



**Universidad**  
Zaragoza

Trabajo fin de Grado  
Magisterio en Educación Primaria

**Conociendo Zaragoza a través de un cuento-motor: una propuesta de  
intervención educativa en Educación Física.**

*Autora*

Sara Pérez Delgado

*Directora*

Sandra Vázquez Toledo

FACULTAD DE EDUCACIÓN  
2023

## ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Justificación.....	4
3. Objetivos.....	5
4. Fundamentación teórica.....	6
4.1 Conceptualización del cuento.....	6
4.2 Conceptualización del cuento-motor.....	8
4.2.1 Tipos de cuentos-motores.....	9
4.2.2 Importancia de la actividad física y cómo el cuento puede ser un excelente recurso para ello.....	9
4.3 La ciudad como recurso educativo.....	11
4.4 El juego en educación física.....	12
4.5 Rol docente/alumno.....	13
4.6 Interdisciplinariedad.....	15
4.7 Retos en cuentos motores.....	16
4.7.1 Conceptualización aprendizaje basado en retos.....	16
5. Propuesta didáctica.....	17
5.1 Contexto de la propuesta.....	17
5.2 Objetivos generales de etapa.....	22
5.3 Cuento-motor.....	28
5.4 Desarrollo de las sesiones.....	31
5.5 Orientaciones didácticas.....	40
5.6 Recursos didácticos.....	41
5.7 Elementos trasversales.....	42
5.8 Evaluación.....	42
6. Conclusiones.....	44
7. Referencia bibliográficas.....	47
8. Anexos.....	52

**Título del TFG:** Conociendo Zaragoza a través de un cuento-motor: una propuesta de intervención educativa en educación física.

**Title (in english):** Getting to know Zaragoza through a story motor: an educational intervention proposal in physical education.

Elaborado por Sara Pérez Delgado

Dirigido por Sandra Vázquez Toledo

## **Resumen**

El presente trabajo de Fin de Grado se basa en una propuesta de intervención educativa basada en el senderismo escolar para conocer Zaragoza a través de un cuento motor y retos con alumnos de 4º de Primaria. Dentro de la propuesta, hemos realizado un cuento motor partiendo de los intereses de los alumnos que será la base de dicha propuesta.

El objetivo de este trabajo es conocer los cuentos motores y cómo pueden ser beneficiosos en educación física mientras se trabaja el senderismo escolar y se realizan diferentes rutas por la ciudad. Se pretende potenciar el contacto del niño con el medio natural y conseguir un aprendizaje satisfactorio y efectivo donde los alumnos mientras caminan, aprenden y se desarrollan de forma integral como persona.

**Palabras clave:** cuento motor, educación física, senderismo, medio natural, retos.

## **Abstract**

This final degree project is based on an educational intervention proposal based on school hiking to get to know Zaragoza through a motor story and challenges with 4th grade students. Within the proposal, we have made a motor story based on the interests of the students that will be the basis of the proposal.

The aim of this work is to know the motor stories and how they can be beneficial in physical education while working on school hiking and different routes through the city. The intention is to promote the child's contact with the natural environment and achieve satisfactory and effective learning where students while they are walking, they learn and develop in an integral way as a person.

**Key words:** motor story, physical education, hiking, natural environment, challenges.

## 1. Introducción

En los últimos años, la manera de enseñar en las escuelas ha cambiado debido a las nuevas tecnologías y a la innovación educativa. Sin embargo, este concepto debe ir mucho más allá. Hoy en día, en muchas ocasiones los alumnos cada vez se sienten más desmotivados y pasivos a la hora de realizar actividad física.

La sociedad actual demanda un cambio en la enseñanza, apartando el aprendizaje memorístico en el que el maestro aporta una serie de conocimientos y los alumnos son meros receptores de los mismos. En consecuencia, es necesario implementar un aprendizaje centrado en los alumnos, en el que tanto niños como niñas construyan su propio aprendizaje, no solo aprendiendo contenidos curriculares sino preparándose para la vida en sociedad.

Tras esta introducción, se muestra la justificación de la importancia y trascendencia que este tema tiene en el ámbito educativo. Posteriormente, se señalan los objetivos que se pretenden conseguir, los cuales definen el camino y las metas que se quieren alcanzar.

A este apartado, le sigue, la fundamentación teórica. En ella, se recogen diferentes apartados que han resultado importantes para la elaboración de este trabajo, los cuales son fundamentales para la elaboración del siguiente apartado, en el que se elabora una propuesta didáctica para alumnos de 4º de Primaria del colegio Cortes de Aragón (Zaragoza).

Para elaborar la propuesta didáctica, tuvimos en cuenta el contexto del centro en el que se llevaría a cabo, los alumnos con los que se iba a trabajar, así como los diferentes ritmos de aprendizaje, los contenidos que se querían impartir, la metodología a utilizar, los objetivos y la evaluación de dicha intervención.

Seguidamente, aparece un apartado de conclusiones al finalizar la propuesta donde se narran y se sintetizan los puntos más relevantes del trabajo. Finalmente, se muestra una lista de referencias bibliográficas, así como un apéndice de anexos.

## 2. Justificación

El hecho de elegir esta temática para el presente trabajo de fin de grado de Educación Primaria, surgió debido a la asignatura de “actividades físicas en el medio natural” cursada este año en la Facultad de Educación. Han sido cuatro meses donde hemos podido adquirir conocimientos desconocidos y darnos cuenta de la importancia que el medio natural tiene y lo que puede aportar tanto a nivel motriz como personal.

Hoy en día, realizar actividades en el medio natural provoca múltiples beneficios para el desarrollo de las personas. Según Dueñas (2014) el senderismo escolar es una forma de acceso a la naturaleza y sirve como nexo de unión para fomentar las relaciones sociales entre alumnos, profesores y el resto de gente que participa en la actividad. Sin embargo, muchas veces, este contenido queda relegado a un segundo plano por propia comodidad de los docentes.

Otro motivo para la elección de este trabajo fue la falta de motivación que los alumnos tienen a la hora de realizar actividad física. Como dice Moreno (2003), el interés hacia la educación física desciende a medida que se incrementa la edad. En muchas ocasiones, esta falta de interés conlleva a obtener unos resultados desfavorables lo que dificulta la consecución de los objetivos.

Hoy en día, la motivación es uno de los factores más importantes para desarrollar una correcta práctica deportiva. Por tanto, se plantea una propuesta didáctica en la que se enseña a través de un cuento-motor como recurso didáctico. Trabajar con cuentos motores aporta multitud de beneficios en el alumnado. Son estimulantes, propician la imaginación y la creatividad, desarrollan valores, emociones y el descubrimiento por nuevas historias sintiéndose así, los propios héroes y protagonistas del cuento. Además, desarrollan la empatía, la resolución de conflictos, habilidades lingüísticas y también aprenden a razonar.

En la actualidad, nos damos cuenta de la escasa formación que existe en relación a los cuentos motores. Por este motivo, es necesario generar conocimiento y hacer llegar este cuento motor no solo al colegio Cortes de Aragón, sino que pueda ser usado por otros docentes.

Una manera de que los alumnos participen activamente y disfruten de las clases de educación física es conociendo sus intereses y realizando actividades donde ellos sean los protagonistas de su aprendizaje.

Por tanto, creemos que es una buena forma de motivar al alumnado saliendo del centro escolar para realizar actividades dinámicas, fuera de lo monótono, observando el medio natural y experimentando y explorando las potencialidades de la naturaleza, siendo esta una práctica accesible a todo el alumnado pudiendo adaptar a los diferentes niveles de aprendizaje.

Referente a ello, se puede conectar con diversas áreas curriculares, con otros contenidos de educación física e incluso con temas transversales del currículo. Por tanto, decidimos realizar este trabajo para conocer Zaragoza a través de diferentes rutas, adentrarnos en el mundo de los niños y llevarlo a la práctica.

Otra de las razones es buscar la innovación en las prácticas deportivas ya que en muchas ocasiones se tiende a realizar las mismas actividades año tras año. En este sentido Rivas define el término de innovación como “incorporación de algo nuevo dentro de una realidad ya existente” (2000, p.20). Con este TFG pretendemos, por tanto, desarrollar una propuesta didáctica en la que los alumnos acordes a sus intereses conozcan Zaragoza mediante diferentes rutas senderistas a través de un cuento-motor y donde deberán resolver diferentes retos para conseguir lo que quieren.

### **3. Objetivos**

Los objetivos generales que se pretenden alcanzar con la realización de este Trabajo Fin de Grado cuyo tema se centra en una propuesta didáctica para trabajar el senderismo a través de un cuento-motor como recurso didáctico en Educación física son los siguientes:

- Profundizar en los cuentos-motores y en sus potencialidades educativas.
- Concienciar, desde la práctica, de la importancia del medio natural en educación física.

Dichos objetivos generales se concretan en los siguientes objetivos específicos:

- Conocer los beneficios del cuento-motor en educación física.
- Determinar cómo el cuento puede ser un recurso didáctico en educación física.
- Despertar el interés por la educación física a través de un cuento-motor y de diferentes retos.
- Realizar diferentes rutas senderistas para conocer Zaragoza.
- Respetar el medio natural y conocer los beneficios que tiene.

## 4. Fundamentación teórica

### 4.1 Conceptualización del cuento

Un cuento es una narración breve de carácter ficticio con un argumento fácil de entender y cuyo objetivo es formativo o lúdico. Es un género literario que ha tenido influencia desde hace más de 4000 años. Por tal razón, se debe conocer la definición de cuento desde la postura de diferentes autores.

El cuento es un relato breve de hechos imaginarios, de carácter sencillo, con finalidad moral o recreativa, que estimula la imaginación y despierta la curiosidad del niño. (González, 2012).

Según Martínez (2011), el cuento es un texto corto, pero muy completo al tener unos personajes con características definidas, un problema o asunto que se debe resolver, situaciones de tensión, y la resolución de dicho problema. De modo semejante, Tovar (2013), defiende que el cuento es un relato, comúnmente pequeño, de eventos reales, legendarios o fantásticos con el fin de entretenir, divertir, educar y afianzar conceptos. Busca formar lazos a través de la reflexión, la discusión y la socialización.

Siguiendo con las definiciones de cuento, Quintero (2017) confiesa que los cuentos son transcripciones textuales de los sueños. En este aspecto, se utilizan los cuentos como estrategia pedagógica para aumentar la motivación del alumnado y como herramienta que les permite imaginar y crear. Por ello, se debe incitar al alumno a contar historias como una actividad diaria, puesto que estimula su desarrollo en todas las dimensiones.

Rodríguez (2011) señala que el cuento es en sí el primer libro que se pone en las manos de los niños y permite establecer vínculos afectivos y sociales, así como su capacidad de expresión. Los niños desde su nacimiento están expuestos a productos literarios que constituyen una herramienta que estimula su pensamiento creativo, imaginativo y crítico de los niños.

En este sentido, llama la atención que el placer hacia la literatura para los niños que se observa en edades tempranas y pre-escolar queda relegado e interrumpido a medida que avanza la escolaridad. Bermúdez (2005), señala que los docentes asumen una concepción tradicional y proporcionan estrategias didácticas poco innovadoras, con carácter monótono y rutinario, lo que no impulsa al niño su deseo de aprender cosas nuevas y significativas.

Recogiendo las diferentes definiciones se puede decir que el cuento es un relato breve de acontecimientos con un argumento ficcional y sencillo que tiene indudable importancia para los niños. Un libro es fuerza, es valor, es poder, es alimento; antorcha del pensamiento y manantial del amor. (García, 2022).

En muchas ocasiones, se observa como las clases se realizan de manera tradicional donde el profesor imparte una serie de contenidos y los alumnos son meros receptores de los mismos. Sin embargo, un cuento es algo mucho más allá. El cuento desde hace muchos años ha tenido gran relevancia en el entorno familiar dejando que los niños desarrollen su imaginación, la concentración y empezando a tener contacto con ciertos aspectos de la realidad. Desde los dos años a los nueve, el cuento es para el niño como la novela para el adulto: el alimento de la fantasía, el cauce de la imaginación, que necesita no quedarse sola, entregada a sí misma, porque se atrofiaría o entraría en el campo de lo patológico. (Fortún, 2003).

Los cuentos tienen un gran valor educativo y son una parte fundamental en el crecimiento y desarrollo de los niños. Muchas personas conocen la importancia de los cuentos desde las primeras edades de los niños, sin embargo, desconocen sus beneficios: permite el desarrollo de la imaginación, ayuda al niño en su crecimiento personal, despierta emociones y sentimientos y les ayuda a escuchar y a reflexionar sobre diferentes aspectos de su vida diaria.

Los niños aprenden de lo que ven y escuchan, por lo que se convierten en personas más reflexivas. En los cuentos encuentran mensajes que les hacen comprender a su manera la forma en la que deben actuar y ofrecen la posibilidad de comprender y modificar su realidad. Además, a través de los cuentos, los niños conectan con los personajes, lo que les permite sentirse valientes y capaces de empatizar con ellos. De esta manera, desarrollan la empatía y la capacidad para ponerse en el lugar del otro.

María Montessori (1952) considera que los niños son como esponjas y con una mente absorbente en sus primeros años. Por esta razón, los cuentos son un instrumento emocional que ayuda a incrementar las emociones de manera positiva. Desarrollan la sensibilidad, y les preparan para la vida. Por tanto, utilizar los cuentos como recurso ofrece multitud de posibilidades educativas. Abre las puertas hacia la educación en valores, estimula el desarrollo de la creatividad, permite integrar propuestas de naturaleza cooperativa y es una fuente de desarrollo global de la persona. (Cerezo, 2018)

Por otro lado, los cuentos satisfacen la necesidad de saber, son una fuente de conocimiento puesto que le aportan enseñanzas y aprendizajes de una manera atractiva e interesante para ellos. Brindan la oportunidad de descubrir temas que seguramente desconocen, de abrir la mente y de conocer otras culturas diferentes a la nuestra.

En este sentido, como afirma María Victoria Reyzábal (1993), el cuento enriquece el vocabulario, las destrezas narrativas, fomenta la fantasía, educa la atención y la memoria, hace concebir otras vidas, otros seres, problemas diferentes a los propios, permite el humor, la ternura, la comprensión y la solidaridad.

En definitiva, los cuentos ayudan a crecer. Son una herramienta eficaz para transmitir una enseñanza y para desarrollar a través de la lectura y la audición numerosas virtudes que se deben considerar en todas las etapas de la vida.

Sin embargo, a veces tendemos a leer cuentos infantiles en el aula porque se piensa que solo se puede hacer uso de estos como un recurso tradicional y material sin centrarse en lo vivencial. En ciertas ocasiones los alumnos no se sienten motivados y muchas veces están desilusionados. Por lo tanto, se presenta la posibilidad de unir la literatura infantil con el área de Educación Física mediante una propuesta metodológica “*cuentos motores*”.

#### **4.2 Conceptualización del cuento motor.**

Son numerosos los autores que han definido a lo largo de la historia el concepto de cuento-motor, pero nos quedaremos con las definiciones de Omeñaca y Conde. Para el primero de los autores, el cuento motor es una breve narración que nos remite a un escenario imaginario en el que los niños, junto con los personajes, vivirán aventuras y retos que deberán superar desde la acción motriz (Omeñaca, 2011).

Sin embargo, se debe considerar el cuento motor como algo más allá de una narración, como una fuente pedagógica capaz de promover la transmisión de conocimientos, habilidades, valores...

Un cuento motor se puede definir como un cuento jugado, un cuento vivenciado de manera colectiva, con unas características y unos objetivos propios (Conde, 2001). Es un recurso que potencia valores en los niños como la bondad, el respeto, el compromiso, el compañerismo, la tolerancia, la responsabilidad, etc.

Como cualquier cuento, ha de tener un argumento y unas características que respetan la estructura tradicional. Según Ventura y Durán (1999), la estructura deberá ser secuencial-lineal, con unos personajes reconocibles. Deberá ser acorde al alumno, con una narración breve para no perder la capacidad de atención de los alumnos. El título debe ser llamativo y hacer intrigar al alumnado desde el principio del cuento y sobre todo conseguir la participación total de todo el grupo-clase.

#### *4.2.1 Tipos de cuentos-motores*

García (2010) ha señalado cuatro tipos de cuento-motor dependiendo de los materiales utilizados: cuento motor sin materiales, cuento motor con materiales, cuentos motores musicales y cuentos motores con materiales alternativos o de reciclado.

Cuento motor sin materiales → se desarrolla la imaginación y creatividad del alumno. No existe ningún tipo de material y no existe trabajo previo del docente. Actúa como guía del proceso aprendizaje del alumno.

Cuento motor con materiales → uno de los más comunes en las aulas hoy en día. Se desarrolla la creatividad, las habilidades y las destrezas básicas. Se utiliza todo tipo de material necesario y se promueve la participación del alumnado, el respeto al material y a los compañeros.

Cuento motor con materiales musicales → se utilizan instrumentos musicales mientras se narra la acción.

Cuento motor con materiales alternativos o de reciclado → es uno de los cuentos motores más complejos y que menos se utiliza en las aulas. Requiere de cierto trabajo previo en talleres para fabricar los materiales que posteriormente se utilizarán en el cuento-motor.

#### *4.2.2 Importancia de la actividad física y cómo el cuento puede ser un excelente recurso para ello.*

Hoy en día, en nuestra sociedad actual, cada vez cobra más importancia la realización de actividad física en las aulas. Por este motivo, consideramos que es un tema fundamental para la comunidad. El objetivo fundamental de la educación física es que los alumnos desarrollen sus competencias físicas fomentando un estilo de vida saludable.

El concepto de actividad física ha ido evolucionando a lo largo del tiempo ya que diferentes autores han señalado sus matices a su definición.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la actividad física como cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía. Otros autores complementan esta definición añadiendo que actividad física es subir escaleras, andar, hacer las tareas domésticas... Por ello, según destacan Devís y Peiró (1993) citados por Miralles (2014, p.15) permite a todas las personas adaptar la actividad física a sus posibilidades.

Sin embargo, según Chicote (2013) no se queda relegado en la dimensión biológica, sino que implica una experiencia personal que nos permite interactuar con los demás y con el ambiente que nos rodea. Realizar actividades físicas en el medio natural es uno de los contenidos que debe trabajarse en Educación Primaria ya que poseen un gran potencial educativo, además de ser uno de los contenidos de la nueva ley de educación.

Cierto es que, a pesar de ser un contenido obligatorio, muchos docentes rehúyen de este tipo de módulos. A pesar de ello, se debe enfocar en que su realización va a permitir al alumnado conseguir desarrollar diferentes habilidades motrices y competencias y potenciar un mayor conocimiento de las propias capacidades de uno mismo (Peñarrubia, Guillén y Lapetra, 2016; Falo, Sanz y Peñarrubia, 2020).

Se pretende resaltar la importancia de la motivación en los centros escolares. Desde el área de Educación Física, debemos de buscar contenidos o estrategias que interesen al alumnado, que lleven al alumnado a trabajar con interés y disfrute, y no por obligación (Carrera, 2016). A estas estrategias les acompaña en muchas ocasiones un hilo conductor que hace que los niños centren la atención, aumente el interés, su motivación y la curiosidad.

Realizar actividad física puede ser algo que en ciertas ocasiones puede resultar aburrido para los alumnos, ya que se sienten desmotivados al tener que realizar ciertos ejercicios y con carácter monótono. Por consiguiente, se debe buscar la manera en la que los alumnos se sientan motivados a la hora de realizar este tipo de actividades. Por este motivo, el cuento puede ser un excelente recurso para ellos.

A través de un cuento-motor, los niños aprenden de una manera diferente, realizan una serie de actividades y juegos tanto en el aula como fuera de ella en los que desarrollan sus competencias físicas, adquieren diferentes aprendizajes y fomentan un estilo de vida saludable.

#### **4.3 La ciudad como recurso educativo.**

La ciudad se puede definir como un espacio polivalente que presenta una gran diversidad social y cultural y permite una aproximación multidisciplinar donde se pueden desarrollar estrategias de aprendizaje donde el ciudadano tenga una participación activa respecto de la historia, el arte, la cultura, el medio ambiente, relaciones cívicas, entre otras. (Tatjer y Fernández, 2005). Esta actitud responsable va a depender de la motivación previa del alumnado.

Para ello, debemos saber que el senderismo se define como “aquella actividad excursionista, de marcha a pie, que discurre por itinerarios peatonales de gran longitud, formando por la conexión de camino, sendas calzadas o cualquier tipo de vías de comunicación no aptas para los vehículos de motor”. (Genestar y Arazo, 2000, p.3).

El senderismo se considera una actividad que realizamos diariamente y de manera indirecta, independientemente de la edad. Por eso, se considera como una actividad muy enriquecedora para trabajar en la escuela ya que es accesible a todas las personas y de bajo riesgo, así como lo nombran los siguientes autores:

Es, sin lugar a duda, la manera más básica y sencilla de practicar actividades físicas en la naturaleza y la más accesible para todos/as, puesto que puede realizarse a cualquier edad, en cualquier momento del año y sobre cualquier terreno, siempre teniendo en cuenta a nuestros participantes. Además, dentro las actividades físicas del medio natural (AFMN), el senderismo es considerado una modalidad con bajo nivel de riesgo. (Casterad, Guillén y Lapetra, 2008, p.9).

El senderismo se caracteriza por tener múltiples beneficios, a nivel fisiológico y cognitivo. Si nos centramos en el nivel fisiológico:

El simple hecho de andar o pasear por el medio natural constituye una actividad sana y tonificante, con frecuencia recomendado desde el punto de vista médico; mejora la capacidad de resistencia aeróbica general y la resistencia muscular específica de las extremidades inferiores; por la variedad en su terreno, favorece la movilidad articular en tobillo, rodillas y cadera; es una eficaz válvula de escape para el estrés, que se va acumulando en la vida diaria, por su contacto directo con las fuerzas de la naturaleza. (Aguado, 2016).

A nivel cognitivo, Aguado (2003) señala que el senderismo es un buen medio para ampliar o mejorar conocimientos y para apreciar los valores que el entorno encierra, por lo tanto, se pretende también que los alumnos sean conscientes de las rutas que realizan y la interdisciplinariedad que se puede encontrar entre el medio natural o urbano y los conocimientos que nos puede aportar. De este modo se fomentan aprendizajes transversales, no solo se pretende que los alumnos aprendan senderismo, sino también todo lo que ello implica, por ejemplo; normas de seguridad vial, saber prepararse la mochila para una excursión, qué ropa elegir para hacer senderismo, comprobar la climatología, conocer la ruta y la organización que requiere (Ibor Bernalte & Julián Clemente, 2017).

Sáez, Sáenz-Lopez y Díaz (2006) mencionan que esta actividad potencia el desarrollo integral del alumno favoreciendo así una educación en valores. Se pretende que los alumnos conozcan de primera mano y valoren aquellos aspectos que les rodean y que forman parte de su realidad social, cultural y medioambiental.

Por tales razones, resulta satisfactorio implementar estrategias para aumentar el interés y la motivación del alumnado.

El cuento-motor es un recurso didáctico donde los alumnos van a aprender jugando, desde sus propios intereses. Continuamente observamos cómo los niños se caracterizan por vivir en un mundo de fantasía e imaginación donde prima la creatividad. La mejor forma de enseñar es adentrarnos en su mundo creando un recurso enriquecedor con el que mantener a los niños motivados y activos durante cada sesión. Como dice Seves (2016, p.114) el cuento se considera una vía de cimentación, estructuración y propagación del conocimiento y de autodominio del pensamiento, del comportamiento y las emociones.

#### **4.4. El juego en educación física.**

Como hemos visto, los cuentos motores reúnen las bondades pedagógicas del cuento narrado y del juego, por lo que es fundamental conocer lo que abarca este gran concepto en base a diferentes autores.

Son muchos los autores que hablan del juego y lo consideran como un elemento primordial para todo el ser humano. Como dice Steiner (2019), cuando un niño se compromete con el mundo del juego, podrá hacer lo mismo en la vida adulta, dedicándose a estar en el mundo con fuerza y confianza. A través del juego, los niños aprenden a resolver conflictos, a compartir, a

establecer vínculos con los demás, a respetar las reglas, a comunicarse... es decir, les enseña diferentes aprendizajes que les servirán y serán útiles para su futuro como personas.

Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar y negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p.128)

A través del juego los niños se divierten y desarrollan sentimientos de satisfacción ya que es algo motivante para ellos. Por otro lado, además de aprender diferentes contenidos que se quieren trabajar, desarrollan la deportividad, el compañerismo y la responsabilidad hacia una tarea concreta. Según Piaget y sumando las ideas de Delgado (2011) consideran el juego como un medio donde los niños se desarrollan y entran en contacto con el medio que les rodea siendo la mejor forma para comprender y asimilar la realidad.

Una vez investigadas y desarrolladas algunas definiciones sobre el juego, vamos a comentar una serie de características y funciones. Bernabeu y Goldstein (2009), afirman que, el juego “facilita la adquisición de conocimientos, fomenta el interés del alumnado, la cohesión de grupo, el desarrollo de la creatividad, permite abordar educación en valores, etc.” (p.56).

Así bien, el juego es universal e innato, no sólo para los pequeños si no que se puede adaptar a todas las edades. Debemos entender el juego como una actividad lúdica y placentera ya que es una fuente de satisfacción y diversión para el alumnado, lo que hace que mantenga un nivel alto de atención ante la tarea. Además, favorece las relaciones sociales y potencia el desarrollo integral.

#### **4.5 Rol docente/alumno.**

El papel del maestro en el cuento-motor es primordial. En este sentido, no se necesita de un maestro que imparta o transmite los conocimientos de forma tradicional a los alumnos, sino que debe ir más allá. El maestro que cuenta el cuento tiene que vivenciar, introducirse completamente en el cuento, gesticular y moverse. Ha de conocer a la perfección el cuento, haberlo leído con anterioridad e incluso haberlo preparado él mismo. El docente debe integrarse en la actividad como uno más y establecer pausas oportunas en caso de notar cierto cansancio de los alumnos.

Según Martínez (2007) el docente debe tener en cuenta diversos criterios metodológicos:

- Debe conocer muy bien el cuento
- Disponer a priori del material que se vaya a utilizar y preparar su ubicación
- Disponer de un espacio amplio
- Sesión dividida en tres partes (fase de animación, fase principal y vuelta a la calma)
- Mantener una charla con los alumnos y trabajar otros contenidos.
- Conocer los intereses y gustos del alumnado

Tras comentar los aspectos fundamentales que debe realizar el maestro, cabe destacar la importancia del alumno en un cuento-motor. El alumno cuando ejecuta el cuento-motor se convierte en protagonista activo del cuento. De esta manera, desarrolla su conducta cognitiva, afectiva, social y motora. Además, va a desarrollar su capacidad creativa, desarrollando su imaginación y enfrentados a tomar sus propias decisiones para expresarse.

En este sentido, Conde (2001) aporta que a través del cuento-motor los alumnos desarrollan los elementos psicomotores básicos, las cualidades motrices coordinativas, las habilidades básicas y descubren su propio cuerpo como vehículo de comunicación. Además, afirma que los cuentos-motores son un recurso interdisciplinar con otras áreas, principalmente con Educación física, Música y Plástica.

Para realizar las clases de educación física, es fundamental conocer de donde parten los alumnos, es decir; comprobar la actitud que tienen los alumnos previamente hacia esta asignatura. A raíz de diversas observaciones y ver que no todos los alumnos tienen una actitud activa se ha reflexionado sobre cómo se puede enseñar de manera que los niños se sientan motivados para realizar la actividad correspondiente ya que a veces es difícil encontrar la manera de enseñar un contenido a niños pequeños.

En el ámbito de la Educación Física, diferentes autores han estudiado y tratado el tema de la desmotivación por parte del alumnado. En este sentido, Núñez (2021) defiende que la implicación del alumnado requiere de una participación constante y activa del estudiante en una actividad de aprendizaje.

De acuerdo con Santrock (2002), la motivación es el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. Para mejorar la implicación del alumnado y siguiendo esta línea se plantea diseñar un recurso didáctico para mejorar la motivación del alumnado en Educación Física a través de un cuento-motor y aprovechando la ciudad como

recurso educativo. Debemos cambiar la idea de la escuela, tenemos un universo de creatividad en nuestros alumnos y nuestro objetivo no debe ser transmitir nuestros conocimientos sino ser el guía que ayude al alumno/a a sacar todo ese universo de creatividad que lleva dentro (Carrera, 2016).

#### **4.6 Interdisciplinariedad.**

Con la llegada de la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación, la nueva ley de educación, se hace mucho hincapié en la interdisciplinariedad, es decir, la vinculación de unas materias con otras del currículo de Educación Primaria. Como futura docente, considero necesario impartir una educación en la que se imparten los conocimientos de forma interdisciplinar, sin aislar unas áreas de otras.

Como bien dice Díaz Lucea (1994): “La educación física, por su carácter procedimental y por ser objetivo de enseñanza de cuerpo y su capacidad de movimiento, se convierte en una de las áreas que tiene una mayor relación con las demás y que a la vez da significado a muchas cosas de la vida cotidiana” (p.160).

Gracias a la narración de un cuento, se puede abarcar diferentes temáticas como las emociones, los sonidos, la naturaleza, los valores, las matemáticas, etc.., lo que unido a los conceptos de juego y movimiento crea una herramienta pedagógica muy potente. Como se ha comentado, los cuentos motores son enlaces a otras áreas como pueden ser la Educación Artística, Lengua y Literatura, Música, Inglés... e incluso poner en práctica la comprensión lectora y animar en diversas ocasiones a los propios alumnos a que puedan escribir su propio cuento motor, partiendo de sus intereses y fomentando así el aprendizaje significativo.

Según Conde Caveda (2001), la finalidad fundamental de los cuentos-motores es contribuir a una formación integral en la que se atienda al desarrollo cognitivo y afectivo del alumnado, a su educación en valores como la solidaridad, la cooperación, la tolerancia, el respeto al medio ambiente. Por tanto, los temas transversales están ligados a lo cotidiano, a aquellas cosas con las niñas y niños ven y escuchan a su alrededor.

Cabe mencionar que el objetivo de globalizar la enseñanza interdisciplinar en las áreas que expone el currículo y abordando contenidos, hay que realizarlo a través de actividades organizadas que tengan interés y significado para el niño (Conde Caveda, 1994, p.10).

En educación física el cuento-motor es un recurso motivador que despierta el interés y la atracción al alumnado por descubrir nuevas historias mientras desarrollan sus habilidades físicas siguiendo un hilo conductor. Pero no solamente se basa en trabajar las competencias motrices, sino que se globaliza la enseñanza en todas las áreas, por lo que sus experiencias son más beneficiosas.

Según Arribas, Martín y Rodríguez (2002, p.17) “las actividades de senderismo resultan idóneas para la inclusión de otras actividades en lugares significativos aprovechando paradas durante la ruta que traten de dar sentido e incitar a la observación del entorno presente en el recorrido”. En este sentido, dichas actividades hacen que este contenido cobre un valor educativo, huyendo así del concepto de excursión destinada únicamente al ocio y tiempo libre.

Se ha de aprovechar las posibilidades que las rutas senderistas nos ofrecen para trabajar contenidos vinculados con otras áreas de conocimiento y contenidos transversales que pueden ser de gran interés educativo y social.

#### **4.7 Retos en cuentos - motores**

##### *4.7.1 Conceptualización aprendizaje basado en retos*

El Aprendizaje basado en retos fue una iniciativa de Apple dirigida a la educación primaria que surgió del proyecto “Apple Classrooms of Tomorrow - Today” (2010). Posteriormente, se propuso elaborar un trabajo con el objetivo de preparar a los estudiantes con una formación integral que les permitiera enfrentarse a los desafíos y asegurar una competitividad internacional (Tecnológico de Monterrey, 2018).

El aprendizaje basado en retos es un método innovador y moderno “es un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución” (Edu Trens, 2016, p.4).

Tiene sus raíces en el aprendizaje vivencial, en el que los alumnos aprenden mejor cuando participan de forma activa que cuando participan de manera pasiva en experiencias estructuradas. Este aprendizaje surge cuando un alumno se involucra en un tema concreto vinculado con su entorno y desde una perspectiva del mundo real. Al respecto, el aprendizaje vivencial es un enfoque holístico integrador del aprendizaje, que combina la experiencia, la cognición y el comportamiento (Akella, 2010).

En este sentido, Jonh Dewey (2010), establece que el aprendizaje basado en retos consiste en aprender mediante la acción y creía que los alumnos aprenden mucho más cuando se enfrentan con una situación real que pide una solución. Se basa en abordar el aprendizaje a partir de un tema genérico y plantear una serie de retos que el alumnado debe alcanzar. Dichos retos llevan a obtener soluciones concretas que pueden ser beneficiosas para la sociedad futura.

De acuerdo con el Observatorio de Innovación Educativa (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2016), el aprendizaje por retos es un enfoque pedagógico que introduce al estudiante a trabajar en un problema real y significativo que debe solucionar.

De esta manera, el aprendizaje basado en retos aprovecha el interés de los alumnos por darle significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias clave como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación y el liderazgo. (Malmqvist, Radberg y Lundqvist, 2015).

Trabajar por retos es un recurso motivacional para el alumnado que ayuda a los niños a mejorar su implicación hacia la Educación física. Lo que se quiere conseguir con el aprendizaje basado en retos es implicar al alumno en su proceso de aprendizaje siendo el propio alumno protagonista activo. Un reto es una actividad, tarea o situación que implique al estudiante un estímulo y un desafío para llevarse a cabo. (Moore, 2013)

## **5. Propuesta didáctica**

### **5.1 Contexto de la propuesta**

Nos ubicamos en el colegio Cortes de Aragón, situado en el Barrio Actur Rey Fernando en la ciudad de Zaragoza. Concretamente está situado en la calle Valero Julián Ripol Urbano. En este centro estudian alumnos desde 3 años hasta 12 y hay una gran variedad de alumnos de distintos países.

El CEIP Cortes de Aragón es público y cuenta con una gran variedad de recursos e instalaciones a sus alrededores para su uso como son el Centro Cívico Río Ebro, donde se llevan a cabo actividades pedagógicas y lúdicas, el parque de bomberos, las instalaciones de Aragón Tv, así como el parque Tío Jorge, donde se realizan diferentes actividades al aire libre. Asimismo, la accesibilidad al centro es muy viable, está muy bien comunicado con el resto de la ciudad teniendo próximas las paradas tanto de diferentes buses como del tranvía.

Respecto a los alumnos que acuden a este centro, en su mayoría proceden de clases con una situación socioeconómica que permite y favorece sin dificultades el proceso educativo de los niños. En el barrio conviven distintos tipos de viviendas, algunas más antiguas y otras más recientes y modernas. Esto origina una elevada diversidad de alumnado en cuanto a su procedencia, intereses y nivel socio-cultural.

El centro cuenta con múltiples infraestructuras, amplios patios/zonas de recreo, aula de psicomotricidad, aula “chuli”, biblioteca, aula de informática, sala sensorial, aula de música, comedor escolar y pabellón deportivo.

El colegio es centro de preferencia de atención al alumnado con espectro autista, apoyando y siguiendo una educación inclusiva. Se favorece la relación entre familias y maestros a través de la participación en diferentes actividades y con la asociación de madres y padres de alumnos. Se desarrollan algunos programas como “Programa BRIT Aragón”, Plan de Impulso de la Vida Activa (PIVA), huerto escolar, plan de fruta o programa de desarrollo de capacidades. Además, se desarrolla un programa de “Biblioteca Escolar” donde se trabaja desde todo el centro.

Nuestra propuesta didáctica se titula “Súper exploradores”. Hemos propuesto este título ya que puede ser de gran interés para el alumnado.

Se entregará a cada alumno el siguiente marca-páginas como elemento motivador antes de comenzar las sesiones.



En esta propuesta didáctica se va a trabajar el senderismo con alumnos de 4º de Primaria. El centro está situado en el margen izquierdo del río Ebro y en el que hay numerosos parques y zonas verdes para poder realizar distintas tareas propuestas en las sesiones. Los alumnos han trabajado previamente el contenido de orientación y saben utilizar un mapa. El curso pasado los alumnos tuvieron una primera toma de contacto con el senderismo en el tercer trimestre del curso, pues realizaron una ruta senderista por “Los galachos de Juslibol”. Sin embargo, los alumnos desconocían todo lo relacionado con la preparación de la ruta y con las cuestiones previas a ella. Por este motivo, consideramos que es una buena oportunidad para ampliar sus aprendizajes.

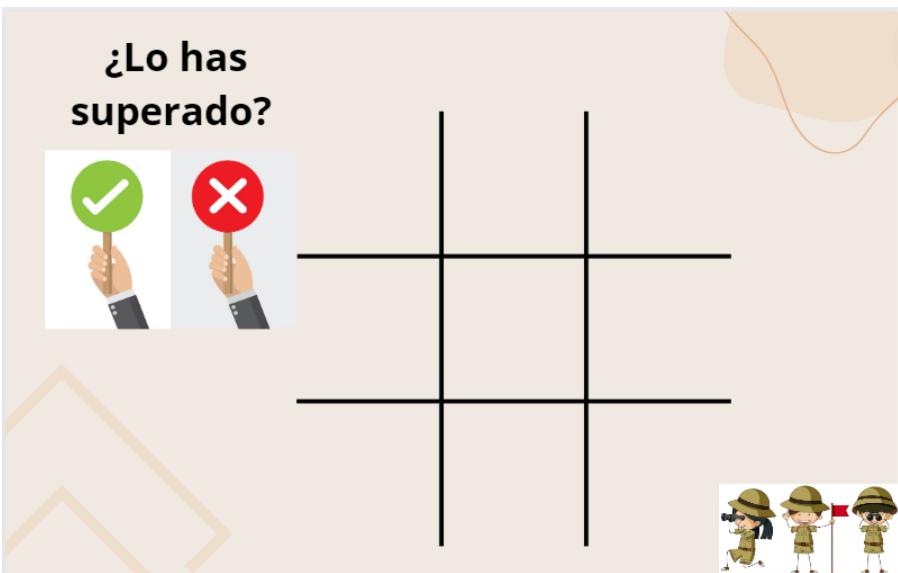
Las horas que disponemos de educación física con los alumnos de 4ºC son las siguientes:

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.00					
10.00				E.F	
11.00				E.F	
11.30					
12.00	E.F		E.F		
13.00					

Se ha llevado a cabo una propuesta didáctica compuesta por 6 sesiones. Cada sesión será afrontada como un reto que se debe superar para poder realizar la siguiente sesión. Cabe destacar que la primera sesión será la más importante puesto que veremos si realmente los alumnos están motivados y vendrán con ganas y entusiasmo para realizar los retos propuestos. Para ello, se deben crear actividades que conecten con ellos, con sus intereses y sus gustos.

Se ha realizado un carnet del detective saludable de manera que deberán llevarlo durante todas las sesiones propuestas. Además, se irán poniendo sellos mientras van superando cada sesión.





Además, hemos diseñado un blog donde cada día se suben los retos que se realizan en clase. De esta manera, todos los alumnos y familiares pueden visualizarlo en casa y ver lo que han hecho cada día.



**SOMOS  
EXPLORADORES**

**NOS ALEGRA QUE ESTÉS AQUÍ...**

Somos la clase de 4º de Primaria del colegio Cortes de Aragón y queremos que os unáis a nosotros en esta increíble aventura. Aquí subiremos todos los retos que vamos a ir realizando.

**Comenzamos semana!!!**



Todas las sesiones seguirán un hilo conductor en el que el profesor irá narrando un cuento y los alumnos deberán ejecutar las tareas que el docente les va transmitiendo. El cuento-motor gira en torno a Zaragoza, y como se puede conocer una parte de esta ciudad a través de un recurso motivador para los niños.

Cabe destacar que las sesiones en las que se realiza una ruta más larga, se cogerá tiempo de la clase anterior o la siguiente que se recuperará en otra ocasión.

## **5. 2 Objetivos de la propuesta.**

A continuación, se van a explicar los objetivos generales de etapa de educación primaria que se señalan en el Boletín oficial del estado, según el Real Decreto, 126/2014, de 28 de febrero, relacionados con el área de educación física:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

A continuación, procederemos a indicar los objetivos generales de área que se plantean en el currículum y que están relacionados con nuestra propuesta:

- Obj.EF1. Adquirir, enriquecer y perfeccionar acciones motrices elementales, y construir otras más complejas, a fin de adaptar sus conductas a situaciones y medios variados, identificando la finalidad, los criterios de éxito y los resultados de sus acciones.

Se considera fundamental este objetivo para cualquier deporte, ya que lo que buscamos en el primer bloque de contenidos es que nuestros alumnos se desarrollen motrizmente de forma óptima.

- Obj.EF2. Regular y dosificar diferentes esfuerzos con eficacia y seguridad en función de las propias posibilidades y de las circunstancias de cada actividad.

Uno de los objetivos es que nuestros alumnos conozcan sus limitaciones físicas y motrices y sepan sacar partido a sus capacidades a la hora de realizar diferentes actividades físicas siendo conscientes de sus esfuerzos y, con ello, eficaces en la realización de acciones.

- Obj.EF3. Practicar actividades físicas en el medio natural o en el entorno próximo, conociendo y valorando los lugares en los que se desarrollan, participando de su cuidado y conservación e integrando aspectos de seguridad vial y de prevención de accidentes.

En este caso, este objetivo es fundamental en nuestra propuesta didáctica. Se pretende que los alumnos salgan del centro y conozcan el medio natural respetando los diferentes espacios en los que realizan las actividades y adaptando la motricidad al medio.

- Obj.EF5. Adquirir conocimientos, capacidades, actitudes y hábitos que les permitan incidir de forma positiva sobre la salud e iniciar adecuadamente la gestión de su vida física.

Se debe trabajar este objetivo durante todo el cuento-motor puesto que es importante conocer tanto los hábitos de alimentación saludable como la actividad física y hábitos posturales correctos para poder implementarlos en su vida cotidiana.

- Obj.EF6. Utilizar sus capacidades y recursos motrices, cognitivos y afectivos para conocer y valorar su cuerpo y la actividad física.

De acuerdo al Obj.EF2. Los alumnos deben conocer sus capacidades físicas y sus limitaciones para poder regular la actividad física y el esfuerzo respetando su realidad corporal y la de los demás.

- Obj.EF7. Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.

El presente objetivo, se debe trabajar a lo largo de todas las sesiones y es esencial para trabajar el área de Educación Física de cualquier curso.

- Obj.EF10. Confeccionar proyectos encaminados al desarrollo de un estilo de vida activo, crítico y saludable, usando su capacidad de buscar, organizar y tratar la información y siendo capaz de presentarla oralmente y/o por escrito, apoyándose en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Una gran finalidad como profesores de Educación Física es que los alumnos disfruten realizando actividades físicas, sean del tipo que sea, que tengan afición por la práctica deportiva y que esto les permita llevar una vida saludable.

A continuación, mostraremos una tabla en la que se puede observar la relación que existe entre los objetivos generales de etapa, los objetivos generales de área y las competencias clave relacionadas con el área de Educación física que se desarrollan a lo largo del cuento-motor.

<b>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA</b>	<b>OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA CLAVE</b>
a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.	Obj.EF3  Obj.EF7	Competencias sociales y cívicas (CSC)
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.	Obj.EF1  Obj.EF2  Obj.EF6  Obj.EF7	Competencia de aprender a aprender (CAA)  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE)
h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.	Obj.EF3	Competencias sociales y cívicas (CSC )

<p>k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.</p>	<p>Obj.EF5 Obj.EF6</p>	<p>Competencias sociales y cívicas (CSC)</p>
<p>l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado</p>	<p>Obj.EF3</p>	<p>Competencia de aprender a aprender (CAA)</p>
<p>m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.</p>	<p>Obj.EF7</p>	<p>Competencias sociales y cívicas (CSC)</p>
<p>n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.</p>	<p>Obj.EF3</p>	<p>Competencias sociales y cívicas (CSC)</p>

A continuación, se muestran los bloques de contenidos que se trabajarán dentro del currículum vigente de nuestra comunidad autónoma para 4º de Primaria (LOMCE, Real Decreto 126/2014 Educación Primaria).

**Bloque 1. Acciones motrices individuales.** Se pretende que los alumnos desarrollen habilidades motrices llegando a alcanzar cierta soltura en función de las exigencias del medio.

**Bloque 4. Acciones motrices en el medio natural.** Implicación y compromiso con el entorno natural. Se pretende que los alumnos adapten su motricidad al medio para decodificar información en el medio natural. Los alumnos deben respetar la flora y fauna del lugar ofreciendo una perspectiva sostenible y comunitaria. Actividades que facilitan la conexión con otras áreas del currículo, así como la profundización en valores relacionados con la conservación del entorno natural.

**Bloque 6. Gestión de la vida activa y valores.** Se trabaja de forma transversal diferentes contenidos del currículo tales como la actividad física, los hábitos posturales y alimenticios, los beneficios de la actividad física y de la salud, el cuerpo humano, así como la higiene y el bienestar.

Respecto a las competencias básicas que se van a trabajar a lo largo de la propuesta didáctica, son varias las que pueden desarrollarse:

- **Competencia lingüística (CML):** los alumnos participan en situaciones de comunicación oral y escrita al tener que entablar conversaciones con sus compañeros. Se ayudan entre ellos y resuelven retos para conseguir el objetivo final.
- **Competencia social y cívica:** los alumnos a través de las rutas hacen frente a sus miedos y a la incertidumbre. Además, se pretende que los alumnos trabajen en grupo para encontrar a la mascota de la clase, por lo que deben comportarse correctamente, respetando las opiniones de los compañeros, las normas y la seguridad y facilitando relaciones sociales y la cooperación entre el alumnado.
- **Competencia de aprender a aprender (AA):** se pretende que los alumnos tomen conciencia de cómo se aprende, de cómo se gestionan y controlan de forma eficaz los aprendizajes. Se desarrollará a través de la progresión y conocimientos que se irán adquiriendo siendo cada vez más autónomos en su aprendizaje. Realizarán en ciertas ocasiones su propia autoevaluación.

- **Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE):** la práctica educativa en educación física ayuda al alumno a tomar decisiones con autonomía de manera progresiva en las diferentes situaciones en las que debe superarse a sí mismo teniendo una actitud positiva. Los alumnos van a desarrollar capacidades de resolución de problemas, de dominio emocional, superación de miedos, así como la iniciativa, el esfuerzo, la superación y la búsqueda del éxito.

### 5.3 Cuento-motor

Érase una vez una clase de 20 alumnos de 4º de Primaria del colegio Cortes de Aragón que querían conocer su ciudad. Tenían una varita mágica cada uno, era su lupa, algo indispensable para realizar todas las tareas que tenían encomendadas.

Para alcanzar el objetivo final, los alumnos debían encontrar a “Pompitas” su mascota durante todo el curso y con la que han compartido momentos divertidos en su día a día.

“Pompitas” es una ardilla pequeña y juguetona. Su pelo es tan suave que parece un ovillo de lana. Su lugar favorito es la ventana de la clase, desde allí mira atentamente a todos los niños y todas las tareas que realizan. Siempre está observando la clase... ¡No se pierde ni un detalle! Es silenciosa, pero le gusta aprender de cada uno de nosotros.

*¡Buenos días chicos! ¿Qué tal ha ido el día?*

*- Bien, pero estamos un poco preocupados. No vemos a Pompitas- dijo Pablo*

*- ¿Te la has llevado profesora? - dijo Susana*

*No chicos, tiene que estar en su ventana de siempre.*

*- PUES NO ESTÁ – dijo Juan.*

*- Es muy raro, siempre está mirándonos y le encanta estar en nuestras clases de Educación física - dijo Ester.*

*- ¿Estará en peligro? - dijo Susana*

*- Qué raro que no aparezca... No puede ser... Hay algo que no encaja – Dijo Julián*

Pasaban los días y Pompitas seguía sin aparecer por la clase. Todos estábamos preocupados.

- *¿Qué hacemos? ¿Le preguntamos a Juan, el director del colegio? - dijo Julia*

- *Si al menos tuviéramos una pista para encontrarla...)*

Empieza la aventura...

Para encontrar a Pompitas, los alumnos de 4º deberán resolver una serie de retos y si lo consiguen encontrarán a su querida mascota.

*Tenemos que conseguirlo – dijo Elena.*

Un día en clase, los alumnos encontraron un mapa en su pupitre. Era un mapa con dibujos, caminos, donde el final era un gran castillo. Todos decidieron comenzar la aventura.

Al día siguiente el grupo de aventureros con sus lupas salen en busca de Pompitas y se adentran en el patio del recreo. Desarrollan su imaginación para conocer los senderos y los materiales imprescindibles que debían llevar siempre en la mochila para ir de excursión. Una vez han acabado estas actividades, el hada Zintia les entrega la siguiente pista.

El bosque les da miedo, pero tienen que seguir avanzando para encontrar a Pompitas. Os tenéis que convertir en animales y entender el bosque desde el mundo de Pompitas - *dijo el profesor.*

- *Voy caminando por el bosque y me encuentro con varios árboles a los que debo dar tres vueltas, de esta manera conseguiremos comida.*
- *¡Oh no! creo que viene un oso, debéis correr muy rápido hasta tocar algo rojo para estar a salvo.*
- *Hemos encontrado un pequeño riachuelo que debéis saltar.*

Gracias a la varita mágica, el río se hizo más pequeño y los animales pudieron saltar.

- *El agua ha dejado mucho barro, tenemos que pasar por encima de las ramas de los árboles.*
- *Al fondo de un árbol puedo ver una gran cesta con comida, pero para llegar hasta ahí debo escalar.*
- *¡Mira! Hay un animal herido al que debemos rescatar, pero tenemos que colaborar.*

Una vez rescatan ese animal todos juntos encontraron la siguiente pista.

Al fondo vieron el Parque Tío Jorge. Les resultaba conocido, como algo cercano al colegio. Así que corrieron con gran emoción y alegría.

Dentro del parque vieron un gran monumento a un señor héroe de una batalla en Zaragoza.

- *Ojalá estuviese aquí Pompitas, hay muchas praderas y hasta un lago donde se lo pasaría genial - dijo Ester.*

*Pero hay que seguir con la aventura como nos dijeron – Dijo Juan.*

*- ¿Cómo cruzamos el río? ¿Vamos nadando? – dijo María.*

*Yo no sé nadar – dijo Juan.*

*Pues vamos andando, y así llegaremos a la otra orilla del río y podemos ver la flora y la fauna de la naturaleza.*

Siguieron andando hasta llegar a su casa. Tenían mucha hambre y para ello almorcizaron y siguieron avanzando en la aventura realizando los correspondientes retos para seguir obteniendo los sellos en su carnet de detective.

*¡Casi alcanzamos nuestro objetivo, solo nos quedan tres cosas más!*

Para ello, teníamos que escuchar a un señor muy mayor nacido en Zaragoza en 1746 en Fuendetodos y cumplir aquello que nos decía. Respecto a ello, fueron caminando hasta el museo de Goya, un espacio referente a nivel nacional que buscaba difundir la figura de Goya y su pintura. Allí lo escucharon sentados y hasta pudieron ser artistas y completar sus dibujos. Un señor alto y corpulento con un sombrero negro de copa enorme nos dijo que con nuestra lupa podíamos hacer magia. Pero antes teníamos que pasar por el siguiente reto, el más complicado.

*Podemos con todo – dijo Laura*

En la siguiente sesión, los alumnos salieron andando del colegio y mientras tanto se cantaron canciones y observaron la tranquilidad y calma que transmitía la naturaleza. Observaron diferentes puentes y vieron la Basílica de Nuestra Señora del Pilar, un importante templo Barroco dedicado a Nuestra Señora del Pilar. Después de realizar las actividades correspondientes apareció de nuevo el hada Zintia:

*Hola chicos. ¿Qué tal la aventura? Estáis a punto de encontrar a Pompitas.*

*Solamente tenéis que unir las piezas del puzzle y ver que esconde.*

- *Venga Rosa!!!! RÁPIDO, quiero encontrar a Pompitas – dijo Laura*
- *Parece una torre -dijo Juan*
- *No sé lo que es - dijo Ester*
- *Ese palacio está en Zaragoza, yo lo conozco.*
- *Es el palacio de la Aljafería*

*¿Y qué querrá decirnos esto?*

*¿El último reto estará allí? Pues vamos-dijo Julián*

Por fin hemos llegado y nos juntamos con nuestros familiares para ver el gran castillo. Todos juntos esperamos impacientes para encontrar a Pompitas. Al llegar, y conocer el increíble palacio nos contaron curiosidades que desconocíamos, pero... seguíamos sin ver a Pompitas.

De repente... vimos un cofre del tesoro y nos dispusimos a correr todos juntos.

*¡Corre, coge la llave! ¡Vamos rápido antes de que otros niños lo vean! – dijo Laura.*

De pronto, abrieron el baúl y ahí estaba Pompitas, mirando a todos los niños como hacía siempre.

Finalmente, volvieron todos juntos al colegio donde tranquilamente y muy cansados se sentaron pensando en todas las cosas divertidas que habían visto en toda su aventura y pensando que ha sido uno de los mejores días de sus vidas ya que habían rescatado a Pompitas y están todos juntos de nuevo en el colegio.

#### 5.4 Desarrollo de las sesiones

SESIÓN 1 “SITUAMOS LA HISTORIA”		
LUGAR	ORGANIZACIÓN	OBJETIVO
Aula 	Grupo único	Introducir al alumnado el proyecto y situarlos en la historia.

<i>MATERIAL</i>
hojas de colores, bolígrafo.
<i>DESARROLLO</i>
<p>En la primera sesión se da a conocer el proyecto y se sitúa a los alumnos en la historia. Al no ver a Pompitas en clase, los alumnos se asustan y deciden preguntar al director del colegio quien les da la primera pista (Véase anexo 1) y de esta manera, superar los retos que se les proponen.</p> <p>Al ver la pista, observan un papel con un mensaje que deben leer detenidamente. (Véase anexo 2). Además, tienen una cartulina en la que aparece un ícono con el título de la propuesta y una lupa. Se explica a los alumnos qué se va a realizar durante las siguientes sesiones y entre todos realizamos una lista con diferentes aspectos que pueden ser importantes a modo de lluvia de ideas. (Véase anexo 3)</p> <p>“Explicación del carnet de detectives”. Cada alumno tiene un carnet que debe llevar colgado del cuello durante todas las sesiones. Cada vez que van alcanzando los retos, el docente marca con un sello verde el carnet del alumno. En caso de no realizarlo correctamente, se pone un sello rojo.</p> <p>Una vez explicado que los niños son detectives/exploradores deben cumplir todos los objetivos que les marcan para alcanzar la misión.</p> <p>“Experimentación con el mapa”. Cada grupo tiene un mapa de lo que visitarán posteriormente y tienen que explorar lo que pone en el mapa.</p> <p>De repente, aparece un hada y con su varita mágica escribe a los alumnos en la pizarra de clase la siguiente frase: ¡Para encontrar a Pompitas, debes ir al patio del recreo y continuar con la actividad! Debéis trabajar en equipo, respetarlos y ayudarlos en todo momento.</p>

SESIÓN 2		
LUGAR	ORGANIZACIÓN	OBJETIVOS
Patio del recreo y pabellón. 	Grupos	Seleccionar y colocar materiales importantes a la hora de ir de excursión. Conocer la seguridad vial.
MATERIAL		
hojas de papel, conos, petos, cuerdas, bloques, picas, bancos,		
DESARROLLO		
<p>Los alumnos, una vez han visto lo que ha escrito el hada en la pizarra de clase, bajan corriendo al patio del recreo y escuchan al profesor. Se realizará una introducción del senderismo de manera teórico-práctica a través de diferentes retos. Se realizan dos actividades, si las cumplen, alcanzarán el reto y el hada Zintia les otorga una pista.</p> <p>Reto 1: “Qué me llevo de excursión”: por el patio del recreo hay escritas diferentes palabras. Los alumnos deben encontrarlas y apuntar en una hoja aquellas que piensen que son imprescindibles para llevarlas en una ruta senderista.</p> <p>Una vez realizado este reto, encuentran la siguiente pista (Anexo 4) para seguir con los retos propuestos.</p> <p>Reto 2: normas de seguridad vial. Se prepara al alumnado para que conozcan los distintos tipos de señales, vías y peligros que podemos encontrar a la hora de salir del colegio.</p> <p>Simulación de un circuito en el pabellón → preguntamos a los alumnos si conocen los distintos roles que se pueden adoptar: peatón, conductor, ciclista y agente de tráfico y los escribimos en la pizarra del pabellón. Se realiza una pequeña asamblea donde se comentan algunas señales de tráfico y los tipos de vías por donde podemos circular. En el pabellón encontrarán un circuito en el que habrá distintos materiales posicionados de manera que simulen carreteras,</p>		

pasos de peatones, semáforos... Cada alumno de manera aleatoria adoptará uno de los roles mencionados.

- El alumno que tenga el rol de peatón deberá circular caminando, respetando todas las señales que se encuentren a lo largo del recorrido.
- El alumno ciclista, llevará un cono en la cabeza, representando el casco de la bici. Estos deberán circular por el carril bici y si en algún momento quieren cruzar la “acera” deberán bajarse de la bici e ir andando. De esta manera, recordamos las habilidades de BTT vistas anteriormente (subir y bajar de la bici, equilibrios, etc).
- El que adopte el rol de conductor, llevará un cono en las manos simulando un volante. Estos deberán circular por la carretera respetando señales, semáforos, indicaciones de los agentes...
- El rol del agente de tráfico lo identificaremos con un peto de color amarillo, simulando los chalecos reflectantes. Estos dirigirán el tráfico.

Se montará previamente el circuito (Véase anexo 5)

Reto 3: Se plantea una educación de aventura, de manera que a partir de la variedad de material que dispone el centro se simulan distintos elementos de la naturaleza. Se contextualiza en el propio cuento-motor.

Los alumnos se van a encontrar numerosos peligros y pruebas que deben superar. Comienzan andando por el gimnasio de manera aleatoria y el profesor introduce los siguientes aspectos:

- Voy caminando por el bosque y me encuentro con varios árboles a los que debo dar tres vueltas. (una pica con un cono simulará un árbol, deberán correr a una de ellas y dar tres vueltas).
- ¡Oh no! creo que viene un oso, debéis correr muy rápido hasta tocar algo rojo para estar a salvo.
- Hemos encontrado un pequeño riachuelo que debéis saltar (saltan los bancos)
- Cada vez el río tiene más agua, ya no podemos saltarlo (caminan encima del banco fomentando el equilibrio)
- El agua ha dejado mucho barro, tenemos que pasar por encima de las ramas de los árboles (caminar pisando las cuerdas que hay en el suelo)
- Al fondo de un árbol puedo ver una gran cesta con comida, pero para llegar hasta ahí debo escalar (pasar de un lado a otro de las espalderas).

- Hay un animal herido al que debemos rescatar, pero tenemos que colaborar.

Por fin los alumnos rescatan al animal y cumplen el reto. Todos los niños se quedaron mirando para ver si aparecía el hada Zintia con la siguiente pista, pero no la veían. Por tanto, el docente dice a los alumnos que como ellos son buenos detectives deben encontrarla por el pabellón. Los alumnos buscan y buscan y encuentran debajo de un banco la siguiente pista. (Anexo 6).

### *VUELTA A LA CALMA*

Reflexión de la sesión.

## **SESIÓN 3. “SALIDA A UN ENTORNO CERCANO”**

<i>LUGAR</i>	<i>ORGANIZACIÓN</i>	<i>OBJETIVOS</i>
	Grupos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la historia del parque del Tío Jorge.</li> <li>- Conocer y respetar el medio natural.</li> </ul>

### *DESARROLLO*

En la anterior sesión, los alumnos encontraron la pista en la que debían averiguar dónde tenían que ir. Por lo tanto, los alumnos salen al parque tío Jorge, un entorno natural cercano al centro ya que han encontrado este lugar en la pista anterior y piensan que Pompitas podría estar allí.

Los alumnos andan por el parque en un grupo único, mientras el profesor va explicando la historia del parque, de manera que los alumnos hacen preguntas y este responde.

Para encontrar lo que buscan, tienen que seguir buscando pistas y para ello, se les propone diferentes retos:

Reto 1: ¿Quién soy? - Dicen que soy un gran héroe de la defensa de Zaragoza. Siempre he estado en la batalla y soy muy valiente. Defendí Zaragoza junto con otros héroes de guerra.

Reto 2: Cuenta los bancos que ves en este parque. ¿Y cuántos lagos?

Reto 3: Si seguimos caminando por el parque, veremos un lago. Este reto consiste en buscar la manera de cruzar el lago para llegar a la otra orilla.

Una vez superados los tres retos los niños encuentran al pasar el río un cofre con un pergamino en el que se encuentran diferentes palabras. Deben coger la primera letra de cada palabra y buscar la palabra del siguiente reto, donde deberán acudir. (Anexo 7)

### **VUELTA A LA CALMA**

Reflexión de la sesión.

## **SESIÓN 4: “RUTA AL MUSEO DE GOYA”**

<i>LUGAR</i>	<i>ORGANIZACIÓN</i>	<i>OBJETIVOS</i>
Museo de goya. 	Grupo único.	Conocer el museo de Goya

### ***MATERIAL***

Los alumnos son conscientes de lo que tienen que llevar tras haber trabajado estos conceptos a lo largo de las sesiones.

### ***DESARROLLO***

Una vez han resuelto la palabra escondida, han averiguado que el siguiente reto estará en el museo de Goya y para estar más cerca de encontrar a Pompitas tienen que ir caminando hasta allí. Por tanto, se realiza una ruta senderista desde el colegio Cortes de Aragón hasta el museo de Goya, donde se realizan diferentes actividades para sumergirnos en el mundo del pintor aragonés. Estas actividades suponen retos para los alumnos que deberán alcanzar para sentirse más cerca de Pompitas.

Reto 1. “Conocemos a Goya” → se presenta la vida de Goya, y se aprenden muchas de sus obras. (Véase anexo 8 y 9). Los alumnos deben construir las piezas del puzzle para conocer sus obras famosas.

Reto 2. “Experimentando” → se otorga a cada alumno una obra de Goya sin terminar. Los niños desarrollan su imaginación y creatividad creando su propia obra.

Una vez han terminado estas dos actividades, han logrado alcanzar dos retos más por lo que ellos esperaban ver al hada Zintia con la siguiente pista. Como no la veían, se pusieron a buscar por el museo alguna pista válida pero no hubo suerte. Los alumnos no encontraron nada.

Tras la salida, se deja tiempo para almorzar. Como los alumnos estaban tristes porque no habían encontrado otra pista, el docente propone un juego de animación.

- Todos sentados en círculo hablan sobre su almuerzo. Empieza un alumno diciendo hoy he almorzado chocolate, el siguiente debe decir lo que ha dicho el anterior más lo que ha traído él de almuerzo, y así sucesivamente.

Mientras se hace la dinámica el señor de sombrero de copa negra interrumpe para decírnos que había llegado una persona al museo con una varita y preguntaba por los alumnos de 4ºC. Quería entregar un sobre, pero los alumnos ya no estaban.

- ¡Es el hada Zintia! - Dijo Julia. Vamos a abrir el sobre y ver qué es.

Tras abrir el sobre, los alumnos ven que se trata de otra pista en la que pone que deben llegar al siguiente reto porque Pompitas está en peligro.

## SESIÓN 5. “COMPLETA UNA RUTA SENDERISTA”

LUGAR	ORGANIZACIÓN	OBJETIVO
Margen izquierda del Ebro. 	Grupo único.	Compartir, conocer y experimentar con la naturaleza. Conocer el patrimonio natural, social y cultural de una zona determinada.

## MATERIAL

Imágenes de materiales. Los alumnos son conscientes de lo que tienen que llevar tras haber trabajado estos conceptos a lo largo de las sesiones.

## DESARROLLO

Tras averiguar dónde deben ir para seguir realizando los retos, se disponen a realizar una ruta senderista por el margen izquierdo del Ebro que conecta el río, la ribera y la historia de la ciudad.

El recorrido comprende desde el Puente del Tercer Milenio en la avenida Expo hasta el Paseo Echegaray y Caballero. Pasaremos por los distintos puentes hasta llegar a la arboleda de Macanaz y el puente de Piedra, donde veremos la Basílica de Nuestra Señora del Pilar. Continuaremos por el camino hasta llegar al Azud donde cruzaremos el puente y terminaremos la ruta. Al inicio de la sesión, recordamos la ruta.

Durante la ruta senderista, todos están nerviosos porque quieren encontrar a Pompitas. Para desconectar y tranquilizarse se realiza la siguiente actividad mientras los alumnos caminan.

- “Juego de la historia interminable”: un alumno empieza contando una historia y el resto deben seguirla, de manera que se vuelve interminable ya que nunca acaba.

Mientras van caminando, vuelve a aparecer Zintia, y les dice a los alumnos que deben parar en el puente de piedra y resolver una serie de retos.

Tras llegar al puente de piedra, se realiza una parada en la que se hacen diferentes preguntas a los alumnos, tres de ellas respecto a la ciudad de Zaragoza y dos en torno al río Ebro. Además, se realizarán dos pruebas físicas sencillas. (Anexo 10). Por cada pregunta respondida correctamente el hada Zintia les dará una imagen y tras conseguir las 7, completarán un puzzle de manera que verán el Puente de Piedra.

Una vez han construido su puzzle, el hada con su varita proyecta en el aire un pozo, de manera que se cuenta a los alumnos la historia del pozo de San Lázaro de manera oral y se realiza una pequeña asamblea. Llama la atención las anécdotas contadas del autobús.

A continuación, les otorga la siguiente pista en la que aparece un dibujo de la Plaza del Pilar, por lo que los alumnos se dirigen andando hasta allí. De esta manera, la siguiente parada se realiza en la Plaza del Pilar de Zaragoza donde se proporciona a los alumnos trozos de

imágenes recortadas de manera que tienen que unirlas y encontrar distintos materiales relacionados con el senderismo (Anexo 11). Por último, deberán justificar adecuadamente si son o no imprescindibles en una ruta senderista y por qué. De esta manera fomentamos el debate y el respeto. Una vez han conseguido realizar este reto, los alumnos esperaban con ganas al hada para ver la siguiente pista.

Sin embargo, el hada no aparecía, por lo que tomaron rumbo hacia el colegio. En este momento, los alumnos tienen 5 sellos verdes y solo falta uno más.

Se vuelve al centro.

## SESIÓN 6: VISITA AL PALACIO DE LA ALJAFERÍA

LUGAR	ORGANIZACIÓN	OBJETIVOS
 ALJAFERÍA	Grupo único	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la historia y la arquitectura de este palacio.</li> <li>- Compartir momentos con los compañeros y la familia.</li> </ul>

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

Los alumnos están en clase cuando de repente el hada Zintia vuelve a intervenir.

Esta vez, trae distintas imágenes de monumentos de España. Los alumnos deben debatir entre ellos cual se encuentra en Zaragoza y de esta manera sabrán donde está Pompitas. (Anexo 12)

Los alumnos llegan a la conclusión de que el monumento situado en Zaragoza es la Aljafería. Por lo tanto, se realiza una ruta desde el colegio Cortes de Aragón hasta el palacio de la Aljafería. A esta ruta podrán acudir los familiares de los alumnos siendo esta la sesión final de la propuesta didáctica. Una vez en la Aljafería, se propone a los alumnos el siguiente reto:

- “Encuentra el objeto perdido” En esta actividad tendrán que buscar en un tiempo de 10 minutos los objetos escondidos en el palacio, con la ayuda de un mapa y podrán

conseguir aquí una llave (la cual abrirá el cofre al final).

Una vez llegamos al palacio de la Aljafería, realizamos la visita con un guía turístico y conocemos su historia y su belleza musulmana. Durante la visita, los alumnos de repente ven un baúl enorme y todos piensan que con la llave que han encontrado en el reto anterior podrán abrirla. Todos se disponen a ello, abren el baúl y encuentran a Pompitas. Estaban felices y entusiasmados por volver a estar con la mascota de la clase. Todos volvieron caminando al centro con una sonrisa.

### **Pasapalabra de los detectives.**

Para repasar los contenidos vistos a lo largo de las sesiones realizadas, se propone el “Pasapalabra de los detectives” con el objetivo de conocer y valorar los aprendizajes adquiridos a través de una actividad lúdica y motivante. Se reta a los alumnos a medir su nivel de conocimiento con preguntas relacionadas con aspectos vistos durante las sesiones propuestas. (Véase anexo 13)

### **5.4 Orientaciones didácticas**

En esta propuesta didáctica se diferencian claramente dos metodologías. En primer lugar, destaca el aprendizaje cooperativo, que se trata de una metodología activa ya que durante todas las sesiones los alumnos van a tener que trabajar en equipo donde la responsabilidad es compartida y donde se trabaja de manera unida para resolver los problemas que surjan. De esta manera, conseguimos que socialicen entre ellos, mejoren su atención, incrementen su implicación y se potencie la adquisición de conocimientos.

Por otro lado, destaca el aprendizaje basado en retos, los alumnos trabajan con retos durante todo el cuento-motor. Se propone a los alumnos una serie de retos que deben resolver para alcanzar los objetivos propuestos. Por tanto, el alumno se involucra de forma activa y positiva. Trabajar a través de retos fomenta una participación activa en el alumnado siendo este protagonista de su propio aprendizaje y el profesor actúa como guía. Además, se potencia la curiosidad por aprender, la motivación y se desarrolla la autonomía. Utilizaremos también la gamificación, que es una metodología activa que consiste en integrar dinámicas de juegos en entornos de aprendizaje. Esta metodología se utiliza en varias sesiones, ya que los grupos formados por los alumnos van buscando pistas a lo largo del cuento motor que van a tener que resolver, por lo que estamos haciendo que aprendan en un contexto lúdico.

En cuanto a los estilos de enseñanza, destaca la asignación de tareas ya que el docente explica los ejercicios y el alumnado cuenta con el tiempo necesario para ejecutarlos, lo que favorece el trabajo autónomo de la clase.

Con respecto a la comunicación diferenciamos entre verbal y no verbal. Como maestros hemos de desarrollar las habilidades necesarias para expresarnos con claridad, precisión, coherencia y sencillez, con el objetivo de que todo el alumnado sea capaz de comprender lo explicado y, por otro lado; la comunicación no verbal, que cada vez está adquiriendo más importancia y debemos dominarla para cautivar a nuestros alumnos. Esto incluye que necesitamos realizar multitud de ejemplos y expresiones gestuales para ayudar al alumnado a comprender mejor lo que se está explicando.

El papel del maestro en todo momento es de guía del aprendizaje, dejando que el alumno participe activamente en la construcción de este. De esta manera, el maestro explicará las normas o consignas de los distintos juegos o tareas a realizar y al finalizar cada sesión se llevará a los alumnos a una reflexión sobre lo trabajado.

El desarrollo de las sesiones se lleva a cabo de manera lúdica, teniendo en cuenta el concepto de juego en educación física, por lo que se emplean diversos juegos como estrategia lúdica de aprendizaje. El objetivo como maestros es hacer ver a los alumnos que el senderismo es mucho más que un simple paseo por la ciudad o la montaña, sino que te permite conocer, experimentar y enriquecer nuestros sentidos. Además, mejora la condición física de las personas, conoces el patrimonio cultural, así como también te permite observar la flora y fauna de la ciudad.

## **5.5 Recursos didácticos.**

En cuanto a los recursos didácticos que van a estar presentes, se va a tener en cuenta las instalaciones deportivas del centro y los materiales disponibles que utilizaremos.

Respecto al espacio de trabajo, se va a utilizar el aula de 4°C, el patio del colegio siempre y cuando las condiciones meteorológicas y la disponibilidad lo permita. Se cuenta, además, con el pabellón polideportivo del centro el cual se utilizará para la realización de alguna sesión. Por otro lado, se realizarán las rutas mencionadas en el entorno natural.

Respecto al material disponible para utilizar van a ser conos, bancos y aros para la realización de las actividades en el patio. Para el circuito se utilizan folios del centro y para las rutas fuera del entorno escolar se necesitará calzado de senderismo de buena calidad, mochila con aquello

imprescindible para realizar la ruta, ropa adaptada al tiempo, elementos para protegerse del sol y sistema de hidratación y abastecimiento de comida. Respecto al blog, el carnet de detectives, la lupa, todo son recursos necesarios para hacer un buen seguimiento del proyecto.

### **5.6 Temas transversales.**

Referente a la transversalidad, el contenido de senderismo se puede relacionar con aspectos importantes en nuestro día a día, como viene a ser la Educación ambiental, de manera que aumenta la concienciación y el conocimiento de los alumnos sobre temáticas o problemas ambientales aprendiendo a respetar en todo momento la naturaleza. Por ello, adquieren herramientas necesarias para tomar decisiones y medidas responsables.

Por otro lado, también se potencia la educación al alumno en su aspecto moral y cívico, donde se trata de promover la cooperación y tolerancia con los compañeros. Además, también es importante el respeto por las normas y el material, y las medidas de seguridad que se marcarán el primer día y durarán hasta el último.

Finalmente, y como en todos los contenidos de educación física, se trata la importancia de la higiene personal, así como el poder que tiene el ejercicio físico en nuestro día a día y los beneficios para nuestra salud.

### **5.7 Proceso, momento y evaluación.**

La evaluación, sobre todo en el ámbito educativo, es fundamental para poder mejorar el proceso de la práctica docente, así como en el propio aprendizaje del alumno.

La evaluación va a tener un carácter continuo, es decir, se va a ir evaluando a lo largo de todas las sesiones el proceso que siguen. El procedimiento para llevar a cabo la evaluación será principalmente la observación, la cual consiste en juzgar si cada alumno ha completado una serie de indicadores de logro predeterminados previamente.

Los momentos de evaluación van a ser tres. En primer lugar, se realizará una evaluación inicial con el objetivo de conocer el nivel de partida de los alumnos y verificar su nivel de preparación para enfrentarse a los objetivos que se espera que logre. Para ello, en la primera sesión se realiza con la introducción del proyecto una puesta en común. Esta se lleva a cabo en la primera sesión a partir de la observación directa del profesor a través de un registro anecdótico.

Durante el desarrollo de las sesiones y con ello, la búsqueda de la mascota de la clase se realizará una evaluación continua; en la que se incluye la observación de las diferentes actividades y el análisis de las tareas propuestas. Además, el profesor anota todas las observaciones en el cuaderno del profesor llamado “cuaderno de campo” lo que le resulta útil para anotar aspectos relevantes sobre las sesiones.

De acuerdo con los instrumentos de evaluación, se va a utilizar una escala de valoración durante todas las sesiones para evaluar si los alumnos han respetado el material y las instalaciones/entorno empleados a lo largo de las sesiones.

	SESIONES						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	
Respeto los materiales utilizados							
Respeto las instalaciones/entorno							

A continuación, se muestra la guía de observación que se utilizará para evaluar a los alumnos. En este caso, el profesor utilizará una lista de cotejo realizada por él mismo.

Indicadores a evaluar	SI	NO	OBSERVACIONES
Participa de forma activa	x		
Respeto a los compañeros		x	Muestra faltas de respeto hacia sus compañeros
Respeto el medio natural	x		
Respeto los materiales utilizados		x	No cuida los materiales

Respeto las normas de cada actividad	x		
Desarrolla las habilidades físicas básicas	x		
Adquiere los conocimientos sobre el senderismo		x	En el rosco de “pasapalabra” no ha acertado casi ninguna
Buen comportamiento de equipo	x		
Recibe feedback y lo aprovecha		x	No hace caso de las intervenciones del maestro

Por último, para observar el impacto que ha tenido cada una de las sesiones y de los retos llevados a cabo, se realizará una autoevaluación el último día de clase donde los alumnos deberán explicar lo que les ha gustado y lo que no, además de una reflexión. (Anexo 14)

Por último, destacar las diferentes insignias utilizadas como recompensas otorgadas a los alumnos al ir superando los retos. Estas son utilizadas para aumentar la motivación del alumnado y su rendimiento. Es el maestro quien se encarga de poner los sellos en función del esfuerzo y el interés por parte del alumnado.

## 6. Conclusiones

Para finalizar este trabajo nos planteamos si se han cumplido los objetivos mencionados a lo largo del documento y si hemos cumplido con las expectativas del proyecto. De este modo, consideramos que es una propuesta bastante adecuada para la escuela y que aporta multitud de beneficios en el alumnado.

A lo largo del presente trabajo de fin de grado, se ha demostrado como la motivación y la participación del alumnado es imprescindible porque da el impulso para conseguir las metas y objetivos que nos proponemos. Según Perret (2016), la motivación está en todo ser humano y depende de los intereses de cada persona. Esto se puede realizar, como hemos visto; mediante un cuento motor, un recurso motivacional y estimulante que crea en el alumno una interacción positiva debido a la multitud de beneficios que conlleva.

La idea de hacer un cuento motor realizando excursiones al aire libre conociendo la ciudad y sus museos es algo que nos entusiasma y además deja ver actitudes de los alumnos que en el aula no se pueden potenciar. Como hemos podido observar, tener un hilo conductor es beneficioso para los alumnos ya que ayuda a introducirlos en una historia que ellos mismos tienen que resolver. Además, se sienten protagonistas y responsables de cada situación que va sucediendo a lo largo de la historia.

Este trabajo nos ha permitido darnos cuenta de la importancia de buscar estrategias o herramientas para motivar a los alumnos y concienciarnos de la importancia que el cuento motor tiene, no solo en edades tempranas sino acorde a los intereses de los alumnos.

Realizar actividades en el medio natural favoreciendo la conservación y respetando el mismo, es uno de los objetivos que debería estar presente en todas las programaciones curriculares de los centros escolares. Mediante las excursiones se ha practicado senderismo conociendo nuestro entorno a través de retos para conseguir motivar a los alumnos y que sepan comportarse ante situaciones fuera de su aula. La educación física no se basa únicamente en trabajar los valores en clase, también hay que enseñarles el esfuerzo y la superación personal, valores que se demuestran con estas rutas por nuestro entorno. Se necesitan docentes con entusiasmo y con ganas de trabajar y aprender.

La elaboración de este Trabajo de Fin de Grado llevó a la novedosa constatación de que este tipo de actividades en el medio natural ofrece a los alumnos un amplio abanico de oportunidades, posibilidades y beneficios. Sin embargo, este trabajo también tiene ciertas limitaciones. La parte más difícil de este trabajo ha sido unir las actividades con el cuento motor, ya que no es sencillo elaborar actividades acordes a un mismo tema central. Por otro lado, existen limitaciones a la hora de poner en práctica estos contenidos en el aula. Primero, destaca la falta de preparación del profesorado en este ámbito, ya que, aunque estos contenidos

formen parte del currículo, no se le da la importancia merecida. Además, existe cierto miedo e inseguridad al planificar o llevar a cabo dichas actividades.

A pesar de estas limitaciones, se deben buscar soluciones para enriquecer esta propuesta, de manera que, en un futuro los docentes puedan estar más formados pudiendo llevar este tipo de propuestas a asociaciones, centros escolares, centros de inclusión, puntos de turismo, etc.

Gracias al desarrollo de este trabajo hemos podido poner en práctica todos los aprendizajes realizados a lo largo de este último curso de la carrera, consiguiendo una visión del buen docente y también hemos aprendido mucho como personas dándonos cuenta que en la docencia hay mucho por hacer y que siempre se debe avanzar.

Queremos finalizar nuestro Trabajo de Fin de Grado con la siguiente cita que refleja la importancia del papel externo para conseguir el desarrollo integral del niño:

“Los niños vienen al mundo con un formidable potencial de cualidades tanto físicas como psíquicas. Nos incumbe a nosotros, padres, educadores, profesores, ayudarles a sacar provecho de todas esas facultades que reclaman su desarrollo.” (Mace, 1995, p.7)

## 7. Referencias bibliográficas

- Aguado, A. (2003). *Actividades físicas en el medio natural en la educación física escolar*. Palencia: Patronato Municipal de Deportes Ayuntamiento de Palencia.
- Akella, D. (2010). Learning together. Kolb's experiential theory and its application. *Revista de Gestión y Organización*. N°16, 100-112
- Alonso, J. (1992). *¿Qué es lo mejor para motivar a mis alumnos?* Madrid: Universidad Autónoma/Instituto de Ciencias de la Educación.
- Apple Inc. (2010). Apple Classrooms of Tomorrow-Today. Recuperado de <https://digitalpromise.org/>
- Arribas, H., Martín Rioja, R. & Rodriguez Martín, E. (2002). El senderismo: una propuesta de ocio, educación y actividad física en el medio natural. *Deportes*. N°6, 17-20.
- Baena, A., & Baena, S. (2003). Tratamiento didáctico de las actividades físicas organizadas en el medio natural, dentro del área de educación física. *Revista E.F. Deportes Digital*. N° 61. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd61/afmn.htm>
- Bermúdez, G. (2005). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*. Vol.6, N°58.
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Madrid: NARCEA.
- Bolívar, A. (2006). Familia y escuela: dos mundos llamados a trabajar en común. *Revista de Educación*, 339, 119-146.
- Bravo, Sainz E., y Pagazaurtundua Vitoria, V. (2003). El cuento motor y el yoga en la enseñanza primaria. Posibilidad de una experiencia interdisciplinar desde la Educación Física. *Apunts. Educación física y deportes*, 72, 35-40. Recuperado de <https://revista-apunts.com/el-cuento-motor-y-el-yoga-en-la-ensenanza-primaria-posibilidad-de-una-experiencia-interdisciplinar-desde-la-educacion-fisica/>
- Carrera, D. (2016). Cómo crear motivación desde la educación física. *Revista EmásF* Vol.38, 103-118.
- Caterard, Guillén, Lapetra. (2008). Actividades en la Naturaleza. Barcelona.

Cerezo, M. (2018). El cuento motor como propuesta de actividad física para el aula. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*. Nº 55. Recuperado de <http://emasf.webcindario.com>

Conde Caveda, J. (2001). *Cuentos motores*. Barcelona: Paidotribo.

Devís, J Y Peiró, C. (1993). La actividad física y la promoción de la salud en niños y jóvenes: La escuela y la educación física. *Revista de Psicología del deporte* Nº4, 71-86

Díaz Lucea, J. (1994). El currículum de la educación física en la reforma educativa. Inde Publicaciones. Barcelona.

Dueñas, C. (2014). El senderismo escolar: Una oportunidad educativa diferente. Universidad de Valladolid.

Fortún, E. (2003). El arte de contar cuentos a los niños. Ediciones Espuela de Plata.

García, B. (2010). Cuento motor: Una pizza de magia. *Revista digital*. Nº149. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd149/cuento-motor-una-pizca-de-magia.htm>

García, C. (2022). Día Internacional del libro. *HoyMajadas*. Badajoz:Vocento. Recuperado de <https://mijadas.hoy.es/libro-fuerza-valor-20220423155015-nt.html>

Genestar, T. & Arazo, G. (2000). Senderismo Escolar. *Jornadas Provinciales de Educación física*. Benasque.

Gómez, A. (2008). El senderismo. Actividad física organizada en el medio natural. *Revista Wanceulen E.F. Digital*. Nº4, 131-141. Recuperado de <https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/2166/b15349822.pdf>

González, S. (2012). El cuento: un método para tratar la empatía. (Trabajo fin de grado) Universidad de Valladolid.

Guzman, A. (2020). La ciudad como recurso educativo en los procesos de participación e integración socio-urbana. *Arquitectura y urbanismo*. Vol 41, Nº3, 92-101. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/3768/376865021010/html/>

Ibor Bernalte, E. & Julián Clemente, J. (2017). El senderismo como proyecto interdisciplinar en el ámbito escolar. Recuperado de [https://www.montanasegura.com/PDF/Proyecto\\_Interdisciplinar\\_MS\\_2016.pdf](https://www.montanasegura.com/PDF/Proyecto_Interdisciplinar_MS_2016.pdf)

Iglesia, J. (2012). Los cuentos motores como herramienta pedagógica para la educación infantil y primaria. *Revista Icono 14. Revista Científica de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol.6, Nº1, 96-111. Recuperado de <https://doi.org/10.7195/ri14.v6i1.362>

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2018). Aprendizaje Basado en Retos.

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016). Edu Trends. Aprendizaje basado en retos. Editorial Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Jiménez, M. (2019). Aplicaciones didácticas de la literatura del canon en educación primaria. El caso de los cuentos de Juan Valera. (Tesis doctoral). Universidad de Granada.

Quintero, A. (2017). *Los sueños*. Cuba

Ley orgánica de Educación de 16 de junio de 2014. Disponible en <https://educa.aragon.es/>

López, P (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. *Unicef*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Mace, Ch. (1995). Yoga para niños. *Revista Vinyoga* Nº18, 7-26.

Marín, I. (2018). El aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Barcelona: PAIDÓS Educación.

Martínez, U. N. (2011). El cuento como instrumento educativo. *Innovación y experiencias educativas*. Nº39, 1-8.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Nº52. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria.

Miralles, J. (2014). La promoción de hábitos saludables: la actividad física, hábitos nutricionales y lucha contra los comportamientos sedentarios. (Trabajo Fin de Grado). Universidad Zaragoza.

Moreno, J. (2003). El interés del alumnado hacia la Educación Física. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol.9, Nº2. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15590210.pdf>

Naranjo, M. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*. Vol.33, Nº2 153-170. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Peñarrubia, C & Guillén, R & Lapetra, s. (2016). Las actividades en el medio natural en Educación Física, ¿Teoría o práctica? *Cultura, ciencia y deporte*. Vol.11 Nº31 27-36

Perret, R. (2016). El secreto de la motivación. Recuperado de <https://static1.squarespace.com/static/54d1216ae4b032ab36c26b61/t/5aa32f749140b73db65c927f/1520643968955/El+Secreto+de+La+Motivaci%C3%B3n+WEB.pdf>

Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. *Planificar la etapa*. 127-163: Barcelona: Graó.

Rodríguez, F. (2023). Guía de senderismo para dinamizadores. Recuperado de <https://misdinamicas.com/actividades/actividades-al-aire-libre/senderismo/>

Rodríguez, N. (2011). La importancia de la lectura desde la infancia. *Temas para la Educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*. Nº8 Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8644.pdf>

Ruiz, M. (2017). El juego. Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil.

Ruiz Omeñaca, J.V. (2011). El cuento motor en la educación infantil y en la educación física escolar: como construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear. Sevilla: Wanceulen.

Sáez, J., Sáenz-López, P. & Díaz, M. (2006). Actividades en el medio natural. Huelva: Collectanea.

Santrock, J. (2002). Psicología de la educación. México: Mc Graw-Hill.

Sepúlveda, D. (2020). Exprésate jugando. *Huellas 12*, Vol.6, Nº12, 35-39. Recuperado de <https://revistas.udesar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/5755>

Seves, Y. (2016). La animación a la lectura a través de los cuentos motores. *EmásF Revista Digital de Educación Física*. Nº39, 111-122.

Steiner, R. (2019). Jugar es algo muy serio: Entender la importancia del juego. Escuelas bitácoras.

Tatjer, M & Fernández, M. (2005). La ciudad como taller. Didáctica de las Ciencias sociales. Vol.1, N°43, 58-66

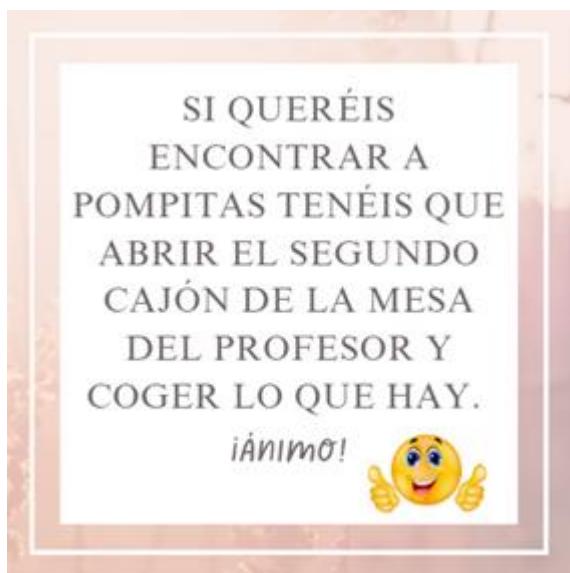
Tejedo, D. (s.f). El juego como estrategia didáctica en la actualidad. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid.

Venegas, J. (2020). Cuentos motores en Infantil. Reflexiones y sueños de un maestro. *La importancia de los cuentos motores.* Recuperado de <https://juanmiguelvenegas.com/cuentos-motores-educacion-infantil/>

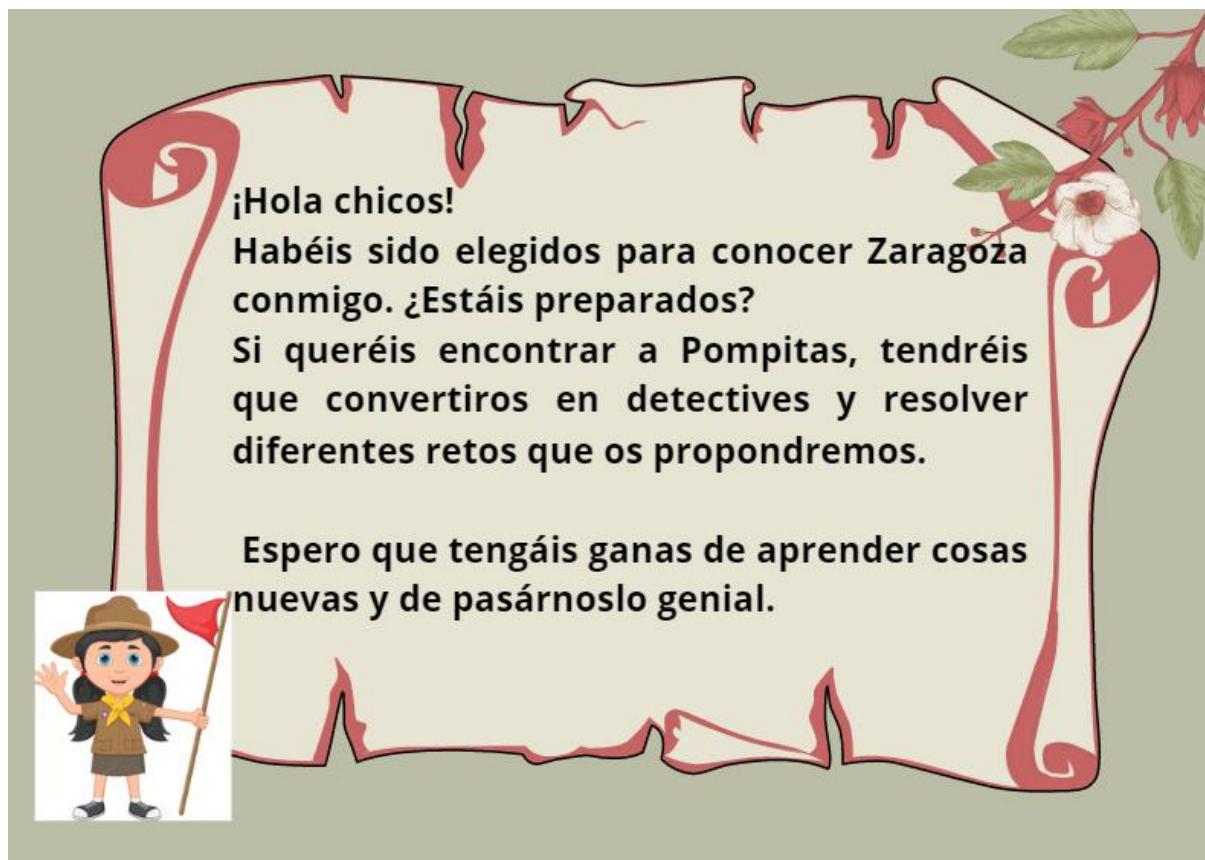
Ventura, N. Y Durán, T. (1999). Cuentacuentos. Madrid: Pablo del Río.

## 8. Anexos.

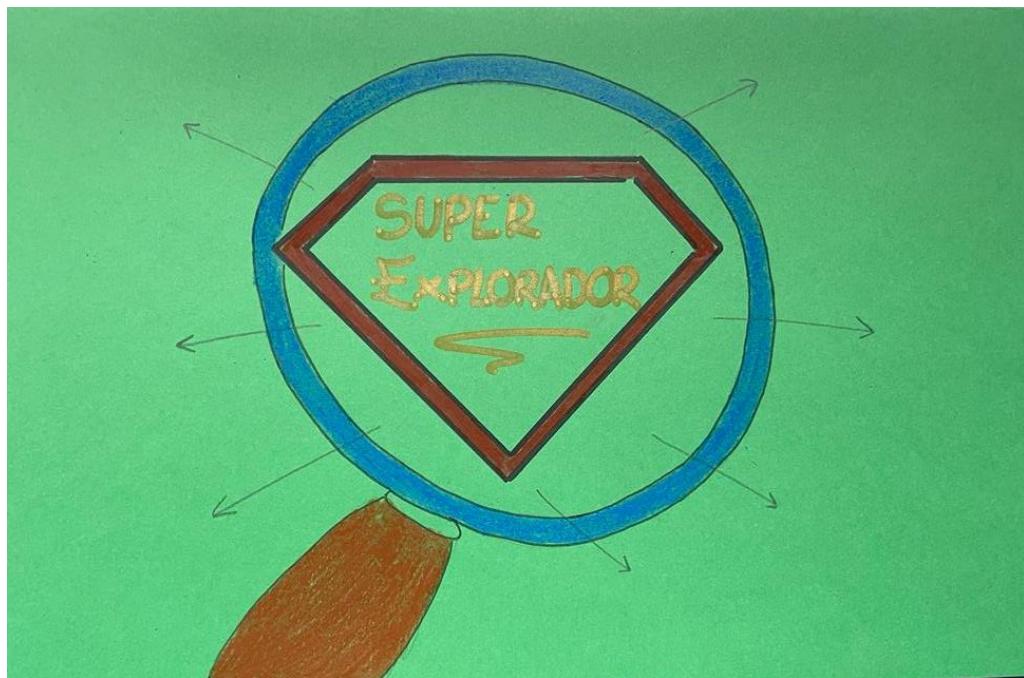
### Anexo 1.



### Anexo 2.



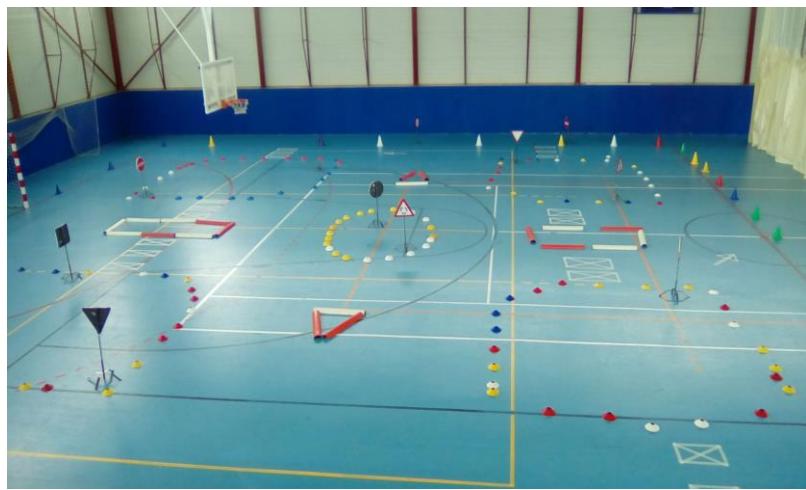
Anexo 3.



Anexo 4.

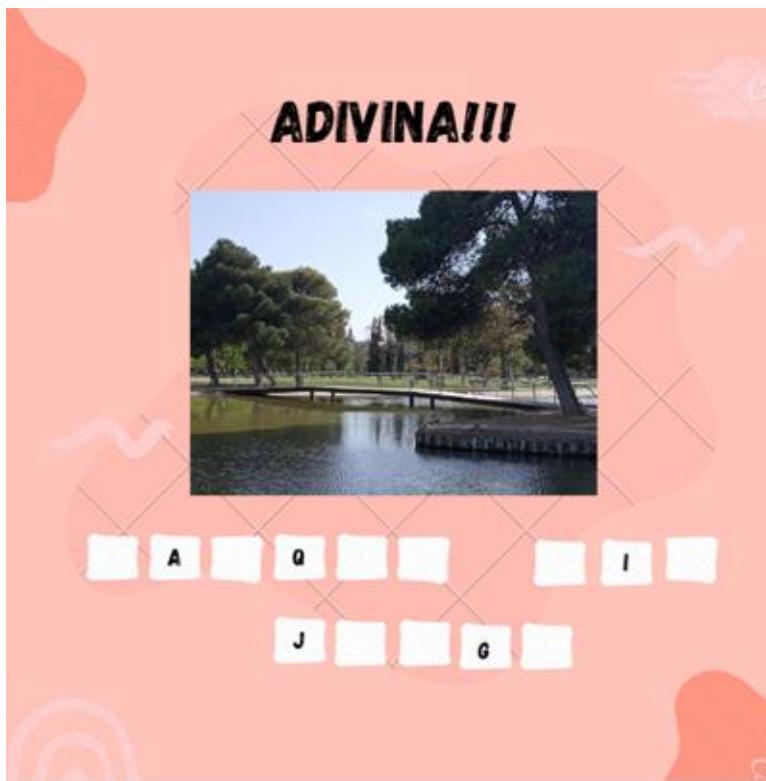


Anexo 5.

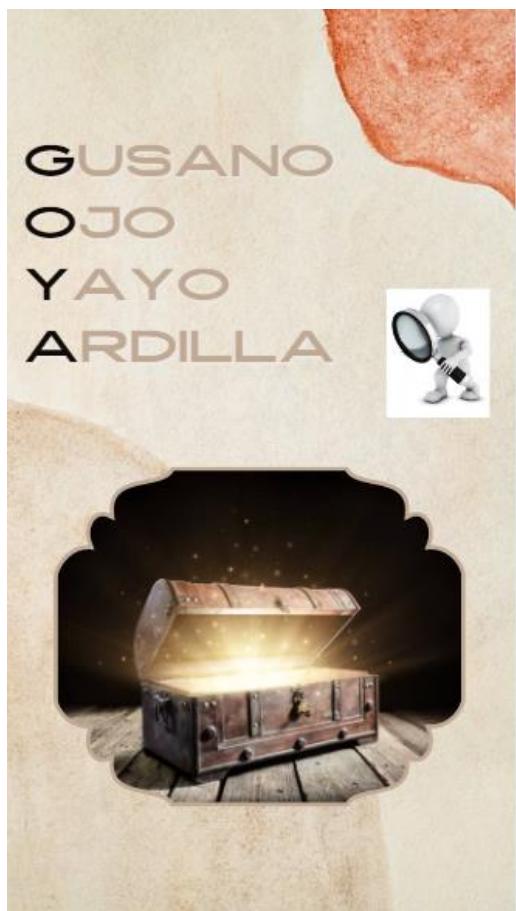


Fuente: CEIP Marqueses de  
Manzanedo

Anexo 6.



Anexo 7.



Anexo 8 y 9



Anexo 10.

a) Historia:

- ¿A qué estilo arquitectónico pertenece el puente de piedra?
- ¿En qué año empezó y terminó la guerra de la independencia?
- ¿Cuántas bombas cayeron dentro de la Basílica del Pilar? ¿En qué año?

b) Físicas:

- Aguantar todos los alumnos en posición de sentadilla durante 30 segundos.
- Crear una figura en grupos de 5 donde haya 8 apoyos de pies y 5 de manos.

c) Ríos:

- ¿Dónde desemboca el río Ebro?
- ¿Por qué comunidades autónomas pasa el río Ebro?

Anexo 11.





Fuente: Pixabay

Anexo 12.





### Anexo 13.

Empieza por A: palacio donde encontramos a Pompitas. ALJAFERÍA

Empieza por B: prenda de ropa imprescindible para ir cómodo en la excursión. BOTAS

Empieza por C: tengo uno en cada pie. ¿Qué es? CALCETÍN

Contiene la D: si nos entra el hambre tengo que llevarla en nuestra excursión. COMIDA

Empieza por E: salida que realizamos para ir al museo de Goya EXCURSIÓN

Empieza por F: captura de imagen que nos hacemos todos sonrientes FOTO

Empieza por G: pintor nacido en Fuendetodos (pueblo de Zaragoza) GOYA

Contiene la H: nos gusta pisar y salpicar cuando llueve y vamos con botas. CHARCO

Empieza por I: contrario de posible y no se puede superar. IMPOSIBLE

Empieza por J: parque junto al cole muy divertido. TÍO JORGE

Contiene la K: aparato que llevamos de excursión para hablar dos personas. WALKIE TALKIE

Empieza por L: instrumento para el ojo y para ser detective. LUPA

Empieza por M: representación de un lugar que señala nuestras rutas. ¿Qué soy? MAPA

Empieza por N: trasladarse en el agua. Casi lo hacemos en el lago y Juan no sabe. NADAR

Contiene la Ñ: limpio la nariz y seco los ojos. Soy un... PAÑUELO

Contiene la O: imprescindible en mi excursión y si hace calor, me la pongo en mi cabeza.

**GORRA**

Empieza por P: ardilla pequeña y juguetona con el pelo suave que parece un ovillo de lana.

**POMPITAS**

Contiene la Q: si llueve y no te quieres mojar, esta prenda te pondrás. **CHUBASQUERO**

Empieza por R: desafíos que nos gusta cumplir. **RETOS**

Empieza por S: si quiero seguir un camino o senda, estoy en un... **SENDERO**

Empieza por T: está oculto y tiene mucho valor, vamos en su busca. **TESORO**

Contiene la U: instrumento para orientarnos con una aguja y señala el norte, sur, este y oeste.

**BRÚJULA**

Empieza por V: último día de la semana. ¿Quién soy? **VIERNES**

Contiene la X: persona que busca algo con su mapa y su lupa. **EXPLORADOR**

Contiene la Y: comida que realizo antes de ir al colegio por la mañana. **DESAYUNO**

Empieza por Z: capital de Aragón que hemos recorrido en nuestra ruta senderista. **ZARAGOZA**

Anexo 14.

