



TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA
CURSO ACADÉMICO 2023/2024
CONVOCATORIA JUNIO-JULIO

TÍTULO: LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA NATURALEZA

AUTOR: Pallín Molina, Daniel
DNI: 05443625P

En Tres Cantos, a 5 de junio de 2024

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN 2
2. OBJETIVOS 4

3. MARCO TEÓRICO.....	4
I. Enseñanza alternativa	4
1. “La Escuela Bosque”.....	6
II. Yincana.....	7
1. La búsqueda del tesoro.....	8
III. Atención a la diversidad.....	9
1. Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (SAAC):	11
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	13
I. Introducción, presentación de la propuesta.....	13
II. Objetivos	14
III. Contenidos	14
IV. Competencias clave	15
V. Metodología didáctica	15
VI. Materiales didácticos	16
VII. Transversalidad.....	16
VIII. Atención a la diversidad.....	16
IX. Temporalización.....	18
X. Desarrollo de las sesiones	19
1. Sesión 1: “La importancia de la naturaleza y su conservación”.....	19
2. Sesión 2: “Somos exploradores en la selva”	20
3. Sesión 3: “Los árboles nos hablan”	21
4. Sesión 4: “Necesitamos provisiones”.....	23
5. Sesión 5: “Equilibrio en el río”	23
6. Sesión 6: “Senderismo en la selva”.....	24
7. Sesión 7: “Encontramos el tesoro escondido”	25
8. Sesión 8: “Los exploradores reflexionan”.....	27
5. EVALUACIÓN.....	27
6. CONCLUSIONES	29
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30

Resumen

La Educación Física en la naturaleza es una cuestión que cada vez se está planteando menos en la comunidad educativa, causando que gran cantidad del alumnado pase más tiempo en espacios cerrados como en el aula que en el exterior. Por ello, el objetivo de este trabajo es plantear una propuesta de intervención didáctica en la cual los alumnos salgan de la rutina y realicen actividades físicas en un espacio natural, concienciándose por medio de retos, de la importancia de la educación ambiental. Autores como Sensat y su Escuela Bosque permiten ver la importancia que tiene el educar al alumnado en el medio natural para poder desarrollarse al completo. Se llega entonces a las siguientes conclusiones: a través de juegos los discentes pueden interiorizar un pensamiento que busca el respeto por el medio ambiente a la vez que desarrollan habilidades motrices básicas y se puede impartir no solo clases de Educación Física en la naturaleza, sino que este recurso se puede utilizar en cada una de las asignaturas de primaria.

Palabras clave: Educación Física, naturaleza, propuesta de intervención didáctica, concienciación y educación ambiental.

Abstract

Physical Education in nature is an issue that is increasingly being neglected in the educational community, causing a large number of students to spend more time in indoor spaces such as classrooms rather than outdoors. Therefore, the objective of this work is to propose a didactical intervention proposal in which students break away from routine and engage in physical activities in a natural setting, becoming aware of the importance of environmental education through challenges. Authors like Sensat and his “Escuela Bosque” demonstrate the importance of educating students in a natural environment for their complete development. The following conclusions are reached: through games, students can internalize a mindset that promotes respect for the environment while developing basic motor skills. Moreover, it is possible to conduct not only Physical Education classes in nature, but this resource can also be used in each of the primary school subjects.

Keywords: Physical Education, nature, didactic intervention proposal, awareness and environmental education.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, el tema de la Educación Física en la naturaleza ha cobrado una relevancia significativa debido a múltiples factores de nuestra sociedad, pudiendo ser estos la llegada de la digitalización a nuestras vidas y el COVID-19 que, por el confinamiento domiciliario, aunque necesario

desde el punto de vista de la salud pública, privó a las personas de la posibilidad de disfrutar de espacios naturales.

La asignatura de Educación Física es un pilar fundamental en la ayuda del alumnado de Educación Primaria para desarrollar sus habilidades motrices básicas, empezando en edades tempranas puede llegar a que los discentes mejoren cualquier tipo de movimiento en cada una de las actividades que realizan a lo largo de su vida. Pero para ello, según Gamboa (2012), es necesario que el docente cuente con las habilidades e instrumentos necesarios para que los estudiantes conozcan su nivel y buscar alternativas para desarrollar de forma correcta las habilidades de mayor dificultad.

Siendo las habilidades motrices básicas una base fundamental, la investigación se desarrollará dando más hincapié a otras cualidades de esta asignatura, pudiendo ser estas el conocimiento del medio natural, la socialización con el entorno y el respeto, valoración, cuidado y conservación del medio del lugar. De acuerdo con Álvarez et al., (2017), potenciar esta formación el medio natural es clave, ya que posibilita que los estudiantes desarrollen sus sentidos de manera natural y espontánea, convirtiéndose en protagonistas de su proceso educativo, explorando su entorno y habilidades motrices de forma innata.

Es importante conocer “La Escuela Bosque”, consiste en un proceso de enseñanza alternativa, en el que las clases no se realizan en un lugar cerrado, los niños aprenden los contenidos en la naturaleza. “Una oportunidad de educación rural para reconectarnos con nuestro entorno” (Lira y Espinoza, 2020, p.1).

Fortaleciendo así, las competencias en educación ambiental y en las propias ciencias naturales, pudiéndolo relacionar con la lecto-escritura y la socialización con el entorno. Y la principal búsqueda de esta educación es que los discentes se reconecten con nuestro entorno.

La calidad de las experiencias educativas de nuestros estudiantes está estrechamente ligada al entorno en el que se desarrollan. Por ello, es clave que nuestra escuela respalde actividades y proyectos en los que se trabaje el contacto con la naturaleza en el ámbito de la Educación Física.

Incorporar la naturaleza en Educación Física es fundamental en un contexto en donde cada vez más niños y jóvenes pasan menos tiempo al aire libre y se enfrentan a problemas de salud relacionados con el estrés y el sedentarismo. Por ello esta propuesta busca el bienestar y el rendimiento académico de los estudiantes.

Se plantea así, el requerimiento de crear una estrategia pedagógica que trate acerca de la necesidad de acercar a los discentes con la naturaleza por medio de la asignatura de Educación Física, con el objetivo de aprender e inculcar el respeto con nuestro medio natural.

Este plan de enseñanza consistirá en la realización de una yincana, la cual se realizará en un bosque natural. La actividad la llevarán a cabo un grupo específico de estudiantes de Educación Primaria mediante una excursión.

Por medio de esta yincana, según Mantilla (2023), la realización de este tipo de juego fomenta la interacción, la comunicación y el trabajo en equipo. Además, inculca al alumnado una autonomía responsable, es decir, la habilidad de tomar acciones de forma independiente y autónoma, pero con responsabilidad y cuidado.

Ante ellos se encontrarán con pruebas en las que desarrollaran la exploración del área en el que se encuentran y encontrando en cada uno de los juegos desafíos, los cuales les harán reflexionar a lo largo del proceso.

Esta propuesta, se adapta a un punto fundamental, que es la atención a la diversidad, ya que cada estudiante es único y posee atributos distintos. Asimismo, cada alumno posee pensamientos y niveles de

maduración cognitiva y motora diferentes en el entorno escolar. Por ello, el cumplimiento de un sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (SAAC). Sumado a eso, también se atenderá a alumnos con cualquier tipo de discapacidad motora.

2. OBJETIVOS

El trabajo está centrado en la premisa de que la realización de la asignatura de Educación Física en un entorno natural aporta a los niños de Educación Primaria múltiples beneficios para su desarrollo.

Los objetivos generales son:

- Profundizar en la importancia de la conservación del medio natural.
- Dar a conocer nuevas alternativas de enseñanza.
- Desarrollar nuevas experiencias de aprendizaje.
- Mejorar las habilidades motoras.
- Incentivar el aumento del tiempo en espacios naturales.

Los objetivos específicos son:

- Profundizar en la importancia de la conservación del medio natural por medio de actividades de concienciación.
- Dar a conocer alternativas de enseñanza en las que se trabaje en el medio natural.
- Desarrollar nuevas experiencias de aprendizaje por medio de sesiones en el medio natural.
- Mejorar las habilidades motoras por medio de juegos en la naturaleza.
- Incentivar el aumento del tiempo en espacios naturales gracias a la realización de juegos en ellos.

3. MARCO TEÓRICO

I. Enseñanza alternativa

La enseñanza alternativa busca proporcionar una experiencia educativa más personalizada, flexible y centrada en el estudiante, con el objetivo de promover un aprendizaje en el que se alejan de la estructura tradicional del aula.

Educar en la actualidad no se basa solo en hacer uso de los contenidos de la legislación que se tienen que desarrollar en cada etapa educativa, implica darse cuenta de los nuevos recursos que han ido apareciendo a lo largo de las últimas décadas, afirma (Marín-Díaz, 2015).

Por ello, la necesidad de nuevos modos de enseñanza como la gamificación la cual consiste en un proceso de aprendizaje por el cual se utilice el juego para así lograr que la experiencia del alumnado sea más interactiva y divertida.

Estamos ante un concepto que ha surgido recientemente y no se pueden observar en gran cantidad el impacto que tiene la gamificación con la educación. Existe una gamificación de “capa fina”, la cual repercute en pequeña medida al aprendizaje, porque resalta más la motivación extrínseca que por la intrínseca y que encima se realiza en periodos cortos. Por ello, esa motivación extrínseca se debe convertir en intrínseca, por medio de elementos que vayas ligados a la gamificación y que los alumnos se impliquen más con ellos, pudiendo ser estos niveles o misiones. Estos elementos causan en los estudiantes la motivación y conexión necesaria para desarrollar el aprendizaje de forma creativa (Navarro et al., 2021).

Hay que diferenciar la gamificación con el aprendizaje basado en juegos, teniendo estos una estrecha relación por su importancia con los juegos. El aprendizaje basado en juegos consiste en utilizar en juego como vehículo para aumentar el aprendizaje, mientras que la gamificación utiliza las dinámicas de los juegos progresando y ganando puntos o subiendo de nivel, pero sin articularse en un único juego (Del Moral et al., citado en Navarro et al., 2021).

La gamificación se puede lograr de muchas formas, por medio de recursos tecnológicos, que los podemos observar por ejemplo en blogs o videojuegos, también lo podemos ver en diferentes juegos en el aula como “escape rooms”, juegos de rol, rompe cabezas o aventuras narrativas (González, 2019). Pero en este caso, nos centraremos en una gamificación fuera de las aulas y más centrada en la asignatura de Educación Física.

La gamificación en la Educación Física combina elementos de los juegos en la asignatura para poder motivar a los estudiantes, incrementar su participación y mejorar el compromiso que tienen con su aprendizaje (Gaibor, 2023). Esta gamificación facilita una forma motivadora y creativa de involucrar a los discentes y estimula un estilo de vida activo y saludable. Los docentes con estos juegos pueden formar experiencias educativas significativas, progresivas e inspiradoras con una metodología lúdica que estimulen al estudiante a participar en actividades físicas (Díaz et al., 2019).

Existen multitud de enseñanzas alternativas, podemos encontrar la educación de Montessori desarrollada por María Montessori la cual busca una metodología en el que los alumnos tengan un aprendizaje autodirigido y con ambiente preparado para que tengan libertad de explorar y descubrir los conocimientos a su propio ritmo. El profesor debe ser un guía y dejar que el alumno se desarrolle el mismo, no es el dueño de la clase, sino el administrador (Wernicke, 1994). Como menciona Santerini (2013, p. 1) “educar es promover la autoeducación. El método para comprender al niño debe ser científico, basado fundamentalmente en la observación y en el respeto de sus propias leyes de desarrollo”.

Podemos encontrar la educación de Waldorf fundada por Rudolf Steiner, en la que el discente tiene un desarrollo integral, es decir en aspectos cognitivos, emocionales, espirituales y sociales, buscando el juego creativo, el arte y la naturaleza. Pretende que el niño se desarrolle de manera clara y equilibrada su intelecto, de manera que el futuro sus pensamientos y actos

hagan frente a la sociedad. La música y las prácticas artísticas tiene un papel muy importante en esta pedagogía (Moreno, 2010).

La educación basada en proyectos que busca la implicación del estudiante para desarrollar su aprendizaje basándose en la investigación y resolución de problemas prácticos, por medio de proyectos que les permitan utilizar habilidades en un contexto del mundo real. El aprendizaje promueve que el estudiante aprende de forma individual y autónomo, se responsabilizan de su aprendizaje y encuentran estrategias en el proceso. En esta educación se pone mucho énfasis en el producto final y en la adquisición de habilidades durante el proceso de creación de los proyectos (Muñoz y Gómez, 2017).

1. “La Escuela Bosque”

Se debe dar más importancia para el desarrollo de esta estrategia metodológica a la “Escuela Bosque”, nacida por primera vez en España en Barcelona por Rosa Sensat. La principal característica de esta escuela es que la naturaleza se establece como aula. Los discentes no están sentados en un aula y hay un profesor dando explicaciones, sino que están en el exterior realizando diferentes actividades, las cuales con ellas se alcanzará el aprendizaje, expone (Pérez de Ontiveros, 2021).

La raíz de este pensamiento pedagógico surgió por autores como Rousseau o Fröebel, que defendían la creación de procesos educativos por los cuales los niños tuvieran contacto con la naturaleza, en espacios con aire puro, con un límite de alumnos que puedan moverse con libertad. Este concepto llegó a España a manos de Rosa Sensat, la cual fundó en Barcelona l’Escola de Bosc de Montjuïc, la primera que se encontraba totalmente al aire libre en España. Con los años se fue mejorando y evolucionando, teniendo escuelas también en Madrid y esta enseñanza llegó a lo que se conoce como Escuela Bosque. Por todo ello ha ido naciendo proyectos de estas características por toda España, teniendo en la actualidad un total de 16 (Ludus, 2021).

Rosa Sensat se define ella misma como feminista, siendo esta la directora de una escuela femenina. En esa escuela pudo llevar a cabo su planteamiento pedagógico, en el que se defendía la escuela en el medio natural. El éxito de la Escuela Bosque en Barcelona se debió a ella, con ello renovó la pedagogía durante la Segunda República en España. Pero fracasó por culpa de la guerra civil y de la dictadura de Francisco Franco. Pero tras la muerte de Sensat surgieron escuelas clandestinas, como la escuela de formación de maestros “Rosa Sensat”.

Sensat (2020), nos hace esta pregunta:

¿No podría ser este vivir intenso, esta emoción de lo bello, este respirar fácil, estas sensaciones de aire fresco, de sol tibio, de perfumes sutiles y exquisitos, de visiones luminosas de línea, de color y de matices, estas lecciones vivas de las bellezas del mundo y del trabajo de los hombres, no podrían serlo todo en la escuela? Meditando

sobre esto remontamos la pendiente hacia la otra falda de la montaña. Nuevas impresiones solicitan nuestra atención. El interés de las niñas se manifiesta vivo por la cantidad de cosas que encuentran. (p.157)

En las Escuelas Bosque se trabaja desde un punto de vista psicomotriz, tienen una estrecha relación ya que los objetivos de la psicomotricidad son que el alumno logre desarrollar sus capacidades plenamente, al igual que en la Escuela Bosque. Al ser un entorno natural seguro permite que los niños experimenten y se diviertan, que les ayuda a desarrollar habilidades motoras, sociales y emocionales que son importantes para su crecimiento (Romero, 2023).

Estamos ante un modelo educativo el cual está emergiendo de forma muy significativa en España, ya que es una buena herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por medio de esta podemos impartir todo tipo de asignaturas como matemáticas a través de juegos en los que tenga que utilizar elementos de la naturaleza para escribir números, por ejemplo, o lengua en la que los discentes por medio de pequeños palos juntos coloquen las formas de las letras.

Esta forma de aprendizaje puede ser extraña comparada con la enseñanza tradicional, ya que se juntan los alumnos de diferentes edades, el docente solo sirve como guía o la evaluación no tiene ningún tipo de examen. Pero las escuelas convencionales pueden adaptar las principales características de esta enseñanza y utilizarlas en las clases. Por ello las escuelas deben buscar las ventajas de la Escuela Bosque y sumarlas a la enseñanza del día a día.

II. Yincana

La base de la estrategia pedagógica que se realizará es la yincana, la cual consiste en una serie de pruebas que los alumnos deberán superar. En estas pruebas descubrirán su entorno con una serie de juegos sencillos, en la que tendrán que superar las dificultades y trabajar en equipo.

Esta puede ser una herramienta fundamental de aprendizaje, Rodríguez et al. (2013, p.3) lo describen como “el juego también influye en aspectos de la personalidad del niño, puesto que ayuda a desarrollar la imaginación, la creatividad, la psicomotricidad, la sociabilidad e incluso la inteligencia”. Las yincanas se suelen realizar al aire libre ya que les ofrece a los monitores o docentes más espacio para desarrollar los juegos que tienen pensado crear.

Otra gran cualidad de una yincana al aire libre es que los discentes aprenden jugando a desenvolverse en la naturaleza. Ellos mismos descubrirán los beneficios y ventajas que encontrarán a lo largo del recorrido organizado por el docente, en el que se plantearán su conexión con la naturaleza y la necesidad de transformación de su vida social y del cuidado de su entorno.

Una característica fundamental de este juego es la función socializadora, ya que se desarrolla el trabajo en equipo para completar las distintas pruebas que se realizan, mejorando la comunicación entre ellos y la colaboración, fortaleciendo el compañerismo. Pueden incrementar esta socialización por medio de la creación de estrategias, apoyándose mutuamente,

potenciando la empatía hacia sus compañeros de equipo por medio de entender sus necesidades y siendo solidarios y comprensivos (Ibáñez, 2018).

Los conflictos pueden llegar a suceder con los diferentes juegos, pero esto puede ser un punto a favor ya que gracias a eso los alumnos podrán desarrollar su resolución de conflictos. El desacuerdo con los participantes del mismo equipo puede generar la resolución de esta por medio de buscar el mutuo acuerdo de forma pacífica, de diferentes formas pudiendo ser el dialogo, el pacto o el compromiso. Contribuyendo con todo esto al desarrollo de habilidades sociales saludables.

Al finalizar la yincana, el alumnado celebra como un grupo el éxito, permitiendo esto el refuerzo de pertenencia al grupo e incrementando su identidad colectiva. Siendo esto fundamental para que el participante aumente su confianza en sí e incrementando su identidad colectiva. Siendo esto fundamental para que el participante aumente su confianza en sí mismo y en los demás, además de una conexión y compromiso con la sociedad y su grupo.

El respeto al medio ambiente es otra cualidad que se intenta cultivar por medio de la yincana. Tobarra Sánchez et al. (2016), sostiene que es un gran problema de nuestra sociedad y se puede trabajar por medio de juegos como la yincana, haciendo que los alumnos sean conscientes y educarlos para que se den cuenta de la importancia nuestro entorno natural. Por ello, las pruebas pueden ser temáticas en las que el tema principal sea el cuidado de la naturaleza o un recorrido consciente, que esto quiere decir que el desarrollo de la propia yincana se realice en un entorno natural, para que los alumnos admiren la belleza y fragilidad de la naturaleza, intentando crear una reflexión final de cómo pueden contribuir a la conservación, haciéndoles saber cuáles son los ecosistemas que se pueden encontrar en peligro.

El respeto al medio ambiente es otra cualidad que se intenta cultivar por medio de la yincana. Es un gran problema de nuestra sociedad y se puede trabajar por medio de juegos como la yincana, haciendo que los alumnos sean conscientes y educarlos para que se den cuenta de la importancia nuestro entorno natural. Por ello, las pruebas pueden ser temáticas en las que el tema principal sea el cuidado de la naturaleza o un recorrido consciente, que esto quiere decir que el desarrollo de la propia yincana se realice en un entorno natural, para que los alumnos admiren la belleza y fragilidad de la naturaleza, intentando crear una reflexión final de cómo pueden contribuir a la conservación, haciéndoles saber cuáles son los ecosistemas que se pueden encontrar en peligro.

1. La búsqueda del tesoro

Existen muchas clases de yincanas, pero para el proyecto que se va a realizar es de gran importancia saber en qué consiste la búsqueda del tesoro ya que será la que se realizará en la experiencia educativa.

Esta es una actividad por la cual los participantes deberán seguir pistas o resolver diferentes acertijos para poder encontrar así un tesoro escondido que servirá de incentivo, combinando así la diversión y el aprendizaje, desarrollando en los alumnos habilidades mientras se divierten y trabajan en equipo.

Como indican Muñiz-Rodríguez et al. (2020), es importante subrayar que estimula el aprendizaje activo involucrando a los alumnos a participar en la actividad de manera dinámica y participativa. Pudiendo utilizar otras materias como las matemáticas, las ciencias sociales o la implementación de la tecnología como la realidad aumentada, se pueden organizar pruebas como acertijos, exploración del entorno que les rodea o aplicaciones educativas. Con todo ello, por medio de la búsqueda del tesoro se adquiere unas habilidades y saberes de manera divertida y emocionante.

Una de las principales características que podemos observar es la temática que se puede añadir a la búsqueda del tesoro. La temática o historia para el profesor o monitor puede servir de gran ayuda para que sus alumnos mantengan la concentración y la implicación con la actividad. También con ella crean un contexto, que los monitores lo pueden utilizar como narrativa para poder contar una historia y que los alumnos se metan en el personaje, tales como siendo piratas en busca del tesoro perdido o son exploradores y están en la selva perdidos. Incrementa la creatividad del alumnado ya que se meten en el papel y utilizan su imaginación para expresarse y pasárselo de manera divertida en el proceso de búsqueda y descubrimiento.

La flexibilidad y la adaptabilidad son dos puntos por los cuales la búsqueda del tesoro puede ser beneficioso. Si nos encontramos ante una circunstancia por la cual ha surgido un imprevisto, los organizadores por medio de la narrativa de la temática que se ha escogido pueden cambiar la historia que los exploradores vayan más rápido o más lento, si el problema es de tiempo o que se cambie una prueba porque se planteó o mal o no ha salido como pensaban los organizadores. Por ello no solo se busca el trabajo en equipo de los alumnos para completar las pruebas, sino que también la de los propios monitores para trabajar en equipo con sus compañeros y solucionar de la manera más correcta y rápida los imprevistos que pueden ir apareciendo durante todo el recorrido.

El refuerzo positivo es la última y principal característica de la búsqueda del tesoro, esta se basa en una técnica por la cual las personas modifican su conducta ya que reciben un estímulo positivo, que también se puede llamar recompensa para intentar después de que realicen una acción tener una consecuencia gratificante, con el objetivo de que se refuerce esa conducta. La recompensa puede ser tangible como un premio o intangible como un elogio o la propia atención positiva. Según Martínez Calabuig (2013), esta motivación es un estímulo que recibe un individuo y que lo va a ayudar y guiar a realizar de forma más correcta el trabajo.

El refuerzo positivo en cuanto a la búsqueda del tesoro se basa en una recompensa al finalizar las pruebas, pudiendo ser estas encontrar el tesoro en el cual puede contener regalos como pegatinas o un diploma. Pero si por ejemplo estaban perdidos en la selva la recompensa final puede ser encontrar un lugar nuevo, por ejemplo, un parque en el cual podrán jugar. No tiene por qué ser algo físico también puede ser el simple orgullo de haber terminado la búsqueda. Ellos experimentarán el logro y realización por haber finalizado con éxito los desafíos, también la emoción por haber descubierto el tesoro y la conexión con sus amigos por haber trabajado eficazmente en equipo y recordar esa experiencia de manera divertida que disfrutaron con sus compañeros.

III. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es un factor clave que se debe atender en la Educación Primaria, la cual consiste en valorar las diferencias individuales de cada alumnado, incluyendo sus habilidades, necesidades y contextos socioculturales. En vez de tratar a todos los estudiantes de la misma manera, se busca otorgar un entorno educativo inclusivo que valora las características y necesidades de cada estudiante, para buscar que todos tengan la misma oportunidad de alcanzar el máximo potencial académico.

La importancia de la atención a la diversidad en la educación según Hontangas y de la Puente (2010), viene dada por:

- **Equidad educativa:** es la búsqueda de la justicia social por la cual todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de recibir una educación de calidad, para que puedan aprender y llegar a su máximo potencial.
- **Apoyo adicional:** se debe otorgar asistencias y recursos adicionales a esos estudiantes que tienen dificultades particulares, como puede ser algún tipo de discapacidad, bajos ingresos o minorías étnicas.
- **Diversidad como recurso:** puede resultar un recurso enriquecedor ya que puede mejorar la experiencia educativa, de manera que el aprendizaje se lleve a cabo de manera dinámica valorando y respetando las diferencias.
- **Desarrollo integral:** estimula el desarrollo integral de los discentes al poder apoyar su crecimiento académico, social, emocional y personal, mejorando su autoestima, confianza y el respeto entre sus compañeros y la sociedad.

Existen muchos modelos educativos por los cuales se aborda la atención a la diversidad en un contexto educativo, los cuales varían dependiendo de las características y necesidades específicas del alumnado y del contexto escolar.

El modelo de educación inclusiva según Dussan (2010, p.82) se basa en “brindar respuestas educativas que aseguren el derecho a acceder a la educación para todos los estudiantes, de manera equitativa, de acuerdo a sus características y dificultades individuales, poniendo énfasis en aquellos grupos o colectivos que siempre fueron excluidos del sistema educativo general”. Ya que todos los estudiantes deben recibir una educación de calidad en un entorno escolar regular. Por ello se intenta eliminar barreras y en adaptar el currículo, los recursos y las prácticas pedagógicas para así poder atender las diferentes necesidades de cada estudiante.

El enfoque multicultural se refiere según Aguado (1996), es una disciplina que tiene como objetivo principal el crear una igualdad de oportunidades al alumnado de diferentes grupos raciales, étnicos, socioeconómicos o culturales. Con ello promueve un pluralismo cultural y unas creencias democráticas, para trabajar unidos y decidir juntos las diferentes decisiones y para poder vivir de forma pacífica. Los principales valores que se buscan son la tolerancia, el respeto por las decisiones de los compañeros, la búsqueda del bien común y prepararse para participar en la vida cívica.

El enfoque centrado en el estudiante coloca al discente en el centro del proceso educativo, para poder reconocer así su autonomía, sus intereses y sus posibles necesidades

individuales. Busca el desarrollo integral del alumnado e intenta fomentar la participación en su propio aprendizaje, para si poder integrar en ellos la responsabilidad, el respeto en ellos mismos, la autoestima y la motivación. Esto causa una mayor implicación de los alumnos en su aprendizaje y mayor motivación (Tourón, 2021).

Hay que dar suma importancia a un modelo que busque la atención a niños y adultos con el Trastorno del Espectro Autista (TEA), que son trastornos neurológicos o en presencia de comunicación o lenguaje. Se va a dar gran importancia ya que es un trastorno muy común en las escuelas que se puede observar en diferentes grados según el TGD o Trastorno Generalizado del Desarrollo, que lo clasifica en 5 categorías: Trastorno Autista, Trastorno Desintegrativo Infantil, Síndrome de Rett, Síndrome de Asperger y Trastorno Generalizado del Desarrollo no Especificado. (De Iudicibus, 2011).

Por ello se explicará una herramienta de gran importancia que se basa en la expresión basada en imágenes llamada sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (SAAC).

1. Sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (SAAC):

Esta herramienta será utilizada en el proyecto ya que, por experiencia propia resulta muy dinámica y comprensible no solo para los alumnos con TEA sino también para cualquier discente.

Esta herramienta se utiliza con niños y adultos que presentan TEA, trastornos neurológicos o algún tipo de dificultad de comunicación o del propio lenguaje. Son instrumentos de expresión basados en imágenes que su finalidad es aumentar o compensar el déficit de comunicación y lenguaje. A su vez, apoyan la relación e interacción con las demás personas, permiten manifestar opiniones, sentimientos, representar diferentes rutinas y hacer frente a los desafíos de la vida diaria.

No es un sustituto del habla, sino un complemento de esta, para ayudar a las personas a alcanzar un nivel mayor de comunicación con el entorno y mayor autonomía para desenvolverse en el ambiente que le rodea.

Carvajal et al. (2021) sostuvieron que los TEA piensan y se comunican de manera diferente, tienen un tipo de pensamiento que dan más importancia a las imágenes que a los conceptos formales traducidos en palabras. Se ha detectado que hay una mayor activación de las áreas que procesan la información visual cuando se intenta comprender.

Los SAAC utilizan imágenes de abstracción variable, la cual varía con el nivel de desarrollo del individuo. Por ejemplo, en un nivel muy temprano en el que se está utilizando los SAAC para poder representar el concepto de “casa” se podrá utilizar una imagen de su propia casa, pero a medida que se va avanzando se podrá utilizar imágenes más genéricas como una imagen de una casa típica. Por ello hay que partir de algo concreto y conocido, para poder tener en cuenta el punto de partida del individuo y poder realizar una progresión.



Figura 1. Ejemplo de SAAC de casa. Fuente: Pictofacile.

Los SAAC construyen secuencias de imágenes para poder progresar en el apoyo en la comunicación del individuo. Por ejemplo, una secuencia SAAC básica se puede poner una imagen por cada una de las palabras clave que permiten entender y compartir el sentido de una frase.

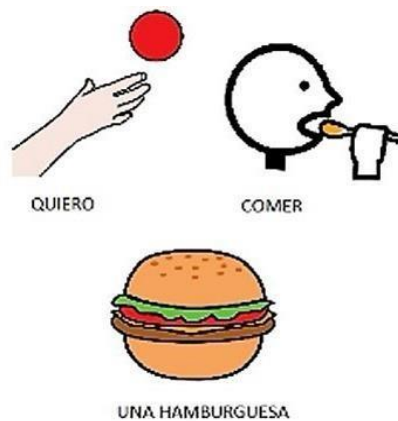


Figura 2. Ejemplo de SAAC con secuencias de imágenes. Fuente: Pictofacile

Es importante que las frases que se traduzcan sean sencillas y cortas, que se acompañen con palabras escritas y que se lean en voz alta. Con ello se estimula la comunicación, la asociación e integración entre la idea y la palabra escrita.

Los pictogramas son íconos o símbolos que nos ayudan a representar algo en particular. Guillén et al. (2016) sostienen que gracias a ellos se pueden crear guiones sociales o tableros de comunicación adaptados a cada persona. Los guiones sociales son narraciones breves acompañados de algún tipo de apoyo visual, que explican información. Se pueden hacer muchos tipos de guiones para poder explicar una excursión, una conducta que se quiere modificar o un juego para poder ponerlo en práctica.

LA RAYUELA



1°	2°	3°	4°	5°
 <p>ME PONGO EN LA FILA</p>	 <p>LANZO EL SACO A LOS NUMEROS POR ORDEN.</p>	 <p>SALTO A LA PATA COJA HASTA EL 10 SIN PISAR EL SACO.</p>	 <p>COJO EL SACO Y VUELVO AL PUNTO 1</p>	 <p>¡FIN!</p>

Figura 3. Pictograma “La Rayuela”. Fuente: Pictofacile.

Por ello, gracias al guion social se podrá facilitar al alumnado con TEA sobre el viaje al lugar donde se realizarán las actividades y los diferentes juegos que se realizarán todos ellos representados por pictogramas. Dando suma importancia que se irá a un lugar natural en el que se debe estar muy atento y respetar el entorno que le rodea.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

I. Introducción, presentación de la propuesta

Nos encontramos ante una propuesta de intervención didáctica que se trabajará en la asignatura de Educación Física, para alumnos de tercer ciclo de primaria. El colegio deberá contar con una zona cercana con vegetación para que las diferentes actividades de la búsqueda del tesoro se puedan aprovechar de la mejor forma posible, por ello la zona, aunque esté fuera del centro educativo deberá estar a escasos metros para perder el mínimo tiempo posible de las diferentes sesiones en las cuales se realizará. Hay que destacar que al ser una propuesta no se va a realizar en ningún centro educativo concreto pero que se podría realizar en cualquier centro si se dispone de un bosque cercano.

En este nivel, adquieren mayor peso las capacidades físicas básicas, así como la iniciación deportiva. El objetivo es trabajar sus destrezas motrices a través de la resolución de situaciones en las cuales deban tomar decisiones en base a las reglas del juego colectivo y adquiriendo roles. En este sentido con cada actividad se trabajarán los valores del deporte, el juego limpio, la igualdad entre iguales, así como el compañerismo.

La realización de esta será en el tercer trimestre ya que además de tener un mejor tiempo se estarán realizando de forma paralela en la asignatura salto de longitud, resistencia, velocidad... Estos serán fundamentales ya que parte de las pruebas se trabajarán esas habilidades. Por todo ello será en el mes de abril y mayo al completo intentando atender a plan de estudios y a proyectos paralelos.

La propuesta se dividirá en ocho semanas, en las cuales se realizarán un total de ocho sesiones en las que se irán completando partes de las pistas para llegar al tesoro final. En cada sesión se trabajará una habilidad motora diferente siguiendo el plan de estudios establecido por la comunidad. Las actividades se llevarán a cabo en el mes de abril y mayo en las sesiones de Educación Física ya establecidas. La propuesta de intervención educativa se llamará “Búsqueda del tesoro en el bosque”. A su vez se impartirán clases tradicionales en el aula siguiendo el currículo, teniendo cada semana un total de una clase de la propuesta y otra siguiendo el curso habitual.

II. Objetivos

Como se ha comentado con anterioridad, en referencia a los objetivos generales y específicos de esta propuesta se realizará una breve síntesis en la cual se comentará qué se quiere buscar con esta propuesta de intervención a través de unos objetivos más específicos, ya que estos objetivos y los anteriores guardan mucha similitud. Por ello, los objetivos son:

- Fomentar el trabajo en equipo entre los compañeros por medio de juegos con pistas.
- Dar a conocer la importancia de la naturaleza.
- Desarrollar la velocidad, salto, capacidad de reacción y resistencia.
- Desarrollar hábitos de vida saludable.
- Dar a conocer a los alumnos la importancia de la inclusión entre sus compañeros.
- Incrementar la confianza en uno mismo por medio de acertijos.

III. Contenidos

Según Sanmartí (2000), los contenidos buscan mejorar la teoría del alumnado sobre el propio mundo, para que por medio de ello puedan comprender y actuar de mejor forma y más eficazmente y que el docente pueda expresar sus ideas de forma clara. Por lo tanto, los contenidos son los siguientes:

- Conocimiento de los estudiantes de las diversas actividades que se llevan a cabo en la naturaleza.
- Respeto por las normas de convivencia y respeto por los compañeros del aula.
- Cuidado del material que se utilizará en las diferentes actividades.
- Respetar las habilidades motrices de cada persona.

- Conocer las diversas formas de realización de búsquedas del tesoro.

IV. Competencias clave

Según el Artículo 2 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, las Competencias Clave son:

“desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales”. Las actividades deberán ser entonces adaptadas a las siguientes competencias que se citarán, buscando que los alumnos puedan desarrollarlos a lo largo de toda la propuesta. Al ser una propuesta las competencias que aparecen serán un modo de ejemplo y queda en manos del docente de realizar sus propias competencias en función de los objetivos propuestos y las propias características de sus discentes.

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.

V. Metodología didáctica

Según Unir (2024, p. 1), la Metodología Didáctica consiste en “sistema con el que los maestros planifican sus clases, valiéndose de distintas herramientas, para lograr que los alumnos alcancen los objetivos y competencias que se definen para cada nivel educativo”. El profesor entonces deberá buscar instrumentos o estrategias para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El porfolio es una de las mejores herramientas que el docente tiene para ir evaluando a los alumnos y viendo su nivel de mejora a lo largo de las sesiones. Ya que el uso del porfolio será fundamental, el profesor deberá generar una postura por la cual sea el máximo responsable en el lugar de trabajo y ser un guía en las diferentes pruebas que se realizarán. Como indica García et al. (2019, p. 3) “el valor de esta herramienta frente a otras es que posibilita información acerca del logro de los objetivos planteados”.

La metodología que se llevará a cabo será la activa, en la cual se busca los intereses y necesidades de los alumnos para que logren la búsqueda de competencia y participación. El aprendizaje, al ser activo, será significativo y funcional por medio de la acción, reflexión y trabajo en equipo. Como expone Rodríguez y Ruíz (2020), la metodología activa busca que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje y gracias a ello el proceso educativo se desarrolla más fácilmente, pero la presencia del profesor es clave en los momentos en los que el discente se atasque en los contenidos y precise de la ayuda del docente.

También, se implementará una metodología mixta en la que coexistirán en ciertas ocasiones la asignación de tareas y la resolución de problemas. Mediante la asignación de tareas el docente podrá bajo su mando, teniendo el control del grupo, dar explicaciones sobre las actividades que deberán realizar. Esta metodología permitirá que aumente el tiempo útil de práctica y es fundamental para grandes grupos de alumnos (Verdú et al., 2017).

En cuanto a la resolución de problemas, los alumnos deberán resolver los retos y acertijos que se irán presentando a lo largo de las sesiones sin ayuda del profesor, que será un mero observador, por medio de la experiencia personal de cada discente. Ellos mismos reflexionarán sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje e identificarán sus fortalezas y construcción de habilidades, además de poder divertirse en equipo.

VI. Materiales didácticos

Los materiales didácticos son “herramientas utilizadas por los docentes como apoyo al aprendizaje de los alumnos y facilitan el desarrollo y presentación del contenido didáctico” (Impulso 06, 2022). Por ello, el docente deberá planificar con cierta antelación los materiales que se utilizarán para así desarrollar de forma correcta la propuesta y que se progrese en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se realizará un esquema donde se observará la planificación:

- Crear las actividades.
- Concretar los recursos educativos que se utilizarán en las sesiones.
- Definir los detalles de la actividad.
- Desarrollar las actividades.
- Evaluar la realización de la actividad y los diversos recursos utilizados.

VII. Transversalidad

La transversalidad es un concepto que Ruz y Bazán (1998, p. 15) definen como “una dimensión que se hace cargo, de modo explícito, de un conjunto de temas considerados tradicionalmente descuidados por la escuela y la sociedad: la democracia, la diversidad, la mirada ecológica, la afectividad y la sexualidad, entre otros”.

En cuanto a la propuesta los aspectos transversales que se tratarán serán la educación para la Paz, la educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos, educación moral y cívica, educación para la salud y educación ambiental.

VIII. Atención a la diversidad

Para poder atender a los alumnos con necesidades especiales como ya se comentó se realizará un pictograma el cual les facilitará y les ayudará a prepararse a la hora que tengan que ir al lugar donde se realizarán las actividades, facilitando mucho a los alumnos con TEA la comprensión de las explicaciones del profesor.

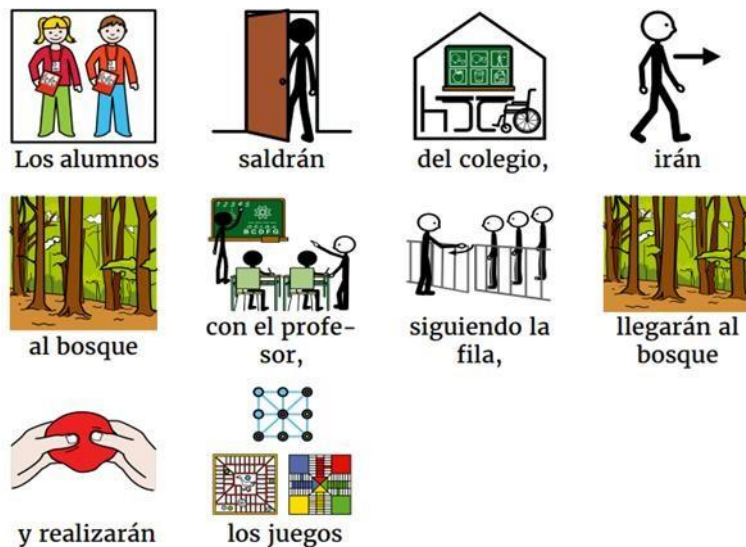


Figura 4. Pictograma salida al bosque. Fuente: Pictofacile.

La necesidad de ofrecer a todo el alumnado las máximas oportunidades educativas supone tratar la cuestión de los de los alumnos con necesidades educativas especiales y por ello la asignatura de Educación Física se debe emplear un conjunto de recursos para conseguir los objetivos que implican la participación corporal global.

En el aula nos podemos encontrar con discapacidades muy variadas pudiendo ser sensoriales, psíquicos o físicos, por lo que el docente debe plantear una multitud de recursos pedagógicos y planteamientos didácticos. El alumnado en Educación Física deberá poder mejorar y progresar dentro de sus posibilidades, con un tratamiento muy personalizado.

La adaptación de las actividades supone considerar aspectos como la disminución del área de juego, cambio de las características de los materiales, aumentar el número de jugadores, adaptar las reglas, acortar la duración, etc. Se trata de adaptar o eliminar todo lo que pueda impedir la participación efectiva y que tengan las mismas experiencias que los demás alumnos.

La propuesta atiende a la diversidad por medio de las siguientes pautas:

- Propuesta de tareas abiertas: En el diseño de las tareas estas se situarán en un margen amplio de ejecución pudiendo realizar cada una de las mismas en función de las posibilidades.
- Empleo de estilos de enseñanza inclusivos: Se emplearán estilos de enseñanza que permitan una forma de acción personal. Así, la asignación de las tareas con diferentes niveles de dificultad, la resolución de problemas, el descubrimiento guiado... contribuirán a una adecuación en las tareas.

- Enseñanza basada en la tarea: Se pretende que el niño valore sus progresos personales desde el compromiso en la tarea, evitando situaciones competitivas que lleven a la discriminación.
- Evaluación con criterio: Se atenderá principalmente a los progresos personales considerando el punto de partida de cada alumno y las posibilidades y limitaciones de estos.

IX. Temporalización

En la siguiente tabla se mostrará la temporalización de las diferentes sesiones de la propuesta de intervención. También, se expondrá el espacio donde se realizarán y los fines que se buscan con ella.

Número de sesiones	Sesiones	Fines	Espacio
1	1. “La importancia de la naturaleza y su conservación”	Exponer a los alumnos la importancia de la naturaleza y promover comportamientos responsables hacia el medio ambiente.	Aula regular
2	“Somos exploradores en la selva”	Desarrollar la capacidad de observación y la habilidad para seguir un rastro.	Arbolada cercana al centro
3	“Los árboles nos hablan”	Por medio de juegos en los árboles desarrollar la velocidad,	Arbolada cercana al centro
		tiempo de reacción y salto de longitud.	

4	“Necesitamos provisiones”	Utilizar materiales de la naturaleza para realizar una carrera de relevos y crear un refugio con los materiales. Desarrollar la velocidad y resistencia.	Arbolada cercana al centro
5	“Equilibrio en el río”	Crear una ruta para los compañeros de equilibrio para desarrollar la imaginación y el equilibrio.	Arbolada cercana al centro
6	“Senderismo en la selva”	Por medio de una historia relacionada con el medio ambiente se desarrollará la velocidad y tiempo de reacción.	Arbolada cercana al centro
7	“Encontramos el tesoro escondido”	Repasar los contenidos de la propuesta de manera divertida.	Arbolada cercana al centro
8	“Los exploradores reflexionan”	Reflexionar sobre la aventura y búsqueda de actitudes positivas hacia la naturaleza.	Arbolada cercana al centro o aula regular

Tabla 1. Temporización. Fuente: Elaboración propia.

X. Desarrollo de las sesiones

1. Sesión 1: “La importancia de la naturaleza y su conservación”

En el aula para dar comienzo y contexto sobre todas las sesiones que se van a desarrollar, el profesor relacionará la Educación Física con la Educación Ambiental. La importancia de

educar a los alumnos para que se conciencien sobre la conservación del medio ambiente será clave para el inicio de sesión.

En el comienzo se les preguntará sobre cuánto tiempo suelen pasar a la semana en el medio natural y cuantas suelen pasar en un espacio cerrado como su casa o el centro educativo. Al finalizar de preguntar se darán cuenta que la mayoría del tiempo las pasan en un espacio cerrado. Deberán entonces por turnos dar ideas de propuestas para aumentar el tiempo en un espacio natural. El profesor concluirá la charla dando una propuesta que será dar las sesiones de Educación Física en la naturaleza y no en el gimnasio.

Con ello se comenzará el segundo punto de la sesión que es la importancia de la conservación de la naturaleza. El profesor dará a conocer algunos de los mayores problemas para la conservación de la naturaleza, algunos de ellos pueden ser los incendios forestales, el aumento de las temperaturas, la producción de alimentos ultra procesados, NEOM (The Line) ciudad de rascacielos lineal que podría afectar en gran medida las especies migratorias... (Parra, 2023). Con ello los alumnos deberán pensar en medidas para conservar el medio ambiente como el reciclaje, el uso de vehículos que no contaminen tanto como las bicicletas o autobuses, la compra de productos naturales...

Para finalizar la sesión se les dará la noticia de que durante todo un mes las clases de Educación Física se realizarán en un medio de natural como un bosque y que a lo largo de todas las sesiones tendrán que ir reflexionando sobre la importancia que tiene la naturaleza en nuestro día a día y lo importante que es conservarla para un futuro mejor.

2. Sesión 2: “Somos exploradores en la selva”

Idea tomada del libro: Actividades prácticas, creativas y útiles para las clases de Educación Física. Jorge Parra Castaño (2015).

- **Organización:** Los alumnos se prepararán con los recursos necesarios para ir al campo, estos pueden ser desde una cantimplora a una gorra. El profesor les ordenará y los llevará en fila hasta el bosque cercano, respetando las normas de ciudadanía. Al llegar al lugar, se les organizará en grupos de cinco o seis alumnos en donde cada grupo se le asociará un color diferente. Al mismo tiempo los subgrupos tendrán dos funciones distintas: dejar el rastro y seguirlo.

Los subgrupos que tengan la función de dejar el rastro tendrán en su poder: un mapa del lugar donde se realiza la actividad, con un rastro marcado por el profesor, cuatro conos de diferentes colores y una cantimplora llena de agua.

Los subgrupos que siguen el rastro llevarán: un mapa del lugar que la única marca es el punto de inicio. Un lápiz para ir marcando el rastro que siguen.

- **Desarrollo:** El profesor les presentará como si fueran personajes de un cuento, explicándoles que en el momento que entran en aquel bosque son exploradores en la selva y están buscando el tesoro que está escondido desde hace cientos de años. Como primera pista se

le ha otorgado a la mitad de cada subgrupo un mapa en el cual se les marca una ruta para llegar al “Gran Árbol Sabio”, que les dirá donde seguir buscando el tesoro escondido. Mientras tanto el otro grupo tiene que vigilar las provisiones y mochilas por ello se les dejará un rastro de agua para que luego sepan encontrar el camino.

Tres miembros del subgrupo que deben de ir dejando el rastro saldrán del punto de inicio señalado en el mapa. Allí colocarán el primer cono y darán la vuelta a la cantimplora que sacara agua poco a poco. A continuación, los tres alumnos deberán moverse siguiendo el recorrido que está indicado en el mapa por medio que vayan dejando un rastro de agua. Si en algunas zonas no se puede apreciar con calidad el rastro de agua, por ejemplo, zonas con hierva, los alumnos podrán colocar un cono al entrar en la zona y otro al salir. Cada alumno tendrá una función: uno dejando el rastro, otro los conos y otro llevando el mapa e indicando el camino. Al finalizar el recorrido los alumnos dejarán el último cono y esperarán a sus compañeros que habrán salido con unos minutos de retraso.

A continuación, el profesor les dará a los otros alumnos del subgrupo el mapa en el que solo está marcado el punto de inicio. Comenzarán a seguir el rastro de agua y a su vez ir recogiendo los conos. Otro irá marcando el recorrido en el mapa.

Al finalizar el recorrido entregarán el mapa al profesor. Éste comprobará la eficacia en el rastreo comparando el mapa de los que han dejado el rastro con el de los alumnos que lo han seguido.

Cuando hayan terminado todos, el profesor les pedirá que busquen en un árbol cercano a donde han llegado la siguiente pista que será un papel en el que encuentren lo siguiente, “para poder decirnos donde está el siguiente punto deberéis pasar una serie de pruebas”. El profesor les explicará que el próximo día se continuará con la siguiente prueba y se volverá al centro educativo de forma tranquila y en fila siguiendo al profesor.

- **Materiales:** Mapas marcados por el profesor con la ruta, mapas con el inicio de la ruta sin ser marcados, lápiz, cantimplora y conos de diferentes colores.

- **Tiempo:** 5 minutos ir al entorno natural, 10 minutos para explicación de actividad y de roles, 25 minutos rastreo del agua, 5 minutos búsqueda de pista y lectura y 5 minutos vuelta al aula.

3. Sesión 3: “Los árboles nos hablan”

- **Organización:** Como se comentará en cada sesión los alumnos se prepararán para la salida al entorno natural con los recursos necesarios. El profesor también les volverá a organizar para ir al lugar de forma ordenada. Al llegar, como ya se comentó en la anterior sesión se continuaría en la zona donde se terminó el anterior día. Volverán con los grupos asignados de la anterior sesión de cinco a seis personas máximo. Esta vez no tendrán subgrupos y todos tendrán los mismos roles.

- **Desarrollo:** El profesor que es el narrador de la historia continuará por donde lo dejó la semana anterior. En este caso los exploradores deberán demostrar al gran árbol sus capacidades físicas para demostrar que son dignos de encontrar el tesoro escondido.

La primera prueba se desarrollará la velocidad en equipos. La actividad consistirá en una carrera contrarreloj por equipos, por la cual deberán realizar zigzag entre los árboles, pero con una complicación que tendrán que estar siempre unidos con sus compañeros mediante las manos, la espalda, los codos, la cabeza, etc. Dependiendo siempre lo que el profesor les indique. Todos los alumnos se colocarán en diferentes filas dependiendo de su grupo en frente de una fila de árboles. Cada ruta de los grupos será diferente por ello no es una carrera y lo único que tendrán es tiempo para realizarla, variará dependiendo de lo que considere el docente.

El profesor antes de empezar la carrera dirá, “el gran árbol dice que vayáis con...”, y a continuación comunicará el número de apoyos con los que tendrán que ir unidos pudiendo ser cinco y si son cinco alumnos tendrán que ir a la pata coja o diez y tendrán que correr normal o incluso veinte y tendrán que ir con cuatro extremidades cada uno tocando el suelo. Dependiendo de la dificultad el profesor podrá poner más o menos tiempo, siempre intentando que todos los alumnos consigan superar la prueba.

Cuando hayan finalizado todos la prueba, se continuará contando que la segunda prueba consistirá en el desarrollo de salto de longitud. Con los alumnos organizados en los grupos, se les colocarán en una línea de salida marcada por el profesor el objetivo es llegar a la meta que también delimitara el docente con el mínimo número de saltos posibles entre todo el grupo.

Comenzará un alumno de cada grupo y se les explicará la técnica de salto de longitud, cogiendo carrerilla para coger impulso, saltar con los dos pies juntos y aterrizar con las piernas extendidas. Cuando salte el primero dejará una marca en la tierra o con un palo para que el siguiente del grupo salte desde ese punto, así hasta llegar hasta la meta. Dependiendo de la distancia de la meta el profesor pondrá diferentes números de saltos máximos. Por ello, no es una competición entre los grupos, sino que el objetivo es que todo logren superar la prueba.

La última de las pruebas consistirá en desarrollar el tiempo de reacción y velocidad del alumnado. Por medio de un juego en el cual todos serán un único equipo y en los árboles estarán marcados una serie de colores que habrá colgado el profesor con anterioridad. Desde el punto de salida el profesor dirá, “el gran árbol dice que toquéis los colores...”, dependiendo de los colores que se digan deberán de ir corriendo a tocar el árbol o los árboles y volver corriendo antes de que termine el tiempo establecido. Se podrá complicar la prueba si lo considera el profesor por medio de en vez de poner colores decir problemas matemáticos y que tengan que tocar números colgados en vez de colores o decir los colores en inglés y que los traduzcan en español.

Al finalizar las pruebas el profesor leerá la siguiente pista que esta dirá lo siguiente, “la noche se acerca y la selva no es segura, si al rio quieres llegar, un refugio has de encontrar”.

Esta rima les dejará con la intriga y les hará pensar durante la semana en qué consistirá la siguiente sesión. Volverán con tranquilidad al centro educativo.

- **Materiales:** Reloj con cuenta atrás, folios con colores o números y recursos de la naturaleza.

- **Tiempo:** 5 minutos ir al entorno natural, 10 minutos organización, pista con rima y explicación de las pruebas, 10 minutos actividad velocidad, 10 minutos actividad de salto de longitud, 10 minutos actividad de tiempo de reacción y velocidad y 5 minutos vuelta al aula.

4. Sesión 4: “Necesitamos provisiones”

- **Organización:** Los alumnos con las ideas ya asimiladas de comportamiento y preparación previa llegarán al entorno natural. Se organizarán con los grupos de siempre establecidos. El profesor los llevará al a la entrada del bosque y con anterioridad comprobará que hay materiales suficientes para realizar un refugio, como troncos, hojas caídas de los árboles, piña, piedras...

- **Desarrollo:** La narración de la historia continuará, se está haciendo de noche en la selva y se convierte en un lugar peligroso antes de ir al río para continuar con la aventura deberán crear cada grupo un refugio para pasar la noche.

Por ello, se realizará una prueba que consistirá en una carrera de relevos contrarreloj, el profesor les dará 10 minutos para que por turnos en los equipos vayan de uno en uno cogiendo un material, cuando lo hayan cogido volverán a donde está su grupo y le chocara la mano al siguiente integrante para que realice la misma tarea así hasta que termine el tiempo. Cada grupo tendrá una zona plana con espacio donde esperarán los compañeros y se realizará el refugio.

El profesor explicará que los materiales deben de estar en el suelo y no se pueden arrancar de los árboles, si no estarán descalificados. Deberán tener el mayor número de recursos y podrán pensar antes de comenzar que materiales van a necesitar para realizar el refugio.

Terminado el tiempo establecido, los alumnos esta vez tendrán 20 minutos para realizar su refugio desarrollando su creatividad. No se compite por quien tiene el mejor refugio, el objetivo es que se den cuenta que con recursos de la naturaleza y con su imaginación se puede realizar creaciones muy funcionales.

Cuando terminen sus refugios el profesor continuará con la historia, se ha hecho ya de noche en la selva y gracias a los refugios han podido dormir tranquilos y sin peligros. Empieza un nuevo día y es hora de ir al río para continuar con la aventura. Al finalizar con la historia, volverán al aula con tranquilidad.

- **Materiales:** Reloj con cuenta atrás y recursos de la naturaleza.
- **Tiempo:** 5 minutos ir al entorno natural, 10 minutos organización, normas y explicación de las pruebas, 10 minutos carrera de relevos, 20 minutos crear su propio refugio y 5 minutos vuelta al aula.

5. Sesión 5: “Equilibrio en el río”

- **Organización:** Organización para ir al entorno natural y al llegar el profesor les separará en sus grupos habituales. El profesor los llevará a una zona cerca de un río si hay y si el entorno no lo tiene tendrán que imaginarlo. El profesor buscará un lugar en el que haya dos árboles a poca distancia o un tronco en el suelo.

- **Desarrollo:** Han llegado al río y la aventura continúa, al otro lado del río se divisa una un cartel, seguro que tiene información sobre donde está situado el tesoro. Pero hay un problema no hay ningún puente para pasar al otro lado del río, tendrán que demostrar sus habilidades de equilibrio para poder pasar al otro lado sin caerse al agua ya que entre las profundas aguas se pueden ver grandes cocodrilos hambrientos.

La primera prueba servirá para comprobar si los alumnos tienen la capacidad necesaria para mantener el equilibrio sin caerse, por ello con la ayuda de unos conos se colocarán en diferentes filas con sus grupos. El primer recorrido será llevar el cono en la cabeza sin que se le caiga de un punto a otro, cuando todos los del grupo hayan realizado el recorrido el profesor complicará la prueba. Esta vez deberán realizar el recorrido, pero llevando el cono en otro lado del cuerpo, pudiendo ser este la nariz, el hombro, el pie... Cuando hayan realizado estas pruebas se les pedirá que con la participación de todo el grupo lleven el cono sin usar las manos y que cada uno de ellos cuando se muevan estén tocando el cono, por medio de la imaginación ellos mismos deberán la forma de buscar una solución.

La última prueba de la sesión será cruzar el río por un tronco, con unos troncos en el suelo si se dispone de ellos y si no con combas atadas entre dos árboles tensas. Deberán por grupos pasar de un lado a otro yendo en equilibrio y sin caerse, si se caen vuelven a empezar. En el caso de las combas en tensión entre los árboles los compañeros o profesor darán de la mano al alumno que está intentando cruzar en equilibrio, ya que solo es complicado. Para dificultar el circuito si todos lo han logrado con facilidad, se les puede poner una cinta a los alumnos en los ojos y con la ayuda del compañero que le dará la mano y le guiará realizar la ruta manteniendo el equilibrio.

Al finalizar la prueba habrán pasado al otro lado del río y el profesor les leerá que pone en el cartel, “¡Advertencia a todos los aventureros intrépidos! Al entrar en esta zona, te adentras en el territorio de las temibles panteras. Estas fieras acechan en la oscuridad, listas para defender su territorio y proteger el antiguo templo sagrado que se encuentra más adelante.” Al leer el cartel se volverá al aula con la intriga de la próxima sesión.

- **Materiales:** Conos, cartel y recursos naturales.
- **Tiempo:** 5 minutos ir al entorno natural, 10 minutos organización, lectura de cartel y explicación de las pruebas, 15 minutos recorrido con conos, 15 minutos cruzar el río y 5 minutos vuelta al aula.

6. Sesión 6: “Senderismo en la selva”

- **Organización:** Salida desde el centro educativo al espacio natural. Llegada al inicio del espacio natural. Los alumnos no estarán divididos por grupos esta vez se organizarán todos juntos. El profesor de antemano habrá pensado en unas cuantas historias de

concienciación del medio ambiente. Los cuentos que se pueden contar son “El último árbol” (Silva, 2019) y “Cartas en el bosque” (Isern, 2017).

- **Desarrollo:** La aventura está muy cerca de su final y los exploradores han llegado a un punto muy peligroso en su historia. Tendrán que pasar por una ruta llena de panteras hambrientas, por ello el profesor les comentará que en la sesión de hoy se darán una vuelta por el bosque en el que están y mientras caminan el profesor estará contando los cuentos antes comentados cada cierto tiempo (5 minutos, por ejemplo), dirá en alto “¡Que vienen las panteras!”, el profesor cerrará los ojos y los alumnos tendrán 15 segundos para esconderse de la vista del profesor. Al finalizar el tiempo el profesor abre los ojos y a los alumnos que vea pasarán a ligar con él, los que no haya visto vuelven con el profesor y cuando vuelva a decir la frase se volverán a esconder, pero cada vez tendrán un segundo menos así hasta que todos hayan sido pillados. Si cuando han pillado a todos no se han contado los dos cuentos se reinicia el juego.

Con esta actividad además de concienciar a los alumnos sobre la conservación del medio ambiente por medio de los cuentos, también se desarrolla el tiempo de reacción y la velocidad.

Al finalizar la ruta cuando se hayan contado las dos historias el profesor les dirá que han llegado al templo y que en la próxima sesión se adentrarán en él. Después de ello se volverá al aula.

- **Materiales:** Cuentos en físico en digital si no se recuerdan.
- **Tiempo:** 5 minutos ir al entorno natural, 10 minutos organización y explicación del juego, 30 minutos senderismo con historia y 5 minutos vuelta al aula.

7. Sesión 7: “Encontramos el tesoro escondido”

Idea tomada del libro: Actividades prácticas, creativas y útiles para las clases de Educación Física. Jorge Parra Castaño (2015).

- **Organización:** Salida del centro educativo al espacio natural. Los alumnos se organizarán con sus grupos correspondientes de las anteriores sesiones. Cada grupo tendrá un mapa en que estará señalado el punto de partida. Cada grupo comenzará la actividad en un punto de partida distinto para intentar que los discentes puedan seguirse. Tres o cuatro alumnos tendrán el rol de juez organizador. Cada uno de estos se encargará de un grupo.

- **Desarrollo:** La llegada al templo ha sido dura, pero por fin los aventureros han llegado a la prueba final, la puerta está cerrada, pero al parecer si se dice el código secreto se podrá acceder al interior de esta. Para saberse el código se realizará una serie de pruebas donde en cada una de ellas el profesor les facilitará una frase.

La actividad comienza cuando el juez de cada grupo les entregue un mapa del lugar donde estará marcado el primer punto. Los alumnos del grupo deberán encontrar el lugar, localizar el papel y memorizar un código escrito en ella. A continuación, volverá a donde se encuentra el profesor y le dirá el código a su juez. Si es correcto, les explicará el juego que está

asociado a ese código. Cuando logren realizar el reto, el juez les entregará una palabra de la frase que deben completar. Después marcará el siguiente punto de control. Cuando complete la frase la dirá en alto y se les entregará el tesoro escondido.

Los retos son los siguientes:

☐ Recoger del lugar dos envoltorios o basura, enseñársela al juez y tirarlo a la papelera. Código TTP, palabra: “ella”.

☐ Nombrar tres cosas cada integrante del grupo para reducir la contaminación de la Tierra. Código XZS, palabra: “respeto”.

☐ Traer tres hojas caídas de árboles distintos entre todos los participantes del grupo. Código DPE, palabra: “en”.

☐ Mantener una pelota en la espalda entre todo el equipo durante el tiempo que determine el profesor. Código YQJ, palabra: “la”.

☐ Adivinar el título de una película sin palabras, cada miembro del grupo se le asociará una película y los demás lo adivinarán. Código SAH, palabra: “disfruto”.

☐ Correr haciendo zigzag entre los árboles en el menor tiempo posible por relevos. Código RWK, palabra: “naturaleza”.

Frase secreta: “Respeto la naturaleza y disfruto en ella”.

Cuando hayan terminado todos los grupos se le entregará el premio final que será un diploma en el cual se mostrara que son exploradores atentos y defensores del medio ambiente. Se volverá al aula hechos todos unos exploradores.



Figura 5. Diploma de explorador. Fuente: Canva.

- **Material:** Mapa del lugar, folio con indicaciones de los códigos a cada juez, papeles de los códigos, pelotas, diplomas y recursos naturales.
- **Tiempo:** 5 minutos ir al entorno natural, 10 minutos explicación de pruebas, asignación de jueces y entrega de diplomas, 30 minutos actividad del código secreto y 5 minutos vuelta al aula.

8. Sesión 8: “Los exploradores reflexionan”

En el aula o en el entorno natural si se quiere, se finalizará la propuesta de intervención educativa con una reflexión sobre la aventura vivida durante los dos meses de duración de esta. En primer lugar, contestarán una rubrica de satisfacción de las actividades y de su participación en ellas.

Después el profesor les pedirá que por turnos cuenten que le ha parecido la aventura, pero contestando como si fueran exploradores de verdad y hayan vivido esos peligros durante su aventura.

Por otro lado, deberán también por turnos, buscar actitudes positivas hacia el medio ambiente. Por medio de la experiencia de la propuesta sacarán en conclusión la importancia que tiene el mantenimiento y conservación de nuestro planeta. Lo dinámico que puede llegar a ser realizar actividades en un medio natural, en el que salga de la rutina de las aulas y se reutilicen medios naturales para realizar la Educación Física.

Por último, se comparará el punto de vista que se tenía al inicio de la propuesta con lo que piensan ahora con todo lo relacionado con la naturaleza. Cambiando su punto de vista sobre ella y empezando a realizar hábitos y rutinas en esos espacios naturales.

5. EVALUACIÓN

La evaluación es un aspecto fundamental a la hora de diseñar una propuesta de intervención y como Ravela (2009, p. 51) explica es “es una herramienta que forma parte del conjunto de estrategias didácticas. Su finalidad central es ayudar al estudiante a identificar lo que ha logrado y lo que no, así como permitir al docente reorientar la enseñanza y detectar estudiantes que requieren de explicaciones u otro tipo de apoyos adicionales”. La evaluación de esta propuesta por tanto consistirá en una combinación de evaluación sumativa y formativa.

La evaluación sumativa según Rosales (2014, p.4) “tiene por objetivo establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar”, a su vez también Rosales (2014, p. 3) define la evaluación formativa como “la que se realiza durante el desarrollo del proceso de enseñanzaaprendizaje para localizar las deficiencias cuando aún se está en posibilidad de remediarlas, esto es, introducir sobre la marcha rectificaciones a que hubiere lugar en el proyecto educativo y tomar las decisiones pertinentes, adecuadas para optimizar el proceso de logro del éxito por el alumno”.

Ya comentados se realizará en primer lugar una evaluación formativa, ya que con ella se conseguirá observar el progreso de los alumnos durante la búsqueda del tesoro, pudiendo reflexionar sobre el desempeño de los estudiantes, buscar áreas de mejora y reforzar los aspectos

negativos. Para evaluar de forma formativa es necesario una lista de control del profesor donde se recogerán los aspectos más importantes de cada actividad (Tabla 2).

Nombre del alumno:		Curso:	
Aspectos	Sí	No	Ocasionalmente
Presenta una actitud positiva durante el desarrollo de las diversas actividades.			
Respeto las normas y a sus compañeros.			
Está interesado en las diferentes explicaciones.			
Participa activamente en el juego.			
Acepta las instrucciones del profesor y su rol.			
Realiza de forma correcta las acciones motrices.			
Observaciones:			

Tabla 2. Lista de control. Fuente: Elaboración propia.

Al finalizar la propuesta se evaluará de forma sumativa para así poder medir el éxito de las actividades. Por ello, será una evaluación cualitativa, en la que los alumnos evaluarán el nivel de satisfacción de las actividades. En la Tabla 3 se observará la evaluación de los alumnos por medio de una rúbrica.

Nombre del alumno:		Curso:	
Aspectos	Siempre	En ocasiones	Nunca
Participé en todas las actividades mostrando entusiasmo.			
Colaboré con mis compañeros, trabajando en equipo.			
Contribuí a resolver problemas proponiendo soluciones creativas.			

Seguí las normas del juego y de mi profesor.			
Completé todas las actividades en el plazo establecido.			
Mantuve una actitud positiva a las actividades y a mis compañeros.			
Aspectos para mejorar las actividades:			

Tabla 3. Rúbrica de los alumnos. Fuente: Elaboración propia.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo de fin de grado se ha realizado con el propósito de indagar y analizar una metodología didáctica, en la cual se eduque a los discentes de tercer ciclo de primaria en un ambiente natural, alejados del aula convencional, con el propósito de concienciarles e incentivarles a la preservación medio ambiente, desarrollando una propuesta de intervención didáctica donde se identifiquen la variedad de actividades que se pueden realizar en la naturaleza, concretamente en el área de Educación Física pero pudiendo realizarse en otras áreas de Educación Primaria.

La revisión bibliográfica llevada a cabo para realizar el marco teórico me ha servido para descubrir la variedad recursos que puede ofrecer la naturaleza en ámbitos educativos, en el que el alumno es protagonista en su enseñanza y avanza por medio de la exploración del ambiente en el que se encuentra. Hay que remarcar la importancia de una autora ya comentada Sensat (2020, p.156) que reflexiona diciendo “no hay bellezas, no hay estímulos para impresionar el alma del niño como los que nos ofrece el campo con su infinita variedad de fenómenos y sus enormes fuerzas de renovación; no hay medio más adecuado para la libre evolución del ser humano en su fase de desarrollo y de iniciación a la vida”.

Por medio de la asociación de la Educación Física y la naturaleza podemos comprobar que existen gran variedad de aspectos positivos y de posibilidades, el realizar actividades físicas del currículo alternando el aula convencional y la naturaleza permite que el alumno pueda salirse de su rutina tradicional y explorar nuevos métodos para realizar esas actividades. Además, a la vez que se realizar las sesiones se está educando al discente sobre el cuidado y preservación del medio ambiente y de la importancia que tiene el respetar y utilizar esos espacios naturales. El medio ambiente necesita de voluntad y hay que garantizar esa educación de manera continua y permanente, armonizando la sociedad y la naturaleza (López, 2014).

La cooperación es otra característica fundamental que se ha querido desarrollar, en cada una de las actividades o retos no se buscaba que los alumnos compitieran entre ellos, sino que entre todos o entre los grupos buscaran soluciones y se ayudarán entre ellos para solucionar las adversidades con las que se encontraran y que se retroalimentaran entre ellos para adquirir esos conocimientos y habilidades necesarios. A ser actividades cooperativas los alumnos también desarrollan sus habilidades sociales y respeto por los demás. Ruano y Rodríguez (2014, p.15) sostienen que “la Educación Física se convierte en un espacio privilegiado para interactuar de forma natural e intuitiva con los demás, y en la que el pensamiento, la acción y el lenguaje están estrechamente relacionados”.

La realización de actividades en la naturaleza no es una tarea sencilla, y como se ha podido comprobar es necesaria una organización por parte del docente y del centro educativo muy precisa. Se debe atender a las necesidades de cada alumno y a las posibles variaciones que pueden surgir a lo largo de la propuesta, organizando de manera clara cada una de las fases y necesidades de cada sesión.

Este trabajo me ha servido para reflexionar sobre la importancia que tiene el docente y mi labor como futuro maestro a la hora de educar a los alumnos en una enseñanza en la cual se respete el lugar en el que se encuentran, el respetar la normas, a sus compañeros, los materiales que se utilizan en cada sesión... La importancia que tiene enseñar de una manera en la que se despierte atención de los niños y las ganas por aprender. Que los docentes reflexionen y busquen metodologías alternativas para que el desarrollo de su alumnado sea más rico y variado, buscando en ellos nuevas experiencias educativas. En concreto en Educación Física donde es primordial que los docentes adquieran el pensamiento que expresaron Ruano y Rodríguez (2014, p. 15) “moverse para aprender y aprender a moverse”.

En definitiva, realizar sesiones de Educación Física en la naturaleza es un reto que se presenta en la actualidad y que debe tratarse con gran importancia en los centros educativos, donde los docentes busquen una educación de calidad y variada. Al ver la variedad de posibilidades que nos ofrece el medio natural es posible la creación de nuevas sesiones en otras áreas de educación como lengua o matemáticas, incluso la ampliación de sesiones de Educación Física en las que se trabaje otras habilidades motrices básicas.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguado, M. T. (1996). Educación multicultural. Su teoría y su práctica. UNED. Madrid, 47.

- Álvarez, O. R., Pérez, M. M. G., Revuelta, C. P., Huertas, R. P., Fuentes, C. L., Furelos, M. B., ... y Pueyo, Á. P. La Educación Física para la mejora de la salud mental. https://www.researchgate.net/profile/Oliver-Ramos-Alvarez/publication/371166562_La_Educacion_Fisica_para_la_mejora_de_la_salud_mental_Capitulo_1/links/64ec41610acf2e2b521c66d9/La-Educacion-Fisica-para-lamejora-de-la-salud-mental-Capitulo-1.pdf
- Carvajal García, M. H., Moreira Sánchez, J. L., Delgado Cobeña, E. I. y Moreira Sánchez, Y. K. (2023). Sistema de comunicación por intercambio de imágenes. Una guía metodológica para desarrollar la comunicación verbal en niños con autismo. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(37).
- Castaño, J. P. (2015). *Actividades prácticas, creativas y útiles para las clases de educación física*. Pila Teleña: Madrid.
- De Iudicibus, L. (2011). Trastornos generalizados del desarrollo. *Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*, 17(1), 5-41. <https://www.cfp5.edu.ar/aula/bibliografia/eldocente/U4%20De%20Iudicibus.Trastornos%20generalizados%20del%20desarrollo.pdf>
- Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M. y Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *riccafd: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124. [file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-GamificacionEnEducacionFisica6885195%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-GamificacionEnEducacionFisica6885195%20(1).pdf)
- Dussan, C. P. (2010). Educación inclusiva: Un modelo de educación para todos. *ISEES: Inclusión Social y Equidad en la Educación Superior*, (8), 73-84. [file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-EducacionInclusivaUnModeloDeEducacionParaTodos-3777544%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-EducacionInclusivaUnModeloDeEducacionParaTodos-3777544%20(1).pdf)
- Gaibor, J. A. G. (2023). La gamificación para la enseñanza de la educación física: revisión sistemática. *GADE: Revista Científica*, 3(2), 51-73. [file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-LaGamificacionParaLaEnsenanzaDeLaEducacionFisica-8946757%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-LaGamificacionParaLaEnsenanzaDeLaEducacionFisica-8946757%20(1).pdf)
- Gamboa Jiménez, R. (2012). Pautas de evaluación de seis habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 y 6 años de edad. *Motricidad Humana*, 20-27.

- García Segura, S., Rey Sánchez, E. y Gil Del Pino, C. (2019). El portafolio como propuesta didáctica innovadora en las aulas de educación primaria. *Praxis educativa*, 23(2), 1-14. <http://www.scielo.org.ar/pdf/praxis/v23n2/v23n2a07.pdf>
- González, H. T. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 75-117. <https://www.tecnologiaciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/285/213>
- Guillén, S. G., Rojas, D. G. y Fernández, S. J. (2016). Uso de las TIC en el Trastorno de Espectro Autista: aplicaciones. *Edmetic*, 5(2), 134-157. <https://journals.uco.es/edmetic/article/view/5780/5409>
- Hontangas, N. A. y de la Puente, J. L. B. (2010). Atención a la diversidad y desarrollo de procesos educativos inclusivos. *Prisma social*, (4), 1-37. <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744577013.pdf>
- Ibáñez, C. V. (2018). Exploradores en acción: la yincana como elemento motivador y socializador en la enseñanza de ELE. *Foro de profesores de E/LE*, (14), 39-48. [file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-ExploradoresEnAccion8249432%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-ExploradoresEnAccion8249432%20(4).pdf)
- Impulso 06. (2022, 23 noviembre). Materiales didácticos. Recursos educativos - Impulso06. <https://impulso06.com/glosario/materiales-didacticos/#:~:text=Los%20materiales%20did%C3%A1cticos%20son%20todas,y%20presentaci%C3%B3n%20del%20contenido%20did%C3%A1ctico.> [Visitado el 14 de mayo de 2024].
- Isern, S. (2017). *Cartas en el bosque (The Lonely Mailman)*. Cuento de Luz.
- Lira, N. C. M. y Espinoza, B. V. (2021). Actividades motrices en contacto con la naturaleza: una oportunidad en la educación rural para re-conectarnos con nuestro entorno. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 7(1), 53-67. <https://ieya.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/1742/2372>
- López, A. D. C. M. (2014). Educación ambiental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Primaria, Secundaria y Preuniversitario. *Revista Vinculando*. <https://vinculando.org/ecologia/educacion-ambiental-en-el-proceso-de-ensenanzaaprendizaje-en-primaria-secundaria-y-preuniversitario.html>

Ludus. (23 2021). Listado de proyectos de pedagogías activas y alternativas. <https://ludus.org/es/es> . [Visitado el 11 de abril de 2024].

Mantilla Martínez, E. (2023). Propuesta didáctica para implementar los objetivos de desarrollo sostenible en el aula y promover su transmisión mediante el juego (yincana).

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/63552/TFMG1894.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Education Review. [file:///C:/Users/Daniel/Downloads/13433-Article%20Text-245401-10-20150615%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Daniel/Downloads/13433-Article%20Text-245401-10-20150615%20(2).pdf)

Martínez Calabuig, S. (2013). El refuerzo positivo como estrategia motivacional en el aula de educación primaria. Propuesta didáctica.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4826/TFG-L379.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moreno, M. M. (2010). Pedagogía Waldorf. Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social, 5, 203-209. <https://core.ac.uk/download/pdf/201152489.pdf>

Muñiz-Rodríguez, L., Menéndez-Fernández, C. y Rodríguez-Muñiz, L. J. (2020). Una experiencia de educación matemática mediante aprendizaje cooperativo e integración de competencias en Educación Primaria. TANGRAM-Revista de Educação Matemática, 3(3), 178-202.

https://www.researchgate.net/profile/Luis-Rodriguez-Muniz/publication/344510453_Una_experiencia_de_educacion_matematica_mediante_aprendizaje_cooperativo_e_integracion_de_competencias_en_Educacion Primaria/links/5f7d7d29299bf1b53e13243a/Una-experiencia-de-educacion-matematica-mediante-aprendizajecooperativo-e-integracion-de-competencias-en-Educacion-Primaria.pdf

Muñoz-Repiso, A. G. V. y Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. Revista de investigación educativa, 35(1), 113-131. <https://revistas.um.es/rie/article/view/246811/203561>

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J. y Femia Marzo, P. J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática.

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69255/87384-Texto%20del%20art%3%adculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parra, S. (2023, 29 diciembre). Los 15 problemas más preocupantes para la conservación de la biodiversidad en 2024. www.nationalgeographic.com.es.

https://www.nationalgeographic.com.es/medio-ambiente/15-problemas-mas-preocupantespara-conservacion-biodiversidad-2024_21330 [Visitado el 7 de mayo de 2024].

Pérez de Ontiveros Molina, A. (2021). La Escuela Bosque como modelo de escuela alternativa: antecedentes, características y repercusión.

<https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/25855/6994-Texto%20del%20art%03%adculo-36109-1-10-20210621.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ravela, P. (2009). Consignas, devoluciones y calificaciones: los problemas de la evaluación en las aulas de educación primaria en América Latina. Páginas De Educación, 2(1), 49–89. <https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/paginasdeeducacion/article/view/703/694>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de marzo de 2022. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296> .[Visitado el 8 de mayo de 2024].

Rodríguez, F. J. D. y Ruiz, A. P. (2020). El" aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. Contextos educativos: Revista de educación, (26), 261-275. [file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-ElAulaInvertidaComoMetodologiaActivaParaFomentarLa-7657253%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Daniel/Downloads/Dialnet-ElAulaInvertidaComoMetodologiaActivaParaFomentarLa-7657253%20(1).pdf)

Rodríguez Marín, F., Fernández Arroyo, J., Vidal Piñero, S., Noguera Ruiz, P., Cortes Guillén, I., y Amaya Gómez, I. (2013). ¡Aprendamos jugando!: la yincana como recurso didáctico y motivador. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013).

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59072/APRENDAMOS%20JUGANDO.IA%20YINCANA%20COMO%20RECURSO%20DIDACTICO%20Y%20MOTIVADOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Romero García-Morato, A. (2023). ESCUELAS BOSQUE: APRENDIZAJE AL AIRE LIBRE Y SUS BENEFICIOS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR INFANTIL.

<https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/23225/2022-23-FCEDEI-JL-2101-2101034-a.romerog.2019-MEMORIA.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>

- Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assessment su impacto en la educación actual. In Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación (Vol. 4, p. 662).
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60520610/662_220190907-26539-5gm2uolibre.pdf?1567909729=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DProceso_evaluativo_evaluacion_sumativa_e.pdf&Expires=1718042235&Signature=UXz61ue4hdII002cPqpfH7FyprwJIjZKwwOkjlfF e0CvRtzlZjZeF8MkPMisy5b~PJD9BomeilS-qzPyw0vDvQCiuHaWiJPTyinSpHGS07bQ6fZWq~S5R0Lwl661vSxtbohWC1M8id7JjS8kZ6fH0AyPt73csm73~0NpTkvaupBCUdLYVuZ2ikbJVbPY3Wokoi9OefA0fCL5zRYGPrwiCMNOg4nV0-T3wfMxcv9X-VsrO4TrZUGymrQTa0RsrtNa5yO9SSAsX0gNWXR7cPoa2cOd3HR6ZnAkTa2cCInxMyRvecBgkb2qiqBZ4PYg6tutVrtbSibJY~CAOdWX8ammw_&Key-PairId=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Ruano, M. Á. G. y Rodríguez, A. J. M. (2014). Manual para el diseño de unidades didácticas en Educación Física bilingüe. ADAL.
- Ruz, J. y Bazán, D. (1998). Transversalidad educativa: la pregunta por lo instrumental y lo valórico en la formación. Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL), 22(1), 13-39.
<https://rda.uc.cl/index.php/pel/article/view/24923/20131>
- Sánchez, E. T. (2016). BOSQUES PARA LA SALUD.
- Sanmartí, N. (2000). El diseño de unidades didácticas. Didáctica de las ciencias experimentales, 1, 239-276.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39757605/didactica_experimentallibre.pdf?1446842502=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DDidactica_experimental.pdf&Expires=1718042367&Signature=GRJVDlhPIFkYK4mgLM6hyAVhPq-URt7Y7MjC7iiLr9BnB5rSIk0M2T-Ty7dhnoSpudsNXZzmyoVZ5dGPWpATg1dgpZupWvNFA7a15CmOEj-h6-CyDlqks2gtNPHsgd9r8oSkakxMUa36gxxREUiV4IYGDJOQQyyConQqvnNJYXIT1PXsTm6

[uxLBiKTrljQmCamQr1Um7DIRuxDDxmmcf8g1GVO5R8qqxl4sGyl1oTkpINXUouMPCd7xb38g4mZ-BSWklj3jJFkTCRkM2tE7N9jgrDG6KCtnO~F-Od3TRjpYaQBss-p~SeWH6MUcV4vtQufXNr~PVXPFf2U92bLQ_&Key-
PairId=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.repositorio.cepa.unlp.edu.ar/bitstream/handle/11362/45110/1/Doc_11362_45110.pdf)

Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessori. Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers, (349).

<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/959/814>

Sensat, R. (2020). La escuela al aire libre. Tendencias pedagógicas.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/194861/Escuela.pdf?sequence=1>

Silva, M. Q. (2019). El último árbol (The Last Tree). Cuento de Luz.

Tourón, J. (2021). El modelo flipped classroom: un reto para una enseñanza centrada en el alumno. Revista de educación.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/205183/touron.pdf?sequence=1>

Unir, V. (2024, 29 febrero). Metodología didáctica: en qué consiste y ejemplos. UNIR.

<https://www.unir.net/educacion/revista/metodologiadidactica/#:~:text=Es%20decir%20C%20la%20metodolog%C3%ADa%20did%C3%A>

[ctica,definen%20para%20cada%20nivel%20educativo.](https://www.unir.net/educacion/revista/metodologiadidactica/#:~:text=Es%20decir%20C%20la%20metodolog%C3%ADa%20did%C3%A) [Visitado el 14 de mayo de 2024].

Verdú, N. P., Ariño, D. G. y Martínez, J. A. C. (2017). Análisis comparativo de la metodología mixta y la basada en juegos reducidos en el fútbol base. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (32), 199-203.

<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345751100039.pdf>

Wernicke, C. G. (1994). Educación holística y pedagogía Montessori. Educación Hoy, 10, 2-

11. [https://www.holismo.org.ar/images/articulos/37%20EdHolPedMont%20\(1\).pdf](https://www.holismo.org.ar/images/articulos/37%20EdHolPedMont%20(1).pdf)