El Genio está dentro de su lámpara (un aro) en el que permanece sentado. Sus tres compañeros tienen que robarle la lámpara al Genio sin que este se de cuenta. Para ello tienen que coger los tres el aro y levantarlo por encima de su compañero. Si el aro toca al Genio este se despierta y los compañeros tienen que quedarse congelados para que no les descubran. Cuando el Genio se haya dormido se continúa el juego.		Representación gráfica: 
Contexto: El Genio se enfada mucho si descubre que intentan robar su lámpara. El objetivo de los ladrones es conseguir la lámpara del Genio sin que este se despierte.		
Variantes: - El tamaño de la lámpara (aro) - El Genio se queda dormido en otra postura que dificulta sacarle de la lámpara - El Genio está con los brazos extendidos y en cada brazo tiene 2 aros, y los compañeros tienen que intentar sacar la lámpara sin movimientos bruscos (14 aros pequeños)		

Nº: 5	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
NOMBRE DEL JUEGO <u>¡Que no caiga el Genio!</u>		
Nº de participantes: 25 - Parejas de 2		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: un globo por pareja - 15 globos azules		
Descripción: El Genio está dentro de la lámpara. Se trata de evitar que la lámpara (el globo) caiga al suelo. Por parejas, la persona de abajo estaría haciendo la carretilla al revés, y su compañero le sujeta. La persona que está abajo tiene que darle 10 toques sin que se le caiga el globo, si se cae se vuelve a empezar.		Representación gráfica: 
Contexto: ¡Tenemos al genio dentro de la lámpara y no se nos puede caer!		
Variantes: - Aumentar el número de toques - Competición entre parejas (a quien se le caiga el globo antes, pierde) - Aguantar el máximo tiempo posible (individual y con otra pareja) - Reto cooperativo (aguantar el máximo tiempo posible como gran grupo)		

Nº: 6	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
NOMBRE DEL JUEGO <u>Carrera por los jardines</u>		
Nº de participantes: 25 - Parejas de 2		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: Ningún material		
Descripción: Es una carrera en la que va una pareja contra otra, las cuales vamos llamando. La persona que está abajo tiene que rodar como si fuera las ruedas del carro, y su pareja tiene que andar con las manos y los pies en el suelo simulando ser la parte de arriba del carro. Contexto: necesitamos el carro que sea más veloz, para ello se tendrán que hacer unas carreras por los jardines para ver cual es el más rápido.		Representación gráfica: 
Variantes: - Hacer las carreras con un número mayor de participantes - Hacer la carrera hacia atrás para aumentar la dificultad		

Nº: 7	Final	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
NOMBRE DEL JUEGO <u>Guardianes y Ladrones</u>		
Nº de participantes: 25 - Gran Grupo		Espacio de juego: zona con amplitud
Materiales: 25 chinos		
Descripción: Se considera una variación del juego de persecución del Virus. En este caso, tres personas son los guardianes (perseguidores) que estarán en la prisión hasta las 12, cuando los ladrones salen a la acción. Para saber la hora, los guardianes tendrán que preguntarle al Sultán qué hora es. Cuando sean las 12, los guardianes (señalizados por un chino), tendrán que atrapar el máximo número de ladrones antes de que llegue el amanecer. Si un ladrón es atrapado por un guardián, tendrá que ir a la prisión (para coger un chino y diferenciarse de los ladrones) para convertirse en un guardián. Cuando el amanecer sea anunciado, tendrán que volver todos los guardianes a la prisión, hasta que vuelvan a ser las 12. El último ladrón que quede, se convertirá en el rey de los ladrones.		Representación gráfica: 
Variantes: - Comenzar con más o menos guardianes		

3º.- ORGANIZACIÓN Y AGRUPAMIENTOS: Especificado dentro de cada actividad.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN: Zona con jardín preferentemente (debido a evitar rozaduras o daño en las actividades de suelo).

5º.- MATERIALES QUE SE VAN A EMPLEAR:

- 25 chinos
- 20/25 globos
- 14 petos
- Aros: 14 medianos y 9 grandes

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES: Teresa Pedrón Bartolomé y Ainhoa Martín Alonso.



VNIVERSIDAD D SALAMANCA

INICIACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR Curso 2025-26

PROPUESTA-ACTIVIDAD-TALLER JORNADA MOVINFANCIA 15 DE MAYO 2026

1º.- TÍTULO: "Misión en el Polo Norte: rescate de los animales."

2.- DESARROLLO DE LA SESIÓN.

Nº: 1	Actividad inicial	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
NOMBRE DEL JUEGO <u>Exploradores sobre hielo</u>		
Nº de participantes: Gran grupo (25 alumnos)		Espacio de juego: Calle. Enfrente del pabellón.
Materiales: 15-20 aros distribuidos por el suelo y conos para delimitar.		
Descripción: "El hielo se está rompiendo y cada vez hay menos placas seguras... ¡tenéis que moveros con cuidado para no caer al agua congelada!" El alumnado se convierte en exploradores que atraviesan una gran superficie helada. Los aros representan bloques de hielo flotantes sobre el agua congelada. Los alumnos deben desplazarse libremente por el espacio, pero solo pueden pisar dentro de los aros. No pueden tocar el suelo fuera de ellos, ya que simula agua helada. El docente irá modificando la situación del juego: quitando aros progresivamente, cambiando su posición o indicando nuevas formas de desplazamiento. Si un alumno pisa fuera del aro, deberá realizar una pequeña penalización (por ejemplo, 3 saltos) y reincorporarse. OBJETIVOS - Equilibrio dinámico - Control corporal - Percepción espacial		Representación gráfica:

Variantes:

- Desplazamientos: saltos, lateral, a la pata coja
- Compartir aro con compañeros (cooperación)
- Introducir un "explorador guía" que marque el ritmo

Nº: 2	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>Rescate de animales</u>		
Nº de participantes: Equipos de 4-5 alumnos		Espacio de juego: Calle. Enfrente del pabellón.
Materiales: Pelotas de colores (animales), cajas o aros (refugios) y conos.		
Descripción: "Una tormenta ha dispersado a los animales... sois un equipo de rescate y debéis salvarlos antes de que llegue el frío extremo." Se distribuyen pelotas por todo el espacio que representan animales perdidos (pingüinos, focas, etc.). Cada equipo tiene una "base" (aro o caja). A la señal del docente, deben salir a rescatar animales cumpliendo una consigna motriz obligatoria (por ejemplo: desplazarse en cuadrupedia). Normas: 1. Solo pueden transportar un animal por viaje. 2. Deben respetar la forma de desplazamiento indicada. 3. No pueden lanzar los animales El docente irá cambiando las consignas cada cierto tiempo (saltando, reptando, lateral...). OBJETIVOS - Coordinación - Resistencia - Adaptación motriz		Representación gráfica: 
Variantes: - Puntuación por colores - Zonas prohibidas (hielo débil) - Añadir relevos		

Nº: 3	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>Construcción de iglús</u>		
Nº de participantes: Grupos de 4-5 alumnos		Espacio de juego: Calle. Enfrente del pabellón.
Materiales: Colchonetas, aros, bancos y bloques.		
Descripción: "Se acerca una gran tormenta polar... solo los mejores equipos conseguirán construir un refugio seguro a tiempo." Cada grupo dispone de material para construir un iglú (refugio). Durante unos minutos, deberán organizarse y diseñar una estructura donde quepan todos los miembros. Cuando el docente diga "¡Tormenta de nieve!", todos los integrantes deberán meterse rápidamente dentro del iglú.		Representación gráfica: 

Se valorará que todos entren, la rapidez de ejecución y la estabilidad de la construcción.	
OBJETIVOS - Cooperación - Organización grupal - Creatividad	
Variantes: - Limitar el tiempo de construcción - Asignar roles (líder, constructor...) - Reducir materiales	

Nº: 4	Desarrollo	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>Escapa del oso polar</u>		
Nº de participantes: Gran grupo (25 alumnos)		Espacio de juego: Calle. Enfrente del pabellón.
Materiales: Aros (refugios) y petos (osos).		
Descripción: "Los osos polares tienen hambre y están cazando... ¡móveos rápido entre refugios para sobrevivir!" Uno o dos alumnos serán osos polares (perseguidores). El resto deberá desplazarse por el espacio evitando ser atrapados. Hay varios refugios (aros) donde los alumnos están a salvo, pero solo pueden permanecer 5 segundos dentro. Si un alumno es pillado se convierte en oso polar o realiza un reto y vuelve al juego. OBJETIVOS - Velocidad de reacción - Toma de decisiones - Orientación espacial		Representación gráfica: 
Variantes: - Más osos - Menos refugios - Desplazamientos obligatorios		

Nº: 5	Actividad final	Iniciación Deportiva Escolar (3º EP) Profesor: Antonio Sánchez Martín – Curso 2025-2026
<u>NOMBRE DEL JUEGO</u> <u>Tormenta final</u>		
Nº de participantes: Gran grupo (25 alumnos)		Espacio de juego: Calle. Enfrente del pabellón.
Materiales: Pelotas blandas.		

Descripción:

"Una gran tormenta ha comenzado... solo si trabajáis juntos podréis mantener todo en movimiento y superarla."

Todo el grupo debe mantener el mayor número de pelotas (bolas de nieve) en el aire sin que caigan al suelo.

Los alumnos pueden moverse libremente y ayudarse entre sí.

El docente irá aumentando la dificultad.

OBJETIVOS

- Coordinación óculo-manual
- Cooperación
- Atención

Representación gráfica:**Variantes:**

- Introduciendo más pelotas
- Limitando zonas
- Añadiendo normas (por ejemplo: no repetir golpeo)

3º.- ORGANIZACIÓN Y AGRUPAMIENTOS: Especificado dentro de cada actividad.

Se combinan:

- Gran grupo
- Pequeños grupos
- Trabajo cooperativo

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN:

En la calle enfrente del pabellón. Y si no puede ser posible, cualquier lugar al aire libre alrededor del pabellón o incluso la pista de tenis.

5º.- MATERIALES QUE SE VAN A EMPLEAR:

- Aros
- Pelotas
- Conos
- Colchonetas
- Bancos

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES: Lucía Casas Blanco y Carmen Iglesias Nieto.

PROPUESTA MOVINFANCIA: ¡MULTIJUEGOS!

Mireia Álvarez Fuentesauco

Manuel Rodríguez Pelaz

Grado en Maestro de Educación Primaria

Asignatura: Iniciación Deportiva Escolar

Prof: Antonio Sánchez Martín

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Salamanca

1º.- TÍTULO: ¡MULTIJUEGOS!

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER: Muy pormenorizado.

1ª Actividad: ¡Atrapa el pañuelo! (10-15 minutos)

Al ser dos componentes los que estaremos en esta estación hemos decidido que en esta actividad dividiremos a los alumnos de manera que estarán en círculo de confianza y los de delante serán un grupo y los que estén atrás serán otro.

En ese momento cada subgrupo se volverá a dividir con la estrategia de asignar un número a los alumnos y los pares serán un equipo y los impares otro. Nosotros seremos los que nos ocuparemos de decir los números y de poseer el pañuelo.

Dependiendo del curso se podrán hacer adaptaciones como decir dos números y una figura como ir a caballito, a carretilla...

2ª Actividad: ¡GYMKANA! (20-25 minutos)

Para comenzar se mantendrán los dos grupos realizados al inicio (círculo de confianza) para realizar la primera actividad del circuito, “Tres en Raya”. Habrá tres aros en fila y tres en columna (en total 9) donde tendrán que jugar el primer juego. Para ganar tienen que lanzar un tres aros más pequeños cada grupo y conseguir un tres en raya. En caso de terminarse los aros irían a por uno de los suyos, volverían a su grupo y lo lanzarían hasta conseguirlo.

Como segunda actividad que llamada “Mantén el equilibrio” utilizaremos los aros de la anterior actividad y cogeremos 3 aros más para poder realizarlas dos grupos (6 aros por grupo) a la vez. Los aros los separaremos dependiendo del curso más o menos y tienen que saltar de aro en aro sin tocar fuera de ellos. En caso de que eso suceda, ese alumno deberá de volver a empezar.

La tercera actividad, en la que seguirán los alumnos divididos en dos grupos consistirá en encajar los aros en unos conos. Por grupo habrá 5 conos y 5 aros y por ronda solo podrá lanzar una vez cada alumno. Cuando los alumnos lancen, en caso de que no los encajen,

deben de ir a recogerlos y dárselos a sus compañeros. Si un grupo encaja los 5 aros en cada cono y no han participado todos los miembros de este, volverán a comenzar.

La cuarta actividad será Tira los bolos, con los mismos conos de la actividad anterior cambiaremos los aros por dos pelotas (una por cada grupo) y tendrán que intentar tirar los conos lanzando el balón.

Como última actividad dentro de esta gymkana la hemos llamado ¡Lánzamelos!. Esta vez deberá pasarle el balón un participante de un grupo a otro, ida y vuelta. Se marcará un límite en el que tendrán que volver. La ida se la tienen que lanzar usando las manos y la vuelta pasársela con los pies. Mientras lo hacen unos a la vez lo harán tres parejas más.

En estas actividades nadie gana, solo consiguen los retos. Esto se realizará para fomentar un carácter competitivo sano y divertido.

3ª Actividad: Pilla pilla con pañuelo. (10-15 minutos)

Se harán 4 grupos los cuales se diferenciarán por el color del pañuelo que le sobresaldrá de la cintura. Se jugarán rondas de un tiempo que el profesor estime, durante ese espacio los chicos deberán de ser capaces de proteger su pañuelo a la vez que intenta robar el de otros. Cuando robes uno, deberás dejarlo en la cintura para que así te lo puedan robar.

En el caso en los que te quedes sin cola, seguirás jugando e intentando arrebatarse el mayor número de pañuelos.

En esta actividad ganará el equipo que más colas tenga.

4ª Actividad: ¡Salta! (6-10 minutos)

Con los grupos divididos en dos (como al inicio) cada uno de nosotros estará con un grupo y se jugará al juego de saltar y que no te pille a cuerda. Se realizarán tres rondas. Una saltando con los dos pies juntos, otra saltando con el pie izquierdo y otra con el pie derecho.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Los alumnos en la primera actividad como ya hemos comentado anteriormente primero se dividirán los grupos a través del círculo de confianza. Los que están delante serán un subgrupo y los que estén atrás serán otros. Cada componente nos encargaremos de un

subgrupo, luego esos subgrupos se dividirán de nuevo usando la técnica de decir un número a cada uno y los pares serán un grupo y los impares otro.

En la segunda actividad se mantendrán los dos grupos realizados al inicio (con el círculo de confianza) y realizarán las actividades a la vez. En alguna de ellas deberán competir con un carácter saludable y de diversión.

En la tercera se dividirán como en el juego del pañuelo, en cuatro subgrupos.

Por último, en la cuarta deberán de volverse a agrupar en los dos grupos iniciales (realizados en el círculo de confianza)

Desde el inicio se repetirá que deben de acordarse de sus respectivos grupos.

4°.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

Nuestras actividades se realizarán en las afueras del pabellón, a poder ser en un lugar llano donde no haya hierba.

5°.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- 4 pañuelos de distintos colores (los podemos facilitar nosotros)
- 15 aros, si es posible 9 grandes y 6 pequeños (si no podemos sustituirlos por pelotas)
- Dos combas o cuerdas
- 10 conos
- 3 balones (medianos o pequeños)

6°.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3)

Manuel Rodríguez Pelaz

Mireia Álvarez Fuentesauco

1º Título

Pequeños-Grandes bailarines

2º Desarrollo/Explicación

Realizaremos una actividad de baile donde todos los niños serán partícipes en todo momento.

- Primero, nosotras como docentes encargadas del desarrollo de la actividad, organizaremos el calentamiento previo, donde por medio del baile y al ritmo de la música, bailarán por todo el espacio hasta que esta cese, permaneciendo parados en una figura diferente.
- Después ambas les enseñaremos una coreografía ya hecha para que nos sigan y aprendan diferentes pasos.
- Tras terminar esta parte, comenzaremos con la actividad principal, la cual se basa en la creación de una coreografía a partir de la elección de una serie de consignas que escogerán de forma aleatoria (las cuales estarán escritas en papelitos dentro de una caja/saco). Escogerán tres papelitos por grupo con pasos de baile y otro con un material que deben incluir en la coreografía.
- Deberán diseñar su propia coreografía, añadiendo al final una pose que partirá de su imaginación como grupo. Todos y cada uno de los grupos deberán exponer sus resultados frente a sus compañeros.

3º Organización/Agrupamientos

Se realizará el calentamiento y la primera actividad conjuntamente y posteriormente se dividirá a los alumnos en grupos de 4 o 5 personas para la creación de la coreografía.

4º Posible lugar de realización

Nos da igual

5º Materiales

Altavoz, pañuelos, pelotas, aros, saquitos, comba.

6º Componentes responsables

- Alicia García Rodríguez
- Alicia Pérez Cañedo

1º.- TÍTULO: "Piratas del Movimiento"

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

La actividad consiste en una búsqueda del tesoro en la que los alumnos, deberán orientarse mediante un mapa para encontrar diferentes pistas repartidas por el espacio.

Cada pista llevará asociada una prueba motriz que deberán superar para conseguir una letra. Al final deberán formar una palabra con todas las letras obtenidas.

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Los agrupamientos varían en función de la edad del alumnado siendo en algunas ocasiones en gran grupo y en otras en parejas o grupos reducidos.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

En los jardines o alguna parte exterior del campus.

5º.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Pelotas
- Aros
- Conos
- Cuerdas
- Mapa
- Pistas
- Letras

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES

- Elsa Logedo Ahumada.
- Alba López Rivas.
- Marta Mateos Martín.



Facultad de Ciencias de la Educación
Campus Viriato
Avda. Príncipe de Asturias, s/n. 49029-Zamora

Integrantes:

Sergio Rodríguez Pinilla
Sergio Serrano Lozano

Profesor:

Antonio Sánchez Martín

Centro de estudios:

Facultad de Ciencias de la Educación de Zamora

1º.- TÍTULO

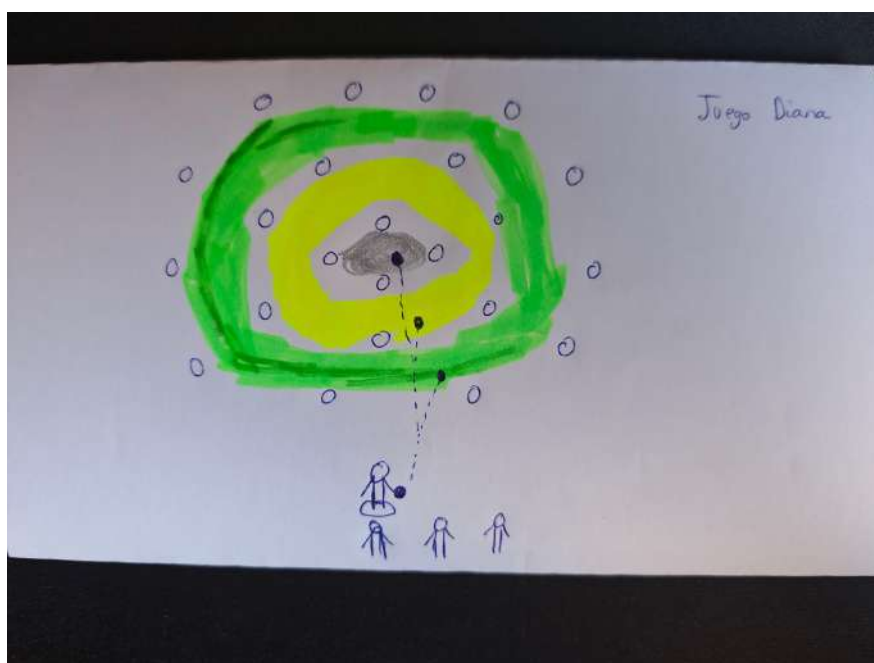
PRECISIÓN TRADICIONAL

2º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER: Muy pormenorizado.

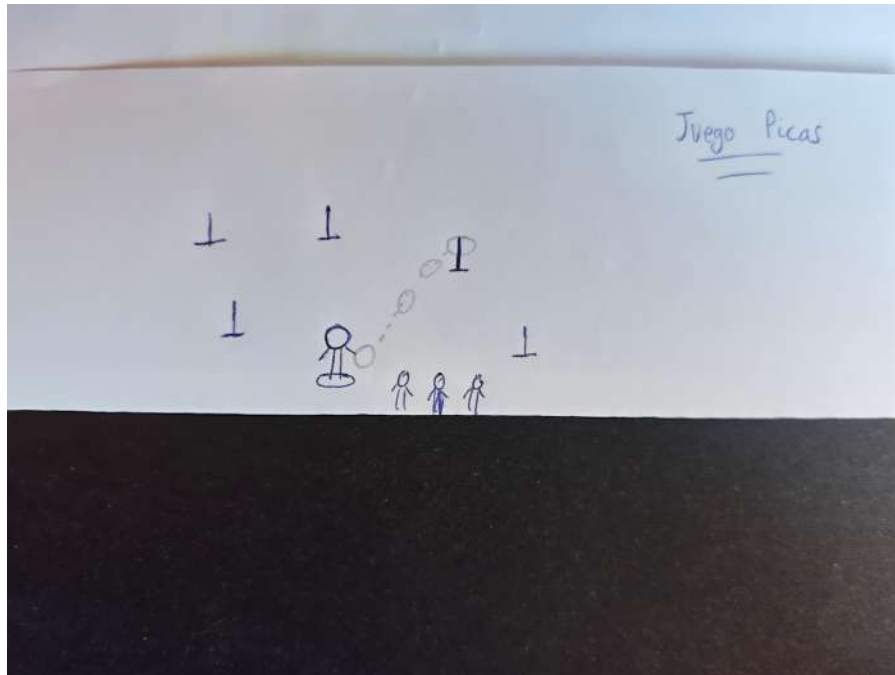
Presentación y explicación de los juegos: durante este pequeño espacio de tiempo se presentarán los dos integrantes que realizan el taller para, posteriormente, pasar a la explicación de los espacios utilizados. Primeramente, el gran grupo que nos llegue al taller (entre 15 y 25 integrantes) se presentará, diciendo los nombres y el curso al que pertenecen. Seguidamente, los dos integrantes también se presentarán y explicarán que los juegos que se han preparado son para jugar y trabajar con la puntería. **(Se estima un tiempo de 5 minutos)**

Juegos Introductorios: A continuación, a modo de gran grupo se pasará a realizar los dos juegos introductorios del taller. Al ser unas actividades en la que todos participan juntos, todos los participantes deberán lanzar dos veces en cada uno de los dos juegos introductorios. Al ser los primeros juegos, se opta por realizar filas, para que los dos integrantes tengan la oportunidad de ir conociendo al alumnado. **(Duración estimada: 10 minutos por juego, 20 en total)**

- Juego con pelotas y diana: se delimitará una diana en el suelo (con conos o alguna tela grande) y deberán lanzar, por grupos, distintos tipos de pelotas, tratando de conseguir la máxima puntuación. Al término de todas las intervenciones habrá un recuento grupal y luego repetirán el proceso a ver si superan la puntuación anterior. Se repetirá dos o tres veces, según la cantidad de alumnos.

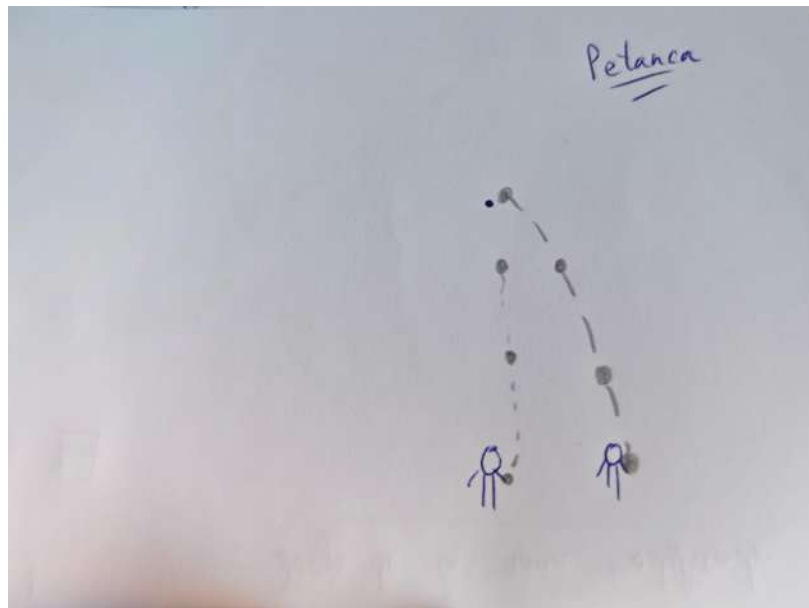


- Juego de picas y aros: desde un punto concreto, el alumnado deberá lanzar a unas picas sin moverse del sitio, únicamente rotando o girando el cuerpo. Dependiendo de la pica a la que lancen (en función de la distancia a la que se encuentra del punto concreto), si consiguen dejar un aro dentro de la misma conseguirán una puntuación u otra. En el caso de no conseguir meter el aro en la pica, no obtendrán ninguna puntuación.

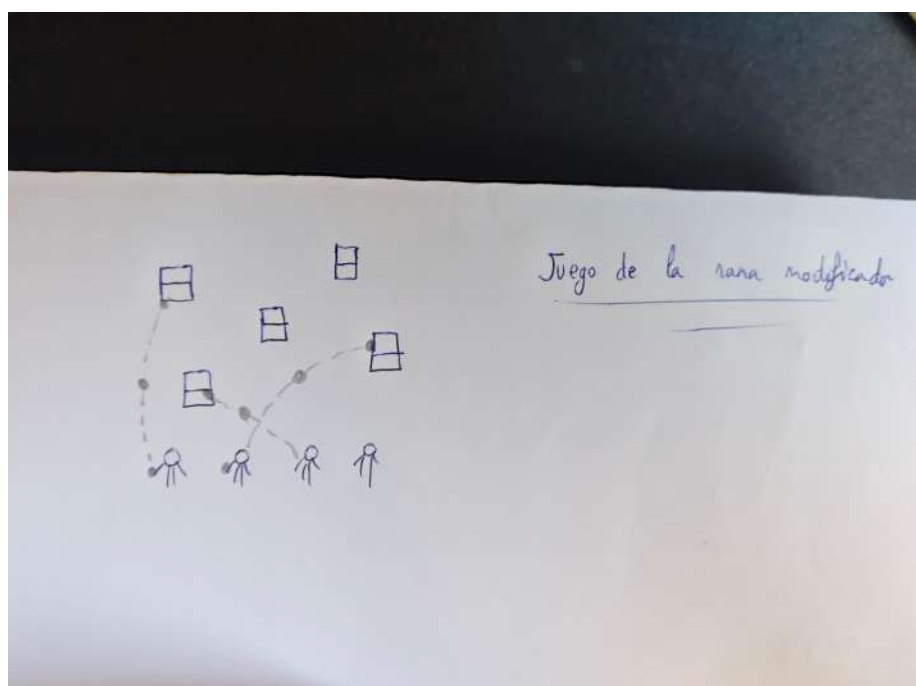


Juegos Tradicionales modificados: Se separará al alumnado en dos grupos (intentando ser lo más equitativo posible). Ejemplo: clase de 20 alumnos, se divide en dos grupos de 10 integrantes. Cada uno de estos dos subgrupos irá a uno de los juegos y después de 11 minutos rotarán al juego en el que no hayan estado, por lo que estos dos juegos, a diferencia de los dos introductorios, son simultáneos. A continuación se explican los dos juegos tradicionales modificados, que se realizan de forma simultánea. Los responsables se dividen en dos espacios. (Duración: 11 minutos cada juego, 22 minutos en total)

- Petanca: se trata de la petanca, pero pueden surgir pequeñas modificaciones si se adaptan mejor a la situación o el contexto. Utilizaremos bolas de petanca o pelotas de tenis. Las cogeremos del pabellón si es posible y, en su defecto, las aportará un compañero.



- Juego de la “rana” modificado: Se colocarán unas cestas, cubos o recipientes en los que entren las pelotas y balones a utilizar. El pequeño grupo colaborará para obtener la mayor puntuación posible. La puntuación variará en función de la distancia a la que se encuentren las cestas y los cubos. Se pueden llegar a plantear variantes a los lanzamientos como por ejemplo lanzar solo con la mano izquierda, lanzar con el pie, lanzar después de dar dos vueltas sobre sí mismo...



Feedback final: Se les pregunta al alumnado qué tal han visto la propuesta y lo que más y lo que menos les ha gustado y cómo se han sentido jugando a las propuestas. Se realizaría a modo de asamblea para mostrar cercanía y confianza con el alumnado. (Duración estimada: 3 minutos)

3º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

La primera parte del taller se realizará en gran grupo, que dependerá del número de niños presentes. Posteriormente, se realizará una división para hacer los dos juegos tradicionales modificados. Se intentará que sean 50/50.

4º.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

Cualquier zona de césped del campus, aunque preferiblemente una no muy cerca del aparcamiento. Se solicita este espacio ya que se necesita un suelo específico que proporcione rozamiento y sea blando.

5º.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

Aros, picas, ladrillos, distintas pelotas: tenis, voleibol, fútbol, rugby (pocas de cada tipo), frisbee, cajas, cubos o cestos y bolas de petanca.

6º.- COMPONENTES-RESPONSABLES (3)

Sergio Rodríguez Pinilla
Sergio Serrano Lozano.

Super Mario Party

La actividad consiste en que los diferentes grupos deben conseguir el mayor número de estrellas posible a través de un tablero con diferentes casillas. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, pueden pasar varias cosas.

Todos los grupos comienzan con 5 estrellas. Comenzará el grupo que haya sacado la mayor puntuación con el dado mágico, seguido de la segunda mejor tirada, y así, sucesivamente.

Tablero:

Casillas **rojas**, el equipo pierde 2 estrellas.

Casillas **azules**, el equipo gana 2 estrellas.

Casillas **amarillas**, el equipo tiene que cumplir un reto grupal para conseguir 5 estrellas.

Casillas **verdes**, el equipo debe de jugar contra otro equipo, quien gane, le roba al otro equipo 3 estrellas.

Casillas **blancas**, se juega un juego grupal. El ganador obtendrá 5 estrellas, el segundo 3 , el tercero 2 y el cuarto 1.

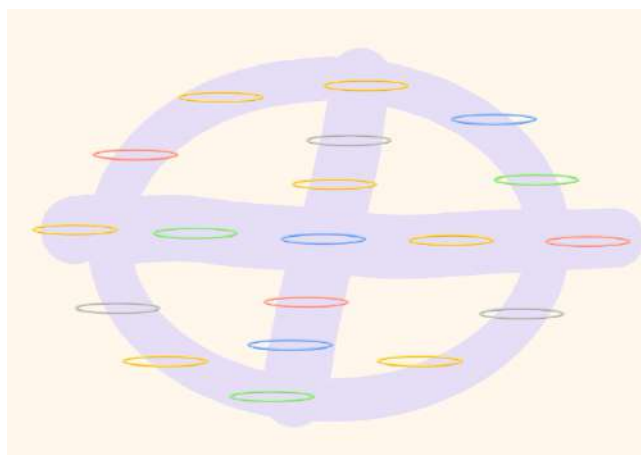
Reglas del tablero:

- En una misma casilla puede caer más de una ficha.
- Los jugadores podrán moverse en el sentido que quieran una vez conozcan el resultado del dado.

En el tablero se moverán las fichas que se le asigne a cada equipo y los encargados de moverlas son los representantes de cada uno de ellos, siendo elegidos por consenso.

Cada equipo también debe tener un tesorero o tesorera que se encargará de guardar las estrellas en su bolsita.

Equipos: Yoshi, Peach, Toad y Estela.



Juegos de un solo equipo:

- Dar 10 toques con una pelota de volleyball y deben de tocarla todos los miembros del grupo. Tienen 3 intentos.

- Todo el grupo debe tocar el suelo solo con 3 partes del cuerpo y aguantar durante 10 segundos.
- Hacen un círculo todos de la mano y deben pasar el aro sin soltarse una vuelta y en la siguiente se añadirá otro aro que solo pueden pasar con sus pies sin que toque el suelo.
- En círculo el equipo, el docente se pondrá en medio con una pelota, lanzará a alguien del grupo y las personas a sus lados deben agacharse. Podrán cometer 1 error máximo.
- El grupo con los ojos cerrados haciendo un círculo se darán las manos, “enredándose”, su tarea es desenredarse.
- Cara y cruz: el equipo formará parejas y deben de seguir las instrucciones del docente, siendo cara, mirarse de frente y poner sus palmas juntas y cruz espalda con espalda, se puede cambiar de moneda, y los alumnos cambiarán de pareja. Podrán cometer 2 errores.

Juegos de un equipo contra otro:

- Mate
- Fútbol humano: los alumnos deben de agarrar una cuerda con las manos con el resto de sus compañeros. El objetivo es meter en la portería del equipo rival con la pelota. Los jugadores solo pueden moverse de manera lateral
- Carrera de helados, utilizando un cono y una pelota a modo de helado con equilibrio se llegará hasta un punto y se volverá sin que se caiga.
- Cada miembro se emparejará con otro del equipo contrario y competirán por quien coje el cono primero, tras seguir las directrices de qué parte del cuerpo deben tocar por parte de los docentes.
- El equipo tiene que conseguir dar 10 pases y el contrario debe evitarlo, todos los miembros del equipo deben tocar la pelota.

Juegos grupales:

- Cada equipo forma una fila y van saliendo de uno en uno y van cogiendo las pelotas de tenis esquivando la cuerda que el docente dará vueltas para que se agachen o salten en la zona de las bolas. El equipo con más pelotas es el ganador
- Pesca, se creará una zona que será el lago en el que flotan objetos como conos, pelotas, chinos, picas y ladrillos. Cada objeto tiene una puntuación diferente.
- Los dragones, cada equipo formará una fila cogidos de los hombros en las esquinas de la pista, el objetivo de cada equipo es tocar la espalda del último jugador de cada fila para eliminarlo.
- Diana, en el suelo con las tizas se dibuja una diana y con volantes de bádminton, utilizando sus manos como raqueta tendrán que conseguir el máximo número de puntos.
- Carrera de conos, cada equipo hace una fila y cada integrante saltará desde dónde haya dejado el cono el miembro anterior, el primero que llegue a la salida inicial gana.

Agrupamientos

Al ser un grupo de 20 niños aproximadamente, contaremos con 4 grupos de 5 niños. Cabe recalcar que, en función de las características de cada grupo, es una distribución que se puede alternar en cualquier momento.

Posible lugar de realización

En cualquier lugar del campus donde se pudiera utilizar una tiza para dibujar en el suelo, como puede ser la zona de la entrada al pabellón.

Materiales

Tizas de los 5 colores, si no se puede 21 aros.

5 bolsas para guardar las estrellas de cada equipo.

5 conos

Papel amarillo

Pelota de volleyball

2 pelota blanda

6 cuerdas

4 picas y 4 ladrillos

5 chinos

20 pelotas de tenis

4 volantes de bádminton

Responsables de la actividad

Sara López Ramos y Marcos Sánchez Nieto.

VOLEI-SÁBANA

1º.- DESARROLLO-EXPLICACIÓN CONCRETA DE LO QUE SE VA A HACER:

La actividad consiste en una variante cooperativa del voleibol donde el golpeo individual se sustituye por el lanzamiento conjunto.

- Fase de Inicio: Cada equipo se sitúa en su campo y los jugadores sujetan los bordes de una sábana grande, manteniéndola tensa a la altura de la cintura.
- El Saque: Se coloca el balón en el centro de la sábana del equipo que saca. Mediante un movimiento explosivo hacia arriba (extensión de brazos y piernas), el equipo lanza el balón hacia el campo contrario.
- La Recepción: El equipo receptor debe desplazarse coordinadamente para que el balón caiga dentro de su sábana. Deben "amortiguar" la caída bajando un poco los brazos para evitar que el balón rebote y salga fuera.
- Dinámica de Juego: Tras recibir, el equipo tiene que enviar la pelota hacia el otro campo lo antes posible, para hacerlo más dinámico y activo. Aunque iremos de menos a más intensidad.
- Objetivo: El punto se consigue cuando el balón toca el suelo del campo contrario o si el otro equipo no logra atraparlo con la sábana.

2º.- ORGANIZACIÓN-AGRUPAMIENTOS.

Los jugadores se podrán agrupar en equipos de 4 a 6 jugadores dependiendo de la cantidad de niños que sean.

3°.- POSIBLE LUGAR DE REALIZACIÓN.

Nuestra actividad la podemos realizar en diferentes lugares, simplemente necesitamos una red, da igual que no sea muy alta. Necesitamos el campo de pádel, de tenis o el pabellón de dentro para poner la red de voleibol. Es indiferente el campo que usemos, porque dependiendo de la altura de la red usaremos un balón u otro.

4°.- MATERIAL-ES QUE SE VAN A EMPLEAR.

- Dos sábanas o toallas o similar.
- Un balón de voleibol o uno más grande y pesado si la red es muy baja.
- Red

5°.- COMPONENTES-RESPONSABLES (2)

- Frank Elejalde Ráez
- Hugo García Sánchez



Taller-Propuesta Jornada “Movinfancia”

Hugo Casado Garrote
Álex Fachado Bravo
Iniciación Deportiva Escolar
Prof: Antonio Sánchez Martín
Mención de Educación Física
Grado en Maestro de Educación Primaria
Curso 2025-26
Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad de Salamanca

Índice

1. Título.....	3
2. Desarrollo- Explicación de la propuesta.....	3
3. Organización- Agrupamientos.....	4
4. Posible lugar de realización.....	4
5. Material-es que se van a emplear.....	4
6. Componentes- Responsables.....	5

1. Título

Yo Brilo, Tú Brilas

2. Desarrollo- Explicación de la propuesta

El Taller que se propondrá a continuación está basado en el juego del Brilé. Se trata de una progresión de actividades y juegos que finalizará con un partido de Brilé. Tiene una duración estimada de 45 minutos, y está enfocada en poder adaptarse a grupos de entre 14 y 25 alumnos, con rangos de edad de entre 6 y 12 años.

Introducción (5 minutos)

Para empezar el taller comenzaremos dando una pequeña introducción en la que nos presentaremos e indicaremos que vamos a realizar distintas actividades basadas en lanzamientos de balones y agilidad.

Primera Actividad: A ti te pilló (15 minutos)

La primera actividad se realizará con todo el grupo de niños a la vez en el mismo campo de juego. Consistirá en una actividad básica de pilla con balón, en la que a medida que avance el juego se irán introduciendo variables.

La primera versión será que se les dará uno o dos balones (dependiendo del número de participantes) a los alumnos, estas dos personas que reciban en balón serán las únicas que podrán pillar. Para pillar deben dar con el balón al resto de jugadores por debajo de la cintura, y solo pueden dar 4 pasos con el balón en la mano antes de tirar. El resto de jugadores deben estar en constante movimiento por el campo designado, si les lanzan el balón y lo agarran no estarán pillados y tendrán que tirar el balón por el campo para que los que sí pillan lo recojan. Si les dan con el balón tendrán que quedarse quietos hasta que otro jugador los abrace. Se podrán añadir balones según avance la actividad.

La segunda versión seguirá la misma estructura que la primera, pero ahora introduciremos una nueva dinámica. Añadiremos aros por el campo, en los que los jugadores se podrán meter, uno por aro, durante 3 segundos para salvarse de ser pillados. Estos aros, al ser utilizados pueden ser eliminados o desplazados de lugar.

La tercera versión comenzará con un jugador con un balón, pero esta vez, cuando le de a alguien, por debajo de la cintura, con el balón, esta persona se dará de la mano con el que tenía el balón y pasarán a pillar los dos juntos. Si te pillan te unes a los que pillan, y así hasta que todos hayan sido pillados.

La cuarta versión consistirá en que ahora todos los participantes pueden ser cazadores. Se darán unos balones a alumnos aleatorios, y estos tendrán que empezar lanzando al resto de participantes. Como en las versiones anteriores solo podrán dar 4 pasos con el balón en la mano. En este caso, si un balón te da por debajo de la cintura te tendrás que quedar quieto y no te podrán mover hasta que un compañero te pase por debajo de las piernas, pero, si te lanzan el balón y lo agarras podrás quedarte el balón para ser tu quien se lo lance a otros participantes. Si un balón es lanzado y acaba en el suelo cualquier participante puede ir a por él y lanzarlo.

Brilé (15 minutos)

La última actividad consistirá en un partido de Brilé básico. Este se jugará de la siguiente forma:

Dependiendo del número de participantes, se podrán hacer uno o dos campos de brilé. En cada campo jugarán dos equipos.

El campo estará dividido de la siguiente forma: en cada extremos del campo habrá una zona rectangular llamada cementerio, y en el centro están dos zonas que serán los campos de juego. La distribución será la siguiente, de forma en que en un extremo quede el Cementerio del equipo A, después el campo de juego del equipo B, y después el cementerio del equipo A. Cada equipo solo podrá moverse por su propio terreno.

La dinámica de juego será la siguiente. La mayoría de participantes de cada equipo se situarán en sus campos de juego, el equipo A en el campo A y el equipo B en el campo B. Pero, un participante de cada equipo se pondrá en su respectivo cementerio. El juego comenzará con un balón en el medio del campo, y cuando se diga "YA" cada equipo tendrá que ir a por él, sin poder pasar al campo contrario. Una vez algún equipo tenga el balón empezará el juego. Se trata de que lancen el balón, de la cintura para abajo, para brillar a los oponentes. Si te dan con el balón, te irás al cementerio (y cuando por primera vez un jugador vaya al cementerio el participante que empezó en el cementerio irá al campo de juego). Si te lanzan el balón y lo agarras podrás lanzarlo para brillar a los oponentes. La dinámica del juego es que se puede lanzar el balón desde el campo o desde el cementerio. Ganará el equipo que brilé a todos los jugadores del equipo contrario o, en su defecto, el equipo que acabe el partido con más jugadores en su campo.

Se puede introducir unas dinámicas para dinamizar el juego, como pueden ser que si brilas a alguien desde el cementerio puedas volver al campo, que se introduzcan más balones, o que se añadan aros en los que te puedes meter durante 3 segundos para no ser brillado.

Cierre (5 minutos)

Para cerrar el taller haremos una vuelta a la calma, en la que los alumnos harán estiramiento mientras reflexionan sobre qué es lo que más les ha gustado, que cambiarían, etc.

3. Organización- Agrupamientos

Para la primera actividad la organización será de forma en que todos los participantes jueguen en un mismo campo, aunque se irán dando roles, como se ha explicado en el desarrollo.

En el caso de la segunda actividad, el grupo se dividirá en 2 o 4 grupos, dependiendo del número de participantes y del espacio que tengamos a disposición. Si el grupo se dividiera en 2, estos jugarían enfrentados. En el caso en que se dividieran en 4, jugaría un grupo contra otro grupo en un campo, y otro grupo contra otro grupo en otro campo.

4. Posible lugar de realización

El posible lugar de realización sería un trozo de la pista (concretamente el del medio, para permitir dejar los otros dos libres por si se realizaran actividades que necesiten de portería o canasta), ya que es un terreno liso y espacioso que nos permitiría marcar uno o dos campos de brilé si fuese necesario por el número de alumnos.

En el caso de que este no fuese posible, creemos que sería mejor utilizar un espacio mayormente cerrado, ya que al tratarse de una actividad en la que se lanzan balones estos pueden irse muy lejos durante el juego si este se diese en un espacio al aire libre.

5. Material-es que se van a emplear

- 8 balones de gomaespuma (o en su defecto que sean blandos)

- Alrededor de 20 conos
- 8 aros medianos

6. Componentes- Responsables

Álex Fachado Bravo y Hugo Casado Garrote.