



universidad  
de león



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL  
DEPORTE

Curso Académico 2022/2023

DISEÑO DE UNA PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS  
JUEGOS Y DEPORTES POPULARES DE CANTABRIA

Design of a proposal for teaching traditional sports and games of  
Cantabria

Autor: Pablo Muñoz Núñez

Tutor: Carlos Gutiérrez García

Fecha: 05/07/2023

## Resúmenes y palabras clave

### Resumen

El objetivo del presente Trabajo de Fin de Grado es diseñar un programa para la enseñanza de juegos y deportes tradicionales de Cantabria en un contexto de campus de verano. Para ello, en primer lugar se desarrolla una fundamentación teórica sobre la caracterización, el valor educativo y la enseñanza de este tipo de contenidos, y se analizan diversas propuestas para su enseñanza. A continuación, se sintetiza el diseño del programa, que tiene una duración de dos semanas y está dirigido a niños y jóvenes de entre 5 y 16 años. Con la realización de este trabajo, he querido reflejar todos los elementos necesarios para la elaboración un programa de enseñanza de carácter formativo, apoyándome de la literatura específica y de los conocimientos adquiridos durante mis estudios de Grado.

### Palabras clave

Juegos y deportes tradicionales; Programa de enseñanza; Propuesta práctica; Cantabria.

### Abstract

The main aim of this final degree project is to design a teaching program focused on traditional games and sports from Cantabria, in the context of a summer camp. To this purpose, first a theoretical basis on the characterization, educational value and teaching of this type of content is developed, as well as an analysis of several teaching proposals. Next, the design of a two-week duration programme focused on kids from 5 to 16 years, is summarized. With the preparation of this final degree project I have tried to show all the necessary elements for the elaboration of a formative teaching programme, which is based on specific literature and the knowledge acquired during my degree studies.

### Key-words

Traditional games and sports; Teaching program; Practical proposal; Cantabria.

## Contenido

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. MARCO TEÓRICO.....	2
2.1. Los juegos y deportes populares. Caracterización y valor educativo .....	2
2.2. La enseñanza de los juegos y deportes populares .....	5
2.3. Estado de la cuestión .....	7
3. OBJETIVO.....	10
4. PROCEDIMIENTO SEGUIDO PARA LA REALIZACIÓN DEL TFG .....	10
5. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROGRAMA.....	11
6. DISEÑO DEL PROGRAMA.....	12
6.1. Introducción .....	12
6.2. Objetivos.....	12
6.3. Contenidos.....	13
6.4. Secuenciación y temporalización .....	14
6.5. Metodología .....	16
6.6. Unidades de enseñanza y actividades .....	21
6.7. Recursos.....	22
6.8. Evaluación .....	23
7. CONCLUSIONES.....	27
8. APLICACIONES Y VALORACIÓN PERSONAL .....	27
9. REFERENCIAS.....	28
10. ANEXOS .....	31
Anexo 1. Principales programas de la Federación Cántabra de Bolos .....	31
Anexo 2. Díptico del programa .....	32
Anexo 3. Menú del campus .....	33
Anexo 4. Organización espacial de la Federación Cántabra de Bolos.....	33
Anexo 5. Formulario de situaciones especiales y hoja informativa .....	34
Anexo 6. Ejemplo rutina informativa diaria .....	35
Anexo 7. Resumen de las unidades de enseñanza .....	36
Anexo 8. Hojas de consentimiento de salidas y toma de fotografías .....	37
Anexo 9. Listado de recursos .....	38
Anexo 10. Presupuesto de gastos e ingresos del programa .....	39
Anexo 11. Escala verbal inicial .....	41
Anexo 12. Escala numérica de evaluación del aprendizaje .....	41
Anexo 13. Batería de preguntas para las puestas en común.....	42
Anexo 14. Lista de control de aspectos iniciales del programa.....	42
Anexo 15. Escala numérica de autoevaluación de la enseñanza .....	43
Anexo 16. Escala gráfica de evaluación de la enseñanza para alumnos.....	43
Anexo 17. Encuesta de satisfacción del programa para padres .....	44

## 1. INTRODUCCIÓN

Todas las enseñanzas de Grado finalizan con la elaboración y defensa de un Trabajo de Fin de Grado (TFG), tal y como se recoge en el *Real Decreto 822/2021, mediante el cual se establecen la organización de las enseñanzas universitarias y el procedimiento que asegura su calidad*. En la Universidad de León, es la *Resolución de 5 de abril de 2022, por la que se ordena la publicación de la modificación del Reglamento sobre Trabajos Fin de Grado de la Universidad de León* la encargada de regularlo, siendo, de forma más específica, el *Reglamento para el desarrollo de Trabajos de Fin de Grado en los Estudios de Grado de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de León* el que concreta las pautas a seguir para la realización del mismo. En dicha normativa, se detalla que el TFG ha de ser “Un trabajo autónomo, individual y original” que “Permitirá al estudiante mostrar de forma integrada los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al título de Grado”, representando el último escalón de dicha titulación (art. 2.1).

Esta última normativa concreta que el contenido del TFG se corresponderá con uno de los cuatro tipos siguientes, relacionados con la actividad física y el deporte (AFD): (a) Trabajos experimentales; (b) Trabajos de revisión e investigación bibliográfica; (c) Trabajos de carácter profesional; y (d) Otros tipos de trabajos. El presente trabajo, titulado “Diseño de una propuesta para la enseñanza de los juegos y deportes tradicionales de Cantabria”, pertenece al tipo (c), ya que plantea el diseño de un programa de enseñanza de carácter lúdico y formativo centrado en los juegos y deportes populares de la región de Cantabria. El interés y la motivación para profundizar en el tema de este trabajo nace de mi convencimiento acerca del valor social y educativo de estas prácticas de la importancia que tiene continuar con su transmisión y difusión entre los grupos de población más jóvenes. En este caso, he elegido Cantabria como foco de estudio del presente TFG al ser mi lugar de nacimiento y residencia, lo que me ha permitido conocer de primera mano alguno de los deportes que se tratarán en el trabajo, así como tener constancia de su escasa presencia en el sistema educativo.

Dentro de la *Memoria para la verificación del Título de Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte* se recogen una serie de competencias tanto generales como específicas, de las cuales podemos destacar las siguientes en este TFG:

- **Competencias generales:** (2) Adquirir la formación científica básica aplicada a la AFD en sus diferentes manifestaciones; (6) Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la AFD; (7) Promover y evaluar la formación de hábitos de práctica de AFD, orientados al mantenimiento y mejora de la condición física y la salud; (11) Comprender la literatura científica del ámbito de la AFD; y (12) Desarrollar competencias para el aprendizaje autónomo y la adaptación a las nuevas situaciones.

- **Competencias específicas:** (17) Manejar los diversos elementos de la intervención didáctica como parte de un proceso de intervención global, analizando la estrecha relación e interdependencia existente entre los mismos; (18) Diseñar, aplicar y analizar intervenciones didácticas en contextos propios de la actividad física; (20) Diseñar progresiones de aprendizaje y plantear tareas específicas para utilizar los fundamentos de los deportes en el ámbito de la enseñanza, y en el proceso de iniciación deportiva y (27) Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de AFD orientadas a cualquier tipo de población y con cualquier objeto o finalidad.

Este trabajo está dividido en siete apartados. En primer lugar, se desarrolla una fundamentación teórica sobre los juegos y deportes populares, incluyendo su caracterización, valor educativo, enseñanza y programas que los han tratado. Seguidamente, se detalla el objetivo del trabajo, así como el proceso seguido para su realización. A continuación, se desarrolla la propuesta en sí del programa, incluyendo la contextualización del mismo. Por último, las conclusiones, aplicaciones del diseño propuesto y mi valoración personal del TFG. Las referencias y anexos utilizados para la realización del trabajo figuran al final del mismo.

Para terminar, deseo expresar mi agradecimiento a mi tutor, el Dr. Carlos Gutiérrez García, por su ayuda y dedicación a lo largo de todo el trabajo y por la importancia de sus correcciones, consejos y orientaciones para guiarme en todo el proceso que ha supuesto para mí una de las experiencias más gratificantes del grado. A su vez, me gustaría mencionar también a la Dra. María Perrino Peña, quien de forma desinteresada se ofreció a ayudarme con el presupuesto del programa.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Los juegos y deportes populares. Caracterización y valor educativo

Juego y deporte, dos conceptos muy cercanos hoy en día, pero cuyo origen muchas veces desconocemos. ¿Dónde empieza uno y acaba otro? Si bien es cierto que existen numerosas características que permiten clasificarlos, en ocasiones, en el momento de llevarlos a la práctica, estas diferencias se diluyen. Más aún si se trata de juegos o deportes populares, tradicionales o autóctonos, pues son estos los que nos transportan a tiempos pasados, en los que ambos términos estaban aún más unidos entre sí. Y es que “El deporte moderno, siendo un fenómeno genuino de nuestra época, hunde sus raíces en los juegos de sociedades pretéritas” (García-Blanco, 2006, p. 85).

Para entender mejor el punto de partida de este TFG, es importante aclarar las bases del tema que nos concierne, empezando por definir los términos *juego popular*, *juego tradicional* y *juego autóctono*. Son varios los autores que han distinguido estos términos (e.g.,

Lavega-Burgués & Olaso-Climent, 1999; Trigueros-Cervantes, 2000), existiendo diversidad de opiniones sobre su correcto uso. En este caso, tomando como referencia a Rebollo (2002), consideramos que los **juegos populares** son los que todo un grupo poblacional conoce y práctica. Cuando estos juegos tienen su origen en un determinado lugar, se denominan **juegos autóctonos**, y cuando pasan a formar parte de la cultura de un pueblo y se transmiten entre las distintas generaciones hablamos de **juegos tradicionales**. Por lo tanto, podemos determinar que estos dos últimos, junto con otras prácticas como los *juegos predeportivos*, estarían englobados dentro de los juegos populares. A su vez, diversos autores realizan clasificaciones de los juegos populares para ordenarlos en función de su tipología (Subiza, 1981), origen geográfico (Moreno-Palos, 1992) o edad de los participantes (Blanco, 1993), tal y como muestra en la *Tabla 1*.

**Tabla 1.** Clasificación de los juegos populares.

Autores	Tipo de clasificación	Principales características
Subiza, 1981	Según su tipología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de carrera/persecución.</li> <li>2. Juegos de salto.</li> <li>3. Juegos intelectuales.</li> <li>4. Juegos con animales.</li> <li>5. Juegos rítmicos.</li> </ol>
Moreno, 1993	Según su origen y rasgos tipológicos comunes ( <i>se ejemplifica el origen con la comunidad autónoma de Cantabria</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos y deportes de Cantabria.                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 De locomoción.</li> <li>1.2 De lanzamientos.</li> <li>1.3. De pelota y balón.</li> <li>1.4. De lucha</li> <li>1.5 Náuticos</li> <li>1.6 Con animales</li> <li>1.7 De habilidad</li> </ol> </li> </ol>
García, 1995	Según la etapa escolar del niño	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Juegos de la etapa infantil.</li> <li>2 Juegos de la etapa primaria.                             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 De correr y coger.</li> <li>2.2 De correr y saltar.</li> <li>2.3 De lanzar.</li> <li>2.4 De comba.</li> <li>2.5 De corro.</li> <li>2.6 De filas.</li> <li>2.7 De canciones</li> </ol> </li> </ol>
Maestro, 1996	Según la edad y el género	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos de niños</li> <li>2. Juegos de hombres</li> <li>3. Juegos de mujeres</li> </ol>
Martín, 2002	Juegos y deportes tradicionales de Castilla y León	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lanzamiento de precisión.</li> <li>2. Lanzamiento de distancia.</li> <li>3. Lucha.</li> <li>4. Habilidad en el trabajo.</li> <li>5. Juegos de pelota.</li> </ol>
Sarlé, 2014	De juegos tradicionales	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir de canciones, rondas y rimas.</li> <li>2. A partir de diagramas.</li> <li>3. Sin objetos ni rimas.</li> <li>4. Con objetos.</li> <li>5. Objetos que son juegos.</li> </ol>

Haciendo un inciso para referirme a la región en la que se centra la propuesta que desarrolla este trabajo, cabe destacar que Moreno (1993), en su clasificación geográfica de los juegos populares, incluye a Cantabria en el nivel 2, “nivel elevado”, atendiendo al número y cantidad de juegos y deportes tradicionales que posee y su nivel de preservación y vigencia. En la misma línea, Baena (2005) afirma que, al realizar este tipo de clasificación se puede observar cómo existe un claro desequilibrio entre norte y sur, a favor del norte, siendo la cornisa cantábrica el área que posee mayor número de juegos y deportes tradicionales y donde estos han mantenido un mayor arraigo.

Para Rebollo (2002), el juego popular es la respuesta a una necesidad que el hombre tiene desde niño, como es la **necesidad de jugar**. Esta necesidad favorece, de forma espontánea, la relación con su entorno físico y humano. Esta forma de entender los juegos populares, no hace sino reafirmar la importancia de estos en el desarrollo humano y dentro de la sociedad, y es que estas actividades son la génesis del fenómeno social y cultural que supone el deporte actual. Es por ello que su estudio y puesta en práctica puede ser tan valioso y enriquecedor como divertido y gratificante.

En relación a este **valor educativo de los juegos y deportes**, el hecho de que los juegos populares sean prácticas lúdicas motrices vinculadas al contexto histórico y sociocultural que las acoge, hace que tengan un gran valor en cuanto a lo que su aprendizaje puede aportar, incluyendo este aprendizaje la asimilación de la tradición y cultura del lugar o territorio a través de la práctica física (Baena & Ruiz, 2016). Por su parte, Varela (1998, p. 23) afirma que la enseñanza de estos juegos en las sesiones de Educación Física “Posee una finalidad formativa sin límites y que repercute en todos los campos y estructuras del sistema educativo”. Entre los objetivos que la autora destaca que pueden darse al incluir estos contenidos en las clases de Educación Física, se encuentran:

- (a) El desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano mediante el descubrimiento de un patrimonio lúdico.
- (b) El experimentar un interés especial por el juego tradicional a partir de su práctica, lo que puede favorecer el desarrollo de los objetivos y contenidos curriculares.
- (c) La mejora de la asimilación de la cultura propia, contribuyendo a que el alumnado se relacione con otras personas y alumnos/as de distintas edades, sexo y condición.
- (d) El desarrollo de diversos aspectos en alumnos/as de diferentes etapas educativas, a nivel cognitivo, afectivo o de participación social y cooperación.

Suárez (2012), por su parte, justifica su presencia en las clases de Educación Física al considerar que desempeñan un rol fundamental para el **desarrollo motor, cultural y afectivo de los estudiantes**, a la vez que representan un elemento motivador del que disponen los docentes para conseguir una implicación permanente en los niños. La autora, critica que el

juego tradicional ha sido denostado y banalizado como una pérdida de tiempo por la sociedad actual. En cambio, la Educación Física ha sido fundamental para recuperar la práctica de estas actividades y en reconocer su valor educativo. En su opinión, es en las clases de Educación Física donde se genera un nuevo método en torno a los juegos tradicionales, que hacen el proceso de enseñanza-aprendizaje más atractivo tanto para los alumnos como para los profesores, gracias a las posibilidades pedagógicas que nos ofrecen y que nos permiten desarrollar diferentes dimensiones de los alumnos como la cognitiva, la motriz y la afectiva.

- (a) En cuanto a la **dimensión cognitiva**, podemos encontrar el aprendizaje del patrimonio cultural, del que hablaremos más tarde en este trabajo, y el desarrollo de la creatividad, la noción numérica o el lenguaje específico del juego mediante los cánticos u otras expresiones.
- (b) En lo que respecta a la **dimensión motriz**, se puede destacar el desarrollo del ritmo gracias a los cánticos o expresiones anteriormente mencionadas. Y asociado al desarrollo de este ritmo, podemos encontrar el desarrollo de la coordinación, el equilibrio, el esquema corporal o la lateralidad (Ramos-Cabal, 2020).
- (c) Por último, respecto a la **dimensión afectiva y social**, en la práctica de los juegos tiene un lugar un importante desarrollo y aprendizaje social, al aceptar una serie de reglas preestablecidas y consensuadas desde el principio del juego. También, se da un desarrollo del respeto por los demás, tanto por el resto de participantes, como del respeto por las personas mayores que enseñan y participan en estos juegos.

## 2.2. La enseñanza de los juegos y deportes populares

“Los juegos populares y los deportes autóctonos, han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje existente para miles de personas en todo el mundo” (Rebollo, 2002, p. 33). La UNESCO (s.f.), coincide con esta idea, reconociéndolos como la llave para el desarrollo de futuras sociedades y deportes. Además, destaca a los **juegos y deportes tradicionales como un cruce de caminos** que permite unir pasado y futuro o como una alternativa a las injusticias y carencias éticas y morales que caracterizan a muchos de los deportes actuales. Esto convierte a los juegos populares en un **patrimonio común** que debemos proteger mediante su enseñanza, aún más hoy en día, cuando el desarrollo tecnológico y el sedentarismo dificultan la transmisión y el aprendizaje de estos fuera del ámbito educativo. Por tanto, no se trata únicamente de promover y retomar su práctica en las clases de Educación Física, ni en general en el conjunto del sistema educativo, sino que una de las finalidades principales en su enseñanza es hacerlas llegar al **tiempo de ocio** de niños, niñas y adultos de todo el mundo. Así, esta enseñanza debe beneficiarse de su componente lúdico y recreativo, para tratar de fomentar



contenidos que, quizá, de otra manera pueden resultar tediosos para los más jóvenes, como puede ser la cultura, las fiestas y las tradiciones propias del lugar al que pertenecen. Esta ventaja que proporcionan los juegos populares, puede utilizarse en muchos contextos de programas con carácter lúdico y recreativo, como puede ser un campamento de verano o una actividad extraescolar, para transmitir valores y conocimientos a los jóvenes.

Como se acaba de mencionar, y de acuerdo a lo que apuntan numerosos autores, la enseñanza de los juegos y deportes populares siempre debe ir ligada a su **contexto geográfico y cultural**, pues al ser propios de cada zona o comunidad geográfica, también lo serán sus características particulares. Huizinga (1998) y Caillois (1958) afirman que existe una estrecha relación entre los juegos y los contextos geográficos de las sociedades y culturas a las que pertenecen. Así, es esa propia relación la que aporta al proceso de enseñanza un valor añadido en cuanto al aprendizaje cultural y tradicional del que proviene cada juego. Por tanto, cuando queremos planificar el proceso de enseñanza de este tipo de juegos y deportes, debemos entenderlas antes como una manifestación cultural de una determinada comunidad y, posteriormente, como una fuente de acciones y actividades motrices (Baena & Ruiz, 2016).

La **capacidad de adaptación** y la **sencillez** en cuanto a los recursos necesarios para llevar a cabo estos juegos constituyen dos de las características que más facilitan su enseñanza, ya que, sin apenas necesidad de materiales o espacios concretos, podremos divertirnos igual o más que con otras prácticas motrices que requieran de recursos muy específicos, siendo cualquier contexto una buena excusa para enseñarlos y aprenderlos. Aun así, autoras como Trigo (1994), aseguran que es la escuela el mejor lugar para dar a conocer este patrimonio cultural de nuestros antepasados. Para ello, el profesor debe ser capaz de involucrar a niños, padres y abuelos en el mencionado proceso de enseñanza, con el objetivo de generar en el primero un interés especial por estos juegos a través de su práctica y, con ello, conseguir de la escuela un contexto de cambio de valores de la sociedad, sirviendo para valorar, respetar y enorgullecerse de la cultura propia, a la vez que descubrir una alternativa para relacionarse con personas de todas las edades, géneros y condiciones.

En cuanto a esta figura del profesor, Trigo (1994) destaca su importancia, ya que deberá desempeñar varios roles a la vez. Por un lado, como simple **observador**, sin dirigir el juego, ya que, para implicar al alumno en el proceso cultural de recopilación y práctica del patrimonio lúdico, este debería realizarse por los alumnos. Por otro lado, debe ser **orientador**, ya que es el encargado de adaptar los juegos recopilados por los alumnos a la realidad del aula de Educación Física. Será también el **encargado de concienciar** sobre algunas manifestaciones de los juegos tradicionales que hoy en día no deben aceptarse, relacionadas, por ejemplo, con la violencia o la separación por géneros, características a veces frecuentes en estos juegos, por estar normalizados en sociedades anteriores. Para ello, la autora propone utilizar la característica abierta y libre del juego, para adaptarlos a nuestros días.

Por otra parte, y en contraste con lo señalado acerca de la enseñanza de los juegos tradicionales, encontramos los deportes tradicionales. En este caso, se trata de actividades más institucionalizadas, que cuentan con una reglamentación formal y, habitualmente, con una federación que promueve y organiza su práctica. En la enseñanza de estos deportes el papel del profesor o entrenador puede ser diferente, adoptando un mayor protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (explicaciones de las normas, diseño de actividades, etc.).

Así mismo, como apunta Martín (2003), la enseñanza de los juegos y deportes populares no es competencia exclusiva del área de Educación Física, sino de varias, ya que se trata de un **contenido interdisciplinar**. Esta característica cobra una gran importancia a la hora de llevar a la práctica ciertos proyectos, ya que tendremos la posibilidad de trabajar conjuntamente con otras disciplinas como la Música, las Educación Artística o la Tecnología, multiplicando las posibilidades de combinar contenidos y destrezas de diferente naturaleza.

Por último, respecto a la secuenciación de contenidos en la enseñanza de los juegos tradicionales, es importante que estos sean analizados previamente por el docente desde **diversas perspectivas** (conceptual, procedimental y actitudinal). De este modo, podremos establecer unos contenidos “acordes a las limitaciones fisiológicas, intelectuales y sociales del propio alumno, evitando situaciones que puedan perjudicar el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a la no consecución de los objetivos inicialmente propuestos” (Baena & Ruiz, 2016, p. 25). Así, todos los juegos deberán ajustarse a las características y capacidades de los participantes, de forma que pueda obtenerse el máximo beneficio de su aprendizaje.

### 2.3. Estado de la cuestión

En este apartado se analizan algunas propuestas para la enseñanza de los juegos y deportes populares, con la intención de tener puntos de referencia en la elaboración del diseño del programa que se presenta en este TFG. La revisión no es exhaustiva, ya que existe una vastísima literatura al respecto, pero considero que sí suficiente al objeto que se persigue. Así, la *Tabla 2* muestra las características fundamentales de un total de diez propuestas, publicadas entre 1992 y 2021, orientadas a la enseñanza de diversos juegos y deportes populares. Como puede observarse, la mayoría de estas propuestas han sido desarrolladas en el área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria, aunque también hemos recogido una propuesta para Educación Secundaria (Marcén et al. 2021) y dos como actividades extraescolares (Rebollo, 2002; Rodríguez & Trasanco, 2016). Particularmente, destacamos y explicamos con más profundidad dos propuestas más (Trigo Aza, 1994; Federación Cántabra de Bolos, s.f.), que hemos considerado especialmente interesantes, ya sea por su relevancia en el contexto de los juegos populares o por tener algún tipo de relación con la propuesta de este TFG, al estar contextualizada en el ámbito geográfico e institucional en el que se desarrolla la propuesta.

**Tabla 2.** *Propuestas para la enseñanza de juegos y deportes populares.*

Autores	Contexto	Principales características
Aguado & Fernández, 1992	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica sobre el uso de los zancos, 9 sesiones.</li> <li>• De un nivel básico al dominio.</li> <li>• Centrada en el aprendizaje práctico de los tipos de zancos y en las dimensiones que lo acompañan (afectivas, motrices, sociales).</li> </ul>
Rebollo, 2002	Actividad extraescolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuesta de trabajo en circuito con diferentes postas.</li> <li>• Asignar un espacio para cada juego popular y seguir una dinámica de rotación para que todos los niños pasen por todas las postas.</li> </ul>
Martín & Gutiérrez, 2003	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica centrada en los juegos tradicionales, 5 sesiones.</li> <li>• Consulta de los niños a los padres y abuelos en busca de juegos tradicionales para presentar durante las sesiones de clase.</li> <li>• Los propios alumnos presentan, juegan y evalúan durante las sesiones, los juegos que han recogido.</li> </ul>
Alonso et al. 2015	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica centrada en la enseñanza de los juegos tradicionales ingleses.</li> <li>• Revisión de juegos ingleses con vocabulario asequible para los niños de 5º de primaria.</li> <li>• 6 sesiones, para conocer y practicar los juegos.</li> </ul>
Rodríguez & Trasanco, 2016	Actividad extraescolar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad de enseñanza para trabajar diferentes contenidos para el niño (emocionales, culturales, artísticos...).</li> <li>• 8 sesiones centradas en los juegos tradicionales y populares.</li> <li>• Visita en la primera sesión al Mupega (Museo Pedagógico de Galicia).</li> </ul>
Cantor & Palencia, 2017	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad de enseñanza para mejorar la actitud y el comportamiento, 13 sesiones.</li> <li>• Aprendizaje, enseñanza y valoración de distintos juegos tradicionales recopilados por los alumnos.</li> <li>• Evaluación de la actitud de los participantes de forma continua con objetivos y recompensas.</li> </ul>
Pérez & Valencia, 2020	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica interdisciplinar (Educación Física, Matemáticas, Lengua y literatura y Educación Artística).</li> <li>• Cuestionarios para recopilar juegos tradicionales</li> <li>• 9 sesiones en un parque natural.</li> <li>• Propios alumnos monitores para los demás cursos.</li> </ul>
Marcén et al. 2021	EF escolar secundaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de una herramienta tecnológica para la enseñanza de los juegos y deportes tradicionales.</li> <li>• Mapa interactivo de Europa con la descripción de numerosos juegos tradicionales, según su origen.</li> <li>• Cuestionario para recoger las características de los juegos y exponerlos en las sesiones de EF.</li> </ul>
Pablos & Franco, 2021	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad de enseñanza sobre juegos tradicionales, 5 sesiones.</li> <li>• Basada en la metodología de Aprendizaje Basado en Retos (ABRe).</li> <li>• Evolución individualizada y libre del alumno de los diferentes retos, expuestos desde un principio.</li> <li>• Retos de dificultades muy variadas.</li> </ul>
Sainz, 2021	EF escolar primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica sobre cultura de Cantabria, 6 sesiones.</li> <li>• Primera sesión introductoria sobre el contexto de la cultura cántabra y la importancia de preservar este patrimonio.</li> <li>• Sesiones sobre aspectos variados como juegos tradicionales, canciones y refranes típicos, razas animales endémicas o trajes tradicionales.</li> </ul>

La propuesta de Eugenia Trigo Aza (1994) expone una metodología para la enseñanza de los juegos tradicionales muy interesante, que ha servido de modelo para propuestas posteriores. Se centra, fundamentalmente, en **que los alumnos investiguen juegos tradicionales**, en el seno de sus familias, para, posteriormente, realizarlos en clase. En su puesta en práctica, la autora destaca que es imprescindible comenzar explicando los objetivos de la enseñanza de estos juegos y su función, tanto en la sociedad tradicional como en la sociedad actual. Completada esta fase, propone a los alumnos realizar una búsqueda de información sobre juegos tradicionales, tanto por generaciones (primera, segunda y tercera), como por el género de quienes los jugaban, mediante una ficha de recogida de datos. Tras recolectar los diferentes juegos, se acuerdan los días, el orden y las áreas de exposición de cada alumno, así como los juegos seleccionados para exponer ante el resto de la clase. Es importante concienciar a todos los alumnos de que deben responsabilizarse de sus exposiciones y lo que ello conlleva (materiales, espacio requerido, número de participantes disponibles, etc.). Durante las exposiciones de los distintos juegos, el profesor debe ser **un mero espectador más**, pudiendo aprender también de las mismas, si bien cabe destacar que debería intervenir en caso de que considere que algún aspecto no se ha explicado bien o puede dar lugar a confusión, comentándolo en el grupo y permitiendo que sean los propios alumnos quienes den con la solución, para ponerla en práctica a continuación.

Por su parte, el proyecto educativo “**Madera de Ser**” ([link](#)) es una de las numerosas iniciativas socioculturales que lleva a cabo la Federación Cántabra de Bolos, institución deportiva a la que va destinada el programa diseñado en este TFG. Este proyecto fue creado para acercar el deporte tradicional de los bolos cántabros a la comunidad escolar. Su objetivo principal es “que nuestros escolares, en su proceso de educación integral, tengan conocimiento de la cultura y tradiciones del pueblo cántabro a través de las distintas modalidades de bolos de nuestra región: Bolo Palma, Bolo pasiego, Pasabolo Tablón y Pasabolo Losa” (Federación Cántabra de Bolos, s.f.). El proyecto lleva en funcionamiento desde 2001 y consiste en una sesión teórica sobre la historia de los bolos en Cantabria y su reglamentación, seguida de una clase práctica de las cuatro modalidades de bolos cántabros en las instalaciones de la federación. Cada año, unos 5.500 alumnos de más de 100 centros educativos distintos, suelen disfrutar de este proyecto como parte de una salida relacionada con el área de la Educación Física durante el último ciclo de la Educación Primaria.

En síntesis, observamos que son muchas y muy variadas las propuestas existentes para la enseñanza de los juegos y deportes populares, y cómo este **patrimonio cultural** puede aportar elementos enriquecedores para el desarrollo integral de las personas, especialmente en la niñez y juventud. Los juegos y deportes populares pueden ser un contenido muy rico, no solo al aportar ciertos valores específicos, sino también al representar un componente lúdico que facilite la adquisición de otros aprendizajes de forma paralela.

### 3. OBJETIVO

El objetivo del presente TFG es diseñar un programa para la enseñanza de los juegos y deportes populares cántabros, en el contexto de un campamento educativo de verano.

### 4. PROCEDIMIENTO SEGUIDO PARA LA REALIZACIÓN DEL TFG

El primer paso en la realización del presente TFG fue la selección del tema del trabajo, fruto de una idea inicial propia posteriormente moldeada en consenso con mi tutor Carlos Gutiérrez en una primera tutoría. La decisión final fue hacer el diseño de una propuesta para la enseñanza de los juegos y deportes populares y tradicionales de Cantabria a través de un programa que se daría en un contexto de educación no formal definido más adelante.

A partir de ahí, comencé a elaborar el marco teórico del TFG. Esto me permitiría profundizar en el conocimiento sobre la materia y, así, poder realizar seguidamente una propuesta bien fundamentada. Para llevarlo a cabo, realicé una revisión bibliográfica sobre los juegos y deportes tradicionales o su enseñanza en libros físicos, localizados principalmente en la biblioteca de la FCAFD, y artículos recuperados de bases de datos como Dialnet o Google Scholar. El uso de este tipo de recursos, aparte de resultarme familiar por su utilización en distintas asignaturas a lo largo del grado, me fue recomendado por mi tutor.

Tras esta fase, comencé a diseñar el programa objeto del TFG. En ella, además de todo lo recogido en la fase anterior, me basé especialmente en los aprendizajes adquiridos en las asignaturas del Grado, “Pedagogía de la Actividad Física”, “Fundamentos de Didáctica de la Actividad Física” y “Diseño y Análisis de la Enseñanza de la Actividad Física”. Los contenidos de esta última me resultaron especialmente útiles, ya que durante su desarrollo realizamos un trabajo grupal que consistía en el diseño de una unidad de enseñanza. Así, concreté el contexto en el que se desarrollaría la propuesta (entorno, institución, destinatarios, etc.) y, seguidamente, diseñé ya propiamente el programa (objetivos, contenidos, secuenciación, temporalización, metodología, etc.). Una vez finalizado el diseño del programa mejoré los anexos, redacté las conclusiones, en las que intento analizar de forma objetiva el contenido del trabajo respecto a la idea y los objetivos previamente establecidos, mi valoración personal, en que hago una reflexión subjetiva del trabajo que ha supuesto para mí este TFG, y las posibles aplicaciones que puede tener el programa.

Todo el proceso seguido para la realización del presente TFG fue fruto de un trabajo constante desde principio de curso, trabajando poco a poco para compaginarlo con el resto de tareas y obligaciones propias del último curso del Grado de la mejor manera posible. Esta forma de trabajar resultó especialmente sencilla gracias a las diferentes tutorías concedidas por mi tutor y a la evaluación continua mediante diferentes entregas de los distintos apartados, que me permitieron recibir feedback constante para saber si iba bien encaminado.

## 5. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROGRAMA

El programa “**Cantabria Tradicional**” tendrá lugar en Santander, capital de la comunidad autónoma uniprovincial de Cantabria. La ciudad se caracteriza por su potente actividad turística y el gran desarrollo urbano experimentado por los municipios colindantes durante las últimas décadas. Esta gran actividad turística, junto con su clima atlántico, cuyos veranos se caracterizan por ser muy suaves (entre 15° y 23° de media, y precipitaciones menos frecuentes que en otras épocas del año), hacen de Santander una localización idónea para llevar a cabo el programa, pudiendo realizar la gran mayoría de las actividades del campus al aire libre. Concretamente, las actividades realizadas se llevarán a cabo principalmente en las instalaciones de la Federación Cántabra de Bolos, situadas en el Complejo Municipal Deportivo Ruth Beitia. También se contará también con otras instalaciones del complejo como la piscina descubierta, el pabellón interior o el parque.

La institución que promueve el campus será la **Federación Cántabra de Bolos** ([link](#)), una organización deportiva encargada de organizar las principales competiciones de las cuatro modalidades de bolos practicadas en Cantabria y de promover social y culturalmente este deporte tradicional a nivel regional y nacional. Esta institución destaca por fomentar activamente el conocimiento y la práctica de los bolos, mediante la organización de numerosos **proyectos** (véase el esquema en el [Anexo 1](#)) como son la “Semana Bolística”, el proyecto “Madera de Ser”, las “Escuelas de Bolos”, el “Día de los Bolos” o el nuevo campamento de verano “Cantabria Tradicional”, presentado en este TFG y promocionado a través de las diferentes redes sociales creadas específicamente para el programa y de un díptico repartido el último día de clases del curso en los colegios e institutos de la región (véase el díptico en el [Anexo 2](#)). El campus contará también con el apoyo del Ayuntamiento de Santander y de la Consejería de Universidades, Igualdad, Cultura y Deporte, quienes lo subvencionarán parcialmente y prestarán de gratuitamente algunos servicios, como la cesión de otras instalaciones, servicio de catering para los participantes en el restaurante del complejo y servicio de autobús para la recogida de participantes.

El grupo al que va dirigido el programa “Cantabria Tradicional”, será de **150 jóvenes cántabros** de entre 5 y 16 años. Los grupos serán mixtos y se repartirán por edades, agrupándose los niños de 5 y 6 años, los de 7 y 8 años y así sucesivamente, estando conformado cada grupo por un máximo de 25 alumnos. En todos los grupos del campus se partirá del mismo nivel en las distintas unidades, la iniciación, aunque la dificultad e intensidad de los ejercicios de aprendizaje se ajustarán a la edad de los participantes de cada grupo, ya que sus capacidades y habilidades serán muy diferentes entre sí.

Por su parte, el grupo de profesionales estará compuesto por un graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte especializado en el ámbito del ocio y del tiempo libre, con

amplios conocimientos en juegos y deportes tradicionales cántabros, que se encargará de la coordinación del campus, y por monitores de ocio y tiempo libre titulados (también jugadores de bolos profesionales) por cada grupo de edad (un monitor cada 12/13 alumnos). Se contará asimismo con el médico y el psicólogo deportivo del complejo municipal, quienes intervendrán únicamente en caso de necesidad, y en algunas sesiones específicas con monitores especialistas en otros juegos y deportes tradicionales cántabros, como las palas o el remo.

Por último, tendremos dos adaptaciones individuales. Por un lado, Daniel (*nombre ficticio*), un niño de 6 años con síndrome de Asperger, al que se le deberá prestar una atención especial, ya que tendrá una mayor dificultad a la hora de comunicarse con los demás y de coordinar sus movimientos. Por otro lado, Diego (*nombre ficticio*), un niño de 11 años que padece de Diabetes tipo I, por lo que todos los monitores deberán tener unos conocimientos sobre los síntomas y tratamiento en caso de hipoglucemia o cetosis, además de contar con los recursos necesarios para intervenir en caso necesario (insulina inyectable, medidores de glucosa y comida rica en hidratos de carbono de absorción rápida).

## 6. DISEÑO DEL PROGRAMA

### 6.1. Introducción

Cantabria es una comunidad autónoma con un **gran arraigo cultural e histórico**. Los juegos y deportes tradicionales son un **punto fuerte** de la tradición cántabra, pero, al igual que en muchos otros lugares, su práctica y transmisión se están perdiendo por la evolución de la sociedad actual. Es en este contexto donde nace el programa “Cantabria Tradicional”, el cual no solo pretende transmitir a los participantes diferentes conocimientos teórico-prácticos sobre los principales juegos y deportes tradicionales de Cantabria, sino también su valor como elementos culturales e históricos en la región y la importancia de su conservación como parte de la identidad de la comunidad. Todo ello trabajado desde la perspectiva de los hábitos de salud y calidad de vida, que estarán muy presentes en el programa.

### 6.2. Objetivos

El programa busca el **desarrollo integral** de sus participantes, tanto a nivel personal como social, a través de experiencias auténticas de aprendizaje (Gutiérrez-García & Pérez-Pueyo, 2022). Los objetivos generales del programa son los siguientes:

1. Conocer, de forma general, las características de los principales juegos y deportes tradicionales de Cantabria.
2. Reconocer y **valorar los elementos culturales** presentes en los juegos y deportes tradicionales, a través de su práctica.

3. Mejorar las habilidades motrices básicas y específicas propias de los juegos y deportes tradicionales practicados, de acuerdo a su edad y capacidades.
4. Contribuir positivamente a la creación de un buen clima en el grupo, que favorezca el desarrollo de relaciones interpersonales positivas.
5. Disfrutar de la práctica de los juegos y deportes tradicionales, y del campus en general, valorando su posible contribución a la mejora de la calidad de vida.

### 6.3. Contenidos

Los contenidos son los medios a través de los cuales intentaremos alcanzar los objetivos del campus. De acuerdo con el Ministerio de Educación y Ciencia (1996), pueden clasificarse en conceptuales, procedimentales y actitudinales.

#### *Contenidos conceptuales*

- Los bolos y sus diferentes modalidades regionales: “Bolo palma”, “Bolo pasiego”, “Pasabolo tablón” y “Pasabolo losa”.
- Fundamentos de los principales juegos y deportes tradicionales de Cantabria: “Bolo cántabro”, “Pala cántabra”, “Regatas de traineras”, “Salto pasiego”, “Juego de la rana”, etc.
- Materiales generales y específicos de cada modalidad.
- La importancia de la cultura propia y los juegos tradicionales en la sociedad.
- Beneficios de la actividad física y de una correcta alimentación en relación al desarrollo de estilos de vida saludables.

#### *Contenidos procedimentales*

- Práctica de las distintas modalidades autóctonas de bolos de Cantabria.
- Práctica de los principales juegos y deportes tradicionales de Cantabria.
- Uso correcto de los materiales necesarios para la práctica de los juegos y deportes tradicionales.
- Participación en dinámicas de grupo dirigidas a fomentar y afianzar las relaciones entre los participantes.
- Realización de rutinas a nivel de organización, seguridad, información e higiene.
- Consumo de una dieta equilibrada y de alimentos relacionados con un estilo de vida saludable.

#### *Contenidos actitudinales*

- Uso respetuoso y responsable de los materiales.
- Participación activa durante las diferentes actividades del campus.
- Valoración de la importancia de los juegos tradicionales y asimilación de las oportunidades de socialización y aprendizaje de valores que pueden brindarnos.



- Respeto hacia las normas y hacia los demás en la práctica de los juegos y deportes: el juego limpio (*fair play*).
- Colaboración y cooperación con los compañeros en los juegos y, en general, durante todas las actividades desarrolladas durante el campus.
- Valoración de los aspectos positivos asociados al desarrollo de un estilo de vida saludable.

#### 6.4. Secuenciación y temporalización

El programa se va a desarrollar durante la **segunda quincena del mes de julio**, de lunes a viernes en horario de 9:00 a 18:00 horas (*Tabla 3*).

**Tabla 3.** Horario del programa.

Semana 17/07/2023 - 21/07/2023					
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:45 - 9:00	Llegada	Llegada	Llegada	Llegada	Llegada
9:00 - 10:00	Bienvenida, presentación del campus y organización de los grupos	Unidad de juegos tradicionales de Cantabria, 1ª sesión	Visita a las instalaciones de la S. D. Remo Astillero de la mano de monitores del club	Unidad de juegos tradicionales de Cantabria, 2ª sesión	Visita a la playa del Sardinero para jugar a las palas cántabras con monitores especialistas
10:00 - 12:00	Unidad de bolos, 1ª sesión	Unidad de bolos, 3ª sesión		Unidad de bolos, 5ª sesión	
12:00 - 14:00	Piscina	Piscina		Piscina	
14:00 - 16:00	Comida y tiempo libre	Comida y tiempo libre	Comida y tiempo libre	Comida y tiempo libre	Comida y tiempo libre
16:00 - 18:00	Unidad de bolos, 2ª sesión	Unidad de deportes tradicionales de Cantabria (Remo)	Unidad de bolos, 4ª sesión	Unidad de deportes tradicionales de Cantabria (Palas)	Unidad de bolos, 6ª sesión
18:00 - 18:15	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida

Semana 24/07/2023 - 28/07/2023					
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:45 - 9:00	Llegada	Llegada	Llegada	Llegada	Llegada
9:00 - 10:00	Unidad de juegos tradicionales de Cantabria, 3ª sesión	Excursión al parque de tirolinas Forestal Park Santander con comida en el restaurante del parque	Unidad de juegos tradicionales de Cantabria, 4ª sesión	Excursión al Parque de la Naturaleza de Cabárceno con comida en el restaurante del parque	Día de jugar con los abuelos a los juegos tradicionales aprendidos durante el campus
10:00 - 12:00	Unidad de bolos, 7ª sesión		Unidad de bolos, 9ª sesión		
12:00 - 14:00	Piscina		Piscina		
14:00 - 16:00	Comida y tiempo libre		Comida y tiempo libre		Comida y tiempo libre
16:00 - 18:00	Unidad de bolos, 8ª sesión		Unidad de bolos, 10ª sesión		Unidad de bolos, 10ª sesión
18:00 - 18:15	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida	Recogida

En este horario, se destinará tiempo a impartir todos los contenidos específicos del campus, los cuales estarán divididos en diferentes unidades de enseñanza. En este horario también se desarrollarán las distintas rutinas preestablecidas, excursiones relacionadas con los juegos y deportes tradicionales y otras actividades lúdicas, como ir a la piscina del complejo. Se facilitará un tiempo de 15 minutos, tanto antes como después de la hora de llegada y de recogida del campus, para favorecer a los padres o tutores legales de los niños esta tarea y para acompañar y recoger a los alumnos que utilicen el servicio de autobús proporcionado por el Ayuntamiento de Santander.

Dentro de las rutinas, y aunque estas serán explicadas con mayor profundidad en el apartado de metodología, me gustaría hacer especial hincapié en una serie de rutinas organizativas y de salud. Estas hacen referencia a los horarios de almuerzo, comida y merienda, ya que dentro del **estilo de vida saludable** que promueve y persigue el campus, la alimentación es un pilar fundamental. Así, a las 12:00 horas tendrá lugar un pequeño almuerzo, que constará de una pieza de fruta o una barrita energética integral. En el horario de 14:00 a 16:00 horas se realizará la comida, en la que los monitores acompañarán a los participantes al restaurante del complejo deportivo (véase el menú en el [Anexo 3](#)), y posteriormente a disfrutar de un tiempo libre hasta la hora en la que comiencen de nuevo las actividades programadas. Por último, a las 18:00 horas, y coincidiendo con la hora de recogida, se dará a cada niño una pieza de fruta o un yogurt natural bebible a modo de merienda. Además, siguiendo esta idea de la correcta alimentación, y con la intención de asegurar que todos los niños tengan la energía necesaria para llevar a cabo las distintas actividades propuestas por las mañanas, al inicio del campus, se recomendará a los padres que todos los niños desayunen un producto de origen cereal, un lácteo y una pieza de fruta.

Respecto a la secuenciación del programa (*Tabla 3*), los contenidos se han agrupado en **tres unidades de enseñanza**, con el objeto de favorecer su asimilación por parte de los participantes. Estas unidades son: “Los bolos de la Tierrauca”, “Abuelo, vamos a jugar” y “Sabor a mar”. Más adelante, en el apartado “[Unidades de Enseñanza y Actividades](#)”, se describirán las mismas en profundidad. Aparte de las tres unidades de enseñanza, en el campus se realizarán una serie de actividades adicionales como ir a la piscina del complejo deportivo, dos visitas, una a la playa como y otra a las instalaciones de un club de remo, para aprender más sobre los deportes tradicionales que se verán en la unidad “Sabor a mar”, dos excursiones, a un parque de tirolinas y a un parque natural, y una actividad de puertas abiertas para jugar con los abuelos a los juegos y deportes aprendidos. En cada unidad de enseñanza los contenidos están organizados en un orden creciente de dificultad, de acuerdo a la edad y capacidades de los participantes, y siempre teniendo en cuenta que los participantes puedan tener numerosas experiencias de éxito. Debido a que el contenido principal del campus son los juegos y deportes tradicionales, los cuales en su mayoría son diferentes e independientes

entre sí, la secuenciación de los contenidos se llevará a cabo principalmente intra-unidad, aunque se intentará que las unidades que consideramos más complicadas se lleven a cabo estratégicamente en el horario más oportuno.

## 6.5. Metodología

La metodología es el componente didáctico que facilitará la consecución de los objetivos y el aprendizaje de los contenidos por parte de los participantes, pero sin perder en ningún momento el carácter lúdico y de socialización característico de este tipo de programas.

**Principios metodológicos generales:** La metodología del programa se asienta sobre una serie de principios metodológicos generales, como son:

1. La utilización de estrategias para abordar la **educación en valores**, a través de juegos y tareas que fomenten la motivación de los alumnos hacia la misma, la cohesión grupal y las interacciones positivas, que estimulen la parte cognitiva, motriz y afectiva del desarrollo (Fernández-Río, 2021).
2. La **adaptación de la enseñanza al contexto** mediante diferentes estrategias, como son modificar los juegos de acuerdo a la edad y características de los alumnos, contextualizar e individualizar la enseñanza colocando al alumno en el centro de la misma, o el desarrollo técnico-táctico basado en la toma de decisiones en contextos de juego real (González-Villoria, 2021).
3. Proporcionar al alumno la información necesaria para su propia autocorrección y mejora, y aumentar progresivamente la dificultad de la tarea, para mantener así su motivación durante todo el proceso.
4. Otros principios propios de la **pedagogía del ocio** y el **discurso de la participación**, como partir de los conocimientos previos de los alumnos, la compatibilidad entre aprendizaje por descubrimiento y por facilitación, posibilitar que se practiquen o apliquen los conocimientos (aprendizaje activo), el trabajo grupal bien planificado para facilitar el intercambio de experiencias y la cooperación entre alumnos, prever diversos niveles de dificultad o atender a las dificultades de aprendizaje (Gutiérrez- García & Pérez-Pueyo, 2022).

Por otra parte, cabe mencionar que aunque no se seguirá estrictamente ningún modelo pedagógico específico de la Educación Física, sí se integrarán diferentes características de distintos modelos con el objetivo de dar forma a una metodología más concreta e individualizada al contexto del programa.

**Organización temporal:** Como ya se ha señalado, el programa se llevará a cabo durante las dos últimas semanas del mes de julio, de lunes a viernes y en horario de 9:00 a 18:00 horas.

El horario de cada día se encuentra dividido en diferentes franjas, que nos permiten delimitar el momento de comienzo y final de las diferentes actividades (unidades de enseñanza, tiempo de comida y de ocio, salidas con fines de aprendizaje, excursiones...). Como norma general, cada actividad estará dividida en **tres partes** o momentos, siguiendo el esquema de sesión en educación física que proponen autores como González-Arévalo & Lleixá-Arriba (2010) o Sales-Fernández (2020). Una parte inicial, en la que se llevarán a cabo las distintas rutinas de organización e higiene propias de la misma, se procederá a recordar brevemente lo visto en la anterior sesión de la unidad correspondiente y se introducirá el contenido relativo a la sesión para preceder a un breve calentamiento o reactivación a través de juegos (10-15% de la duración total de la actividad). Una parte principal, en la que se desarrollarán los contenidos correspondientes a la sesión (70-80% de la duración total de la actividad). Y por último, una parte final en la que realizaremos una breve vuelta a la calma y una dinámica de grupo para repasar los contenidos vistos durante la sesión (10-15% de la duración total de la actividad). La duración temporal de cada sesión y el porcentaje de duración de cada una de sus partes dependerá de diversos factores, tales como el criterio del monitor, el contexto de la sesión (materiales, localización...) y la duración de la franja dentro del horario, pues como se puede apreciar en la *Tabla 3*, hay franjas que tienen una duración mayor que otras y viceversa.

**Organización espacial:** El programa se llevará a cabo en diversas instalaciones del Complejo Municipal Deportivo Ruth Beitia. Desde las zonas verdes, en las que tendrá lugar el tiempo libre tras cada comida y las sesiones de pala cántabra, hasta la piscina, donde se acudirá de forma recreativa en la franja horaria de 12:00 a 14:00 de algunos días y se verán algunos de los fundamentos del remo. Con todo, la mayoría de actividades del programa tendrán lugar en la sede de la Federación Cántabra de Bolos, un terreno anexado al complejo municipal, que cuenta con una bolera de cada modalidad regional y un edificio en el que están las oficinas de la federación y distintas aulas donde se impartirán los contenidos audiovisuales (véase la organización espacial de la sede en el [Anexo 4](#)). En la primera sesión del primer día, denominada “Bienvenida, presentación del campus y organización de los grupos”, que tendrá lugar en el salón de actos del edificio de la federación, se asignarán una serie de puntos estratégicos dentro del espacio de las sesiones, como las zonas de explicación, de material o de reflexión, pues autores como López-Moya y Estapé-Tous (2003), afirman que seguir una organización espacial bien definida favorece el aprendizaje y aumenta la participación de los alumnos. Además, en esta sesión se concretará el lugar diario de reunión y se repartirán las aulas del edificio entre los seis grupos de participantes, de forma que cada grupo tenga una aula asignada para el resto del programa.

**Organización de la información:** En la sesión introductoria, “Bienvenida, presentación del campus y organización de los grupos”, el coordinador del programa, de forma oral con el

apoyo audiovisual de un proyector, se encargará de transmitir la información relativa a la organización del campamento (presentación de monitores, asignación de grupo y aulas, presentación y breve explicación de las actividades que se realizarán en el programa, rutinas que se llevarán a cabo...). Por otra parte, en cada sesión o actividad del programa, los monitores de la misma serán los encargados de transmitir la información a los participantes. Durante la parte inicial de la sesión, se reunirá a los participantes en círculo para realizar una puesta en común sobre lo que se vio en la sesión anterior. Tras esto, se procederá a explicar el contenido propio de la sesión de forma práctica, ayudándose del material correspondiente. A lo largo de la parte principal de la sesión, los monitores se encargarán de dar **feedback** inmediato a los participantes mediante un proceso de observación sistemática, y también se facilitará el intercambio de información entre los propios participantes. Por último, durante la parte final de la sesión se realizará una nueva puesta en común en la que los participantes recordarán lo realizado durante la sesión, comentando qué les ha parecido la sesión y los aspectos tanto positivos como susceptibles de mejora de la misma. En el caso de las clases teórico-prácticas, que tendrán lugar en las aulas del edificio, los monitores se ayudarán de material audiovisual para reforzar la información que transmitirán de forma oral, mientras que en el caso de las sesiones prácticas harán lo propio con el material relativo a cada contenido.

Para la comunicación de la información con los padres, en la inscripción del programa se recogerán todos los correos electrónicos y teléfonos para comunicarse con ellos en caso de que sea necesario. Asimismo, al inicio del programa se les aportará, a través del correo electrónico facilitado, un número de contacto y las diferentes cuentas de Instagram, Facebook y Twitter del programa. A su vez, se aprovechará este correo para enviarles un formulario de alergias y otras situaciones especiales, además de una hoja informativa acerca de las cosas que deben traer sus hijos diariamente al campamento (véanse en el [Anexo 5](#)).

**Agrupamientos:** Los agrupamientos se realizarán principalmente **por edad**. Como se ha comentado previamente, los alumnos de 5 y 6 años formarán un grupo, los de 7 y 8 años otro, y así sucesivamente. Estos grupos se mantendrán a lo largo del programa para todas las sesiones, ya que, aunque durante las salidas y excursiones se forme un solo grupo, los subgrupos de edad irán de manera conjunta junto con sus monitores correspondientes, ocurriendo lo mismo en actividades diarias, como el ir a la piscina o el tiempo libre tras las comidas. Por otro lado, durante las sesiones de las distintas unidades de enseñanza, se seguirán distintos tipos de agrupamientos en función de la parte de la sesión en la que nos encontremos, manteniéndose como norma general un gran grupo durante las partes inicial y final de las sesiones, con el objeto de realizar de forma sencilla las explicaciones y las puestas en común. A lo largo de las partes principales de las mismas, será el criterio del monitor quien establezca los agrupamientos que se llevarán a cabo en función del estilo de enseñanza

utilizado. En cualquier caso, se utilizarán criterios diversos (por afinidad, aleatorio, por intereses, impuestos), con el objeto de facilitar el ámbito socializador del programa.

**Estilos de enseñanza:** De acuerdo con Delgado-Noguera (1991), entendemos que los estilos de enseñanza son los métodos que asumen las relaciones didácticas entre los elementos individuales del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en un ámbito técnico y comunicativo, como en la estructura del grupo y sus relaciones afectivas, respecto a las decisiones tomadas por el docente. Por ello, su correcta elección y puesta en práctica, es un elemento fundamental de la metodología del programa. Así, a la hora de determinar los estilos de enseñanza que se utilizarán, es fundamental que estos tengan una total coherencia tanto con los objetivos y contenidos del mismo como con el contexto en el que se desarrollarán.

Al tratarse de un grupo de población joven, en el que muchos de sus integrantes nunca han practicado los juegos y deportes que se llevarán a cabo y, por tanto, desconocen las normas, técnicas y tácticas que conllevan, se comenzará utilizando **estilos de enseñanza tradicionales** como la modificación del mando directo o la asignación de tareas, ya que permiten el rápido aprendizaje de elementos básicos de los juegos.

Una vez realizado este contacto inicial entre los alumnos y el contenido del programa, y asegurándonos de que la dinámica básica de los juegos ha sido entendida e interiorizada por todos ellos, focalizaremos la enseñanza en estilos más **coherentes con la pedagogía del ocio**, con el objetivo de trabajar el descubrimiento, la autonomía y la sensación de libertad de los participantes. Trabajaremos con estilos de enseñanza que nos permitan llevar a cabo actividades con un carácter más abierto y lúdico, de forma que se ajusten a los objetivos del programa. Así, por un lado, tendremos los estilos que fomentan la **participación del alumno**, como la enseñanza recíproca o los grupos reducidos. Estos estilos, en contraposición con los más tradicionales que utilizaremos al inicio, requieren una participación más activa del alumno en el proceso de enseñanza. Además, definen diferentes roles dentro de los agrupamientos, lo que puede aportar a los alumnos una visión más general del juego, utilizando diferentes puntos de vista. Por otro lado, nos serviremos de aquellos estilos que **favorecen la creatividad**, con la intención fomentar los aspectos más creativos de la personalidad de los alumnos. Por último, y en relación a los objetivos que se centran en el desarrollo de las relaciones interpersonales, se apostará también por estilos cuyas características **favorezcan la socialización**, como diversas dinámicas de grupo y trabajos o retos grupales.

**Dinámicas de grupo:** Con la intención de mejorar las relaciones intergrupales y la cohesión entre los participantes, nos serviremos de distintas dinámicas de grupo como una “serie de estrategias metodológicas dirigidas a fomentar y afianzar las relaciones entre los individuos” (García, 2010), que nos facilitarán esta tarea. Estas dinámicas se llevarán a cabo

principalmente a nivel de gran grupo y a nivel de subgrupo, aunque particularmente se podrán llevar a cabo dinámicas de pequeño grupo o de parejas al trabajar con algunos de los estilos de enseñanza que fomentan la participación del alumno. Así, en el caso de las dinámicas de gran grupo, se utilizará principalmente la **puesta en común**, la cual tendrá lugar al inicio y final de las sesiones. La justificación de su uso al inicio de la sesión será la de crear un buen clima inicial y comprobar qué cosas se recuerdan de las sesiones anteriores. Por su parte, el objetivo al final de la sesión será el incentivar la reflexión sobre lo ocurrido en la misma, finalizando la actividad con una conclusión final. En cuanto a las dinámicas en subgrupos, la dinámica elegida serán los **cuchicheos**, a través de los cuales plantearemos diferentes preguntas a cada grupo para que las resuelvan de manera conjunta. Al combinarlo con la puesta en común, todos los grupos podrán ser conscientes de los razonamientos del resto, lo cual aumenta la riqueza de las respuestas y con ello la reflexión final.

**Rutinas:** Con el objetivo de agilizar ciertas partes de las sesiones y hacer que estas resulten más eficientes, se establecerán una serie de rutinas a lo largo del programa. En función de la naturaleza de dichas rutinas, las clasificaremos en distintos grupos:

- **Organizativas:** Dejar las pertenencias no necesarias en el aula correspondiente al llegar, acudir al punto de quedada en la puerta del edificio antes de cada sesión para reunirse con los compañeros y monitores, recoger conjuntamente el material utilizado durante las sesiones, atender a las explicaciones de los monitores en los lugares establecidos, o realizar la evaluación de la sesión al final de la misma. Destacar además la disposición de los monitores, durante el tiempo habilitado para dejar y recoger a los niños, para hablar con los padres acerca de cualquier cuestión relativa al funcionamiento del programa.
- **Seguridad:** Realizar los calentamientos, reactivaciones o vueltas a la calma correctamente siempre que se precise, notificar cualquier tipo de molestia al profesor durante la puesta en común inicial o siempre que se produzca, quitarse todo tipo de objetos que puedan resultar peligroso durante la actividad física, atarse correctamente las zapatillas al inicio de cada sesión, utilizar ropa y calzado adecuados para cada actividad y o comprobar que el material se encuentra en buen estado antes de su uso.
- **Motivación:** Chocar las manos con los compañeros y con el profesor al comienzo de las sesiones, aplaudir al final de las mismas o la asignación de un color distinto a cada grupo para generar sensación de pertenencia.
- **Higiene:** Lavarse las manos al inicio y final de las sesiones, llevar toalla de aseo personal, ducharse y cambiarse de ropa tras las actividades en la piscina o llevar una muda extra de cambio por si se ensucia la primera.
- **Información:** La instalación de un tablón de anuncios situado en el hall del edificio, en el que se colgará diversa información relativa a la programación diaria, y de cuya existencia

se informará a padres y niños antes de comenzar con el programa para que puedan consultarlo diariamente (véase ejemplo en el [Anexo 6](#)). Para obtener información acerca de la sesión y realizar la evaluación formativa de la enseñanza, llevaremos a cabo la técnica del pulgar.

- **Estilo de vida saludable:** Dado que el programa promoverá una serie de conceptos y actitudes, dentro de los cuales se encuentra el estilo de vida saludable, se ha convenido incluir dentro del mismo una serie de rutinas que promuevan su adherencia. Dentro de estas rutinas encontraremos la implementación de una serie de almuerzos y comidas saludables durante el programa, para enfatizar la importancia de la alimentación en nuestro estilo de vida. También contaremos con la transmisión diaria de ideas, durante la puesta en común inicial de las sesiones, que recalquen la importancia de realizar actividad física diariamente y sus beneficios en nuestro cuerpo.

## 6.6. Unidades de enseñanza y actividades

Las sesiones del programa se agrupan en tres unidades de enseñanza. Las unidades de enseñanza hacen referencia a un nivel de intervención intermedio entre el programa y las sesiones, que permiten agrupar conjuntos de actividades, desarrollándolos en un tiempo determinado para la consecución de unos objetivos didácticos (Gutiérrez-García & Pérez-Pueyo, 2022). A lo largo del programa se llevarán a cabo un total de tres unidades de enseñanza, además de otras actividades lúdicas (véase resumen en el [Anexo 7](#)).

La primera de las unidades de enseñanza, la cual supone el grueso del programa por su relación con la institución organizadora del mismo, se denomina “**Los bolos de la Tierruca**”. A lo largo de las 10 sesiones (20 horas), los participantes conocerán las cuatro modalidades regionales de bolos de Cantabria. Las sesiones se repartirán de forma que cada grupo desarrolle ocho sesiones prácticas (dos de cada modalidad) en las diferentes boleras ubicadas en la sede de la federación, y dos sesiones teórico-prácticas en las aulas del edificio. En estas sesiones teórico prácticas, además de aprender acerca del origen e historia de los bolos en Cantabria, se llevarán a cabo diferentes tareas orientadas a interiorizar y valorar la importancia de esta práctica deportiva como actividad lúdica tradicional.

La segunda de las unidades de enseñanza, denominada “**Abuelo, vamos a jugar**”, está compuesta por cinco sesiones (9 horas), estructuradas en dos fases: una primera fase, de cuatro sesiones, en las que los participantes aprenderán a jugar a diferentes juegos tradicionales de Cantabria, y una segunda fase, compuesta por la última sesión, que ocupará las cinco horas de la mañana del último día. En ella, todos los abuelos (o, en su defecto, otros parientes mayores) de los participantes estarán invitados a pasar la mañana en compañía de sus nietos y compañeros, practicando los juegos aprendidos en las sesiones previas.



La tercera y última de las unidades se denomina “**Sabor a mar**”, por la relación de los contenidos que se imparten con el mar Cantábrico. Esta unidad, que se desarrollará en cuatro sesiones (14 horas) se centrará en dos deportes tradicionales muy arraigados a la cultura cántabra, como son el remo y las palas cántabras, que, junto con los bolos, conforman los deportes populares por excelencia de la región. Las sesiones primera y tercera serán teórico-prácticas, y servirán para que los participantes conozcan el origen y tradición de estos deportes y sus fundamentos prácticos. Las sesiones segunda y cuarta serán dos salidas de cinco horas de duración cada una. En ellas, se realizará una visita a la sede de la S.D. Remo Astillero y a la playa del Sardinero de Santander, donde profesionales de ambos deportes enseñarán a los participantes los fundamentos y algunas curiosidades de estas disciplinas y, en el caso del remo, realizarán una visita guiada por las instalaciones del club.

Además de las tres unidades de enseñanza que se llevarán a cabo durante el programa, también se realizarán una serie de actividades con un carácter más lúdico y recreativo. Por un lado, tendremos excursiones casi diarias a la piscina municipal del complejo en el horario de 12:00 a 14:00, con el objetivo de que se refresquen del calor y se diviertan tras las sesiones de la mañana. Por otro lado, durante la segunda semana del programa, realizaremos dos excursiones que ocuparán la totalidad del martes y el jueves, en las que visitaremos un parque de tirolinas y el Parque de la Naturaleza de Cabárceno. Al ser actividades en las que abandonaremos el recinto de realización del programa, al inicio del mismo se les facilitará a los padres a través del correo electrónico una hoja de consentimiento de realización de salidas y de toma de fotografías, la cuales serán subidas posteriormente a las redes sociales del programa, (véase la hoja de consentimientos en el [Anexo 8](#)). El punto de encuentro estos dos días será el mismo que el del resto y, tras proporcionar a cada alumno su correspondiente pícnic, se dirigirán a los autobuses para el transporte. Por último, durante el horario de tarde del último día, se llevará a cabo una actividad denominada “**Fiesta de despedida del campus**”, en la que tras la comida correspondiente a este último día, que podrán disfrutar junto con sus abuelos o demás familiares, llevaremos a cabo una “gala” en la que se le entregará a cada niño un diploma, una camiseta conmemorativa y un lote de productos tradicionales de comida por cortesía de la empresa pública del Gobierno de Cantabria “CANTUR”, como obsequio por participar en el programa. Esta actividad se llevará a cabo en un ambiente festivo y familiar, para potenciar el recuerdo positivo de los niños respecto al campus.

## 6.7. Recursos

Para llevar a cabo el programa de forma satisfactoria, serán requeridos una serie de recursos, los cuales pueden clasificarse en tres grandes grupos:

- **Recursos humanos:** Como ya se ha comentado, el grupo de profesionales asociado al programa estará compuesto por un coordinador y 12 monitores, esto es, dos monitores por cada grupo de edad. El coordinador será un Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, mientras 8 monitores contarán con el grado superior “TAFAD” y los otros 4 con el grado superior “TSEAS”, además de contar los 12 con el “Certificado de Monitor” de la Federación Cántabra de Bolos. Contaremos también con el médico y el psicólogo deportivo del complejo municipal, los socorristas de la piscina, los monitores especialistas en palas cántabras y remo que nos ayudarán durante las salidas, y otros profesionales, como los cocineros del restaurante del complejo deportivo o los conductores de los autobuses para las excursiones.
- **Recursos materiales:** Dentro de este apartado encontramos las instalaciones, ya referidas anteriormente, las cuales pertenecen en su mayoría a la Federación Cántabra de Bolos o al Ayuntamiento de Santander. Cabe destacar en este apartado la disposición del propio Ayuntamiento de Santander y de la S.D. Remo Astillero, quienes de forma gratuita nos permitirán acudir y utilizar sus instalaciones. El material utilizado a lo largo del programa pertenece a la Federación Cántabra de Bolos, incluyéndose los bolos, las bolas y los recursos tanto físicos, como audiovisuales y tecnológicos, que se utilizarán durante las sesiones teórico-prácticas y durante la evaluación de cada sesión (véase listado completo en el [Anexo 9](#)). Aun así, se destinará parte del presupuesto del campus a la compra de material necesario o a su reposición en caso de que no se encuentre en buen estado.
- **Recursos económicos:** El programa se subvenciona parcialmente por el Gobierno de Cantabria, como parte de una campaña de la Consejería de Universidades, Igualdad, Cultura y Deporte para la promoción de los juegos tradicionales de la región. También contará con la ayuda económica del “Banco Santander” que patrocinará de forma privada al campus como hace con múltiples programas culturales de la comunidad. El resto de la financiación se cubrirá con las inscripciones del programa. El [Anexo 10](#) muestra una aproximación a la financiación del campus.

## 6.8. Evaluación

El proceso de evaluación del programa será eminentemente **formativo** y tendrá una importancia fundamental para saber en todo momento si se están cumpliendo los objetivos propuestos, o si es necesario realizar algún cambio. El proceso de evaluación se va a llevar a cabo a dos niveles, ligados **tanto al aprendizaje como a la enseñanza**. El primero nos servirá para comprobar el grado de consecución de los objetivos del programa por parte de los participantes, mientras que el segundo nos ayudará a valorar la calidad del proceso de enseñanza, es decir, el trabajo realizado por el equipo del programa.

Atendiendo a su finalidad y función dentro del proceso (Pino-Juste, 2011) consideraremos una **evaluación diagnóstica** (hace referencia al contexto y las capacidades de las que parten los alumnos respecto a un determinado aprendizaje antes de iniciar el trabajo), una **evaluación formativa** (sirve para valorar el avance en los aprendizajes y el proceso enseñanza-aprendizaje durante su propio desarrollo) y una **evaluación sumativa** (se basa en la obtención de información tanto de los resultados de los alumnos, como de los procesos, las estrategias y las actividades utilizadas por los monitores una vez se ha terminado el proceso de enseñanza). Para que estas evaluaciones sean lo más completas posibles, serán llevadas a cabo tanto por parte de los alumnos, como por parte de los monitores. Además, de forma complementaria, se informará a los padres de los participantes de la posibilidad de ponerse en contacto con los monitores, tanto a través del correo electrónico, como presencialmente en los momentos habilitados para ello, para poder hablar acerca de cualquier duda o situación que pueda surgir. De esta manera, los padres podrán participar en este proceso de evaluación, que culminará mediante una encuesta de satisfacción con el programa, facilitada mediante correo electrónico, una vez finalizado el campus. De esta forma, procuraremos que la evaluación sea bidireccional, lo que enriquecerá su utilidad y valor.

Todos los instrumentos e indicadores utilizados y calculados durante la evaluación del programa tendrán un formato digital y se utilizarán a través de una aplicación descargada en las tablets, de las que dispondrán los monitores durante el programa.

**Evaluación del aprendizaje:** En la **evaluación diagnóstica**, los monitores desarrollarán una evaluación de las habilidades y conocimientos previos de los que partirán los alumnos. Para llevar a cabo esta evaluación, durante la primera sesión de la unidad de bolos, se emplearán los primeros 15 minutos para realizar una prueba específica, en la que los alumnos deberán rellenar una escala verbal denominada “Escala verbal inicial” (véase en el [Anexo 11](#)) acerca de su familiarización con los juegos y deportes tradicionales y su motivación acerca del tema. En esta escalada aparecerán una serie de preguntas que los alumnos deberán responder marcando con una X la casilla que mejor se ajuste a su realidad según una serie de adverbios de cantidad que liderarán cada columna.

Respecto a la **evaluación formativa**, los monitores llevarán a cabo un procedimiento de observación sistemática a lo largo de la sesiones, a través del cual, y gracias a una escala numérica denominada “Escala numérica de evaluación del aprendizaje” (véase en el [Anexo 12](#)), registrarán la consecución de los objetivos del programa por parte de los alumnos. Esta escala numérica tendrá casillas numeradas del 1 al 5 para cada objetivo del programa, debiendo los monitores rellenar la casilla correspondiente para el nivel de logro de cada alumno tras cada una de las sesiones del programa. Además, la escala posee un pequeño apartado cualitativo denominado “Diario del profesor”, en la que los monitores podrán añadir

observaciones relevantes apreciadas durante las sesiones para tenerlas en cuenta durante el resto del programa. Por su parte, los alumnos realizarán la evaluación mediante intercambios orales en las puestas en común realizadas en la parte final de cada sesión. Para ello, los monitores plantearán una serie de cuestiones previamente recogidas en una “Batería de preguntas” (véase en el [Anexo 13](#)), dirigidas a obtener información acerca de la sesión.

En cuanto a la *evaluación sumativa*, se realizará una valoración conjunta del aprendizaje adquirido a lo largo de todo el programa. Para realizar esta evaluación, en la que se tendrá en cuenta el proceso global y la evolución de los alumnos a lo largo de todas las sesiones, se utilizará la escala numérica de evaluación del aprendizaje de cada sesión. A partir de los resultados obtenidos en esta escala, se realizará una operación con la que se obtendrá un indicador llamado “Índice de logro diario (ILD)” =  $(\Sigma \text{ puntuaciones} / 50) \times 100$ , que nos aportará un valor aproximado de la consecución de los objetivos del programa por parte de cada alumno. Esto, nos servirá para poder realizar una gráfica en la que se refleje la evolución del aprendizaje de cada alumno a lo largo del programa, determinando si su aprendizaje ha aumentado, disminuido... y en qué momento del campus. En esta evaluación sumativa tampoco nos olvidaremos del apartado cuantitativo, al que queremos dar su debida importancia; para ello utilizaremos los comentarios apuntados en el apartado “Diario del profesor” a lo largo del programa y la gráfica comentada anteriormente.

**Evaluación de la enseñanza:** Para la *evaluación diagnóstica*, los monitores cumplimentarán una lista de control denominada “Lista de control de aspectos iniciales del programa” (véase en el [Anexo 14](#)). Este instrumento permitirá comprobar, mediante una lista con respuestas de SÍ y NO, diferentes cuestiones que deben tenerse en cuenta al inicio del programa, como pueden ser la disponibilidad de materiales necesarios, si los alumnos han abonado la cuota correspondiente a su participación en el programa, si los monitores han recibido toda la información necesaria o si las instalaciones se encuentran en correcto estado. Además, se añadirá un apartado cuantitativo de observaciones para rellenarlo en caso de que fuera necesario.

Respecto a la *evaluación formativa*, los monitores también llevarán a cabo un procedimiento de observación sistemática. La información se registra en una escala numérica denominada “Escala numérica de autoevaluación de la enseñanza de los monitores” (véase en el [Anexo 15](#)), en la que, al igual que en la “Escala numérica de evaluación del aprendizaje”, los monitores deberán rellenar la casilla que mejor se ajuste en una escala del 1 al 5 para valorar objetivamente la calidad del proceso de enseñanza. Además, se incluirá en la escala un apartado para las posibles observaciones cualitativas a mejorar, con la intención de mejorar al máximo el proceso de enseñanza y poder así implementar las observaciones en las sesiones posteriores. Por su parte, los alumnos, al final de cada sesión, responderán a

una escala gráfica denominada “Escala gráfica de evaluación de la enseñanza de los monitores para alumnos” (véase en el [Anexo 16](#)), en la que deberán responder a una serie de preguntas acerca de la sesión mediante la técnica del pulgar, asignando a cada posición del pulgar (arriba, en medio y abajo), una carita. Este instrumento contará además con un apartado en el que se pedirá a cada alumno que describa la sesión en una palabra.

Por último, en cuanto a la *evaluación sumativa*, tendremos en cuenta la valoración conjunta de la evaluación formativa de la enseñanza realizada a lo largo de todas las unidades del programa, tanto la realizada por los monitores, como por los alumnos. Para ello, se desarrollarán dos indicadores denominados “Índice de satisfacción” e “Índice de enseñanza”. El primero de ellos será individual y tendrá como propósito aportar información sobre la satisfacción de cada alumno respecto a las sesiones. Para calcularlo, se utilizará la “Escala gráfica de evaluación de la enseñanza de los monitores para los alumnos”, a cuyas figuras se le asignará un valor del 1 al 5. Una vez obtenido el valor de todas las figuras, se calculará el “Índice de satisfacción diario (ISD)” mediante la siguiente operación:  $(ISD) = (\sum \text{puntuaciones} / 15) \times 100$ . Para calcular el “Índice de satisfacción del programa (ISP)” de cada alumno, se realizará la operación  $(ISP) = (\sum (ISD) / n.º \text{ de sesiones}) \times 100$ . El segundo de ellos tendrá como objetivo valorar la calidad de enseñanza de los monitores, y su cálculo se realizará a partir de la “Escala numérica de autoevaluación de la enseñanza de los monitores”. Al igual que con el indicador anterior, se asignará un valor del 1 al 5 a los diferentes niveles de logro de cada ítem, y una vez obtenidos todos los valores se calculará el índice de enseñanza diario (IED) mediante la siguiente operación:  $(IED) = (\sum \text{puntuaciones} / 50) \times 100$ . Para calcular el índice de enseñanza del programa (IEP), se realizará la operación  $(IEP) = (\sum (IED) / n.º \text{ de sesiones}) \times 100$ . El cálculo de estos indicadores, junto a la encuesta denominada “Encuesta de satisfacción del programa para padres” (véase en el [Anexo 17](#)), nos permitirá realizar una valoración global de la enseñanza del programa, así como realizar modificaciones o cambios en la calidad del proceso de enseñanza, en caso de ser necesario.

**Indicadores:** Como ya se ha comentado en los párrafos anteriores, consideraremos una serie de indicadores que, de acuerdo con Castejón (1996), son dígitos que expresan ciertas características de los programas educativos donde son empleados, y que sirven para conseguir información su situación y evolución. Además de los ya nombrados “Índice de logro”, “Índice de satisfacción” e “Índice de enseñanza”, se tendrá en cuenta un “Índice de asistencia”. Este se calculará a partir del apartado de asistencia de la “Escala numérica de evaluación del aprendizaje de los participantes” y la siguiente operación que nos permitirá materializarlo:  $(IA) = (\sum \text{puntos de asistencia} / n.º \text{ de sesiones}) \times 100$ . Cabe destacar que, una vez haya finalizado el programa, se realizará un promedio de todos los indicadores generales, para conocer el nivel de éxito global del programa.

## 7. CONCLUSIONES

El objetivo de este TFG era “Diseñar un programa para la enseñanza de los juegos y deportes populares cántabros, en el contexto de un campamento educativo de verano”, el cual considero que ha sido cumplido satisfactoriamente. Así, la propuesta se sustenta sobre una amplia fundamentación teórica, producto de la familiarización con la bibliografía específica relativa a los juegos populares y a su enseñanza, lo que dota a la propuesta de un sentido y realismo acordes al contexto. Por su parte, el diseño de este campus cuenta con todos los elementos fundamentales que ha de poseer un programa de sus características, incluyendo unos objetivos realistas, unos contenidos lógicos y contextualizados, una metodología completa y acorde, y una evaluación formativa, lo que ha dado como resultado un programa con una buena aplicabilidad y viabilidad a la hora de llevarlo a la práctica en el contexto preestablecido, siendo, no obstante, la base del programa, fácilmente adaptable a otros contextos mediante las modificaciones oportunas. Por todo ello, considero que este trabajo es una buena muestra de los conocimientos y competencias adquiridos a lo largo del Grado.

Como limitaciones, podemos citar la carencia existente de literatura específica sobre la enseñanza de los juegos y deportes tradicionales de la comunidad de Cantabria, lo que hace que en esta propuesta no se hayan podido manejar referencias específicas en cuanto al contexto, que podrían haber aportado informaciones relevantes para la concreción del programa. Otra limitación podría ser la falta de validación empírica de la propuesta, pues al no haberse podido llevar a la práctica el programa hasta la fecha de presentación de este TFG, no podemos evaluar realmente su aplicabilidad. Con todo, esta valoración empírica trasciende el propio objetivo del trabajo.

## 8. APLICACIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

El presente TFG permite apreciar la falta de propuestas para la enseñanza de esta clase de actividades motrices en comparación a otras prácticas de este tipo, probablemente a causa del escaso interés que existe en muchas ocasiones por estos contenidos. A su vez, pone de manifiesto la riqueza en cuanto a valores y aprendizajes que estas actividades pueden aportar al desarrollo integral de los alumnos, y la amplia gama de posibilidades y facilidades existentes a la hora de diseñar su enseñanza.

Por estos motivos, esta programación pretende aportar una base para desarrollar planes de enseñanza en torno a los juegos y deportes tradicionales en entornos no formales, pudiendo ser de utilidad a nivel general para profesores, monitores y entrenadores interesados en enseñar este tipo de contenidos. Por ello, el programa planteado en este TFG queda a

completa disposición de la Federación Cántabra de Bolos o de cualquier otra institución o docente que desee hacer uso de los conocimientos que esta pueda aportarles.

El desarrollo de este TFG ha supuesto para mí una experiencia gratificante y enriquecedora, siendo el colofón a mis estudios de grado y una pequeña muestra de las competencias que estos me han aportado. A su vez, espero que este trabajo no suponga sino otro escalón en mi formación, siendo el antecedente a un TFM orientado a la educación y a la actividad física. Por último, en cuanto a la temática del TFG, me gustaría resaltar que elegí los juegos y deportes tradicionales de mi comunidad, ya que en mi opinión conforman un contenido con un inmenso valor cultural y educativo que se está perdiendo, no solo en esta región, sino de forma global, y espero que este TFG pueda servir como un granito de arena para contribuir a la permanencia de este patrimonio de todos.

## 9. REFERENCIAS

- Alonso-Rueda, J. A., Cachón-Zagalaz, J., Castro-López, R. & Zagalaz-Sánchez, M. L. (2015) Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (28), 116-121. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.34898>
- Aguado-Jódar, X. & Fernández-Ordóñez, A. (1992). *Unidades didácticas para primaria II: los nuevos juegos de siempre: el mundo de los zancos, juegos malabares y juegos de calle*. INDE.
- Baena-Extremera, A., & Ruiz-Montero, P.J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acciónmotriz*, (16), 19-26.
- Baena-Extremera, A. (2005). *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Gioconda.
- Bantulà i Janot, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Disparidades. Revista de Antropología*, 61(2), 19-42. <https://doi.org/10.3989/rntp.2006.v61.i2.12>
- Blanco-García, T. (1993). *Para jugar como jugábamos*. Centro de Cultura Tradicional, Diputación de Salamanca.
- Cantor-Tiria, C. E., & Palencia-Mayorga, C.M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio de la Universidad Libre en la clase de educación física*. Trabajo de investigación, Universidad libre. <https://hdl.handle.net/10901/11828>
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Seix Barral.
- Castejón, F.J. (1996). *Evaluación de programas en Educación Física*. Gymnos.

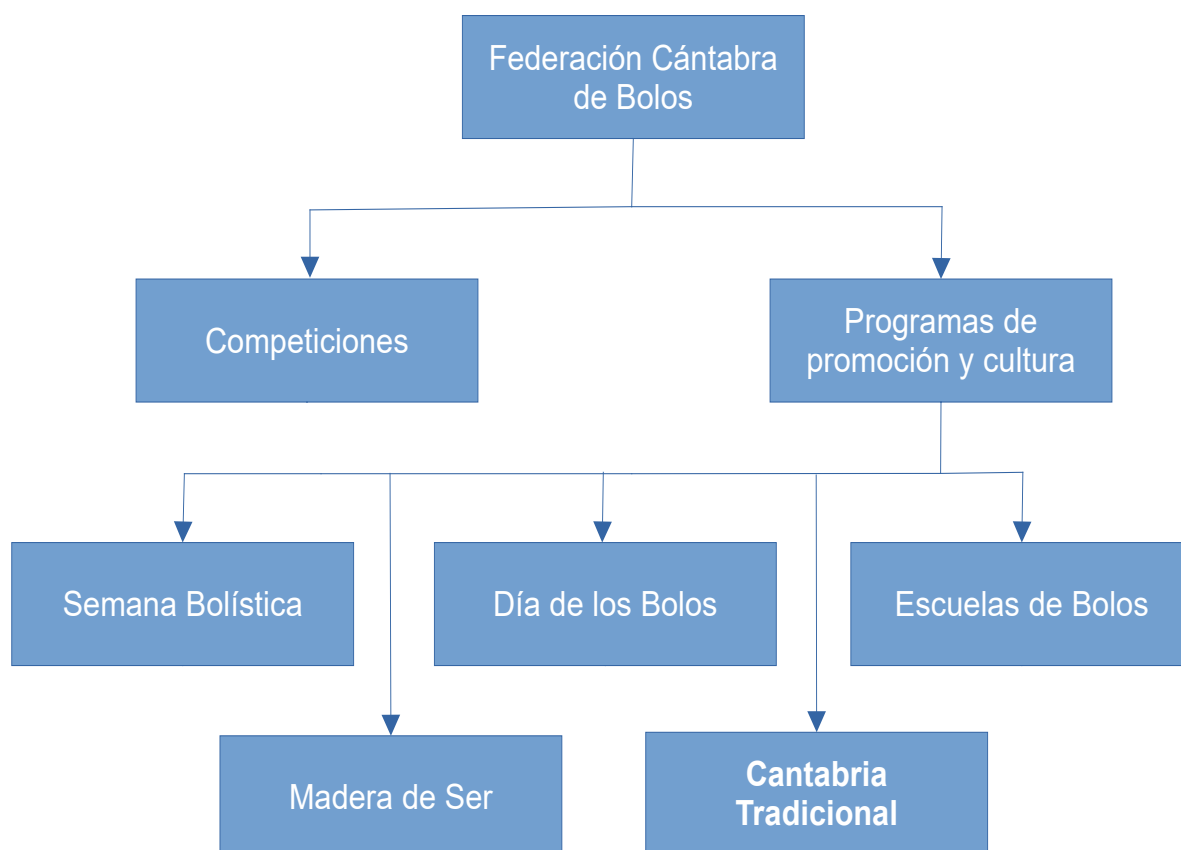
- Delgado-Noguera, M. A. (1991). *Los estilos de enseñanza en Educación Física: Propuesta para una reforma de enseñanza*. ICE de la Universidad de Granada.
- Federación Cántabra de Bolos (s.f.). Madera de ser. <https://maderadeser.com>
- Fernández-Río, J. (2021). Aprendizaje Cooperativo. En A. Pérez Pueyo, D. Hortigüela Alcalá & J. Fernández Río (Coords.), *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 26-49). Universidad de León.
- García-Blanco, S. (2006). Juego y Deporte: aproximación conceptual. *Apunts: Educación Física y Deportes*, (83), 82-89.
- García-Cantos, J. (2010). El beneficio de las dinámicas de grupo en la práctica educativa. *Innovación y experiencias educativas*, (34), 1-8.
- González-Arévalo, C., & Lleixá-Arribas, T. (2010). *Didáctica de la educación física*. GRAÓ.
- González-Villoria, S. (2021). Teaching Games for Understanding (TGfU). Enseñanza Comprensiva del Deporte. En A. Pérez Pueyo, D. Hortigüela Alcalá & J. Fernández Río (Coords.), *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 50-93). Universidad de León.
- Gutiérrez-García, C., & Pérez-Pueyo, A. (2022). *Apuntes de la asignatura Diseño y Análisis de la Enseñanza de la Actividad Física*. Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de León.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Alianza.
- Lavega-Burgés, P., & Olaso-Climent S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Paidotribo.
- López-Moya, M. & Estapé-Tous, E. (2002). Estudio de los espacios deportivos para la Educación Física. *Apunts: Educación Física y Deportes*, (69), 86-95.
- Marcén-Muñío, C., Arbonés-Arqué, I., Berzosa-Sánchez, C., Valero-del Campo, C., & Bataller-Cervero, V. (2021). Desarrollo de una herramienta tecnológica para la enseñanza de los juegos y los deportes tradicionales. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 7(11), 87-106. <https://doi.org/10.22370/ieya.2021.7.1.1864>
- Martín Nicolás, J. C., & Gutiérrez-García, C. (2003). Los juegos tradicionales. En B. Tabernero Sánchez (Ed.), *Educación física: propuestas para el cambio* (pp. 239-281). Paidotribo.
- Martín-Nicolás, J. C. (2003) *Fundamentos de los juegos y deportes tradicionales en el ámbito de la educación física*. Universidad de León.
- Ministerio de Educación y Ciencia (1996). *Secundaria. Programación*. M.E.C.
- Moreno-Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza Editorial.
- Pablos-Sarabia, M., & Franco-Álvarez, E. (2022) Propuesta de una unidad didáctica sobre los juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de educación primaria. *Revista Pedagógica Adal*, 19(33), 29-34.
- Parlebas, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Unisport Andalucía.



- Pérez-Herráez, I., & Valencia-Peris, A. (2020) Una experiencia educativa basada en metodologías activas para el aprendizaje de los juegos populares y tradicionales. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 11(66), 130-141.
- Pérez-Pueyo, A. (2022). *Apuntes de la asignatura Fundamentos de Didáctica de la Actividad Física*. Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de León.
- Pino-Juste, M. (2011). La evaluación de los aprendizajes. En I. Canton & M. Pino-Juste (Coords.), *Diseño y desarrollo del currículum* (pp. 247-265). Alianza.
- Ramos-Cabal, H. (2020). *Apuntes de la asignatura Educación Física de Base y Juegos*. Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de León.
- Rebollo-González, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i3.35098>
- Rodríguez-Fernández, J.E., & Trasancos Blanco, M. (2016). Propuesta didáctica de aplicación del juego popular y tradicional en el aula de educación infantil. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 8(4), 275-294. <http://hdl.handle.net/10347/18079>
- Sainz-Talledo, S. (2021) La canción popular cántabra como recurso educativo en Educación Primaria. Una propuesta práctica. Trabajo de fin de grado, Universidad de Cantabria.
- Sales-Fernández, J. (2020). Unidad didáctica: “Just dance”. Una propuesta de aplicación práctica para enseñar baile. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 11(66), 76–94.
- Suárez-Vega, R. (2012). El juego tradicional infantil y su valor educativo. *Tamadaba: Revista digital de los CEP de Gran Canaria y Fuerteventura*, (13).
- Subiza, J.M. (1981). *Juegos y deportes tradicionales*. Ortzadar.
- Trigo-Aza, E., & Fariña-Temprano, A. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Vol. 1. Bases teóricas*. Paidotribo.
- Trigo-Aza, E., & Fariña-Temprano, A. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Vol. 2. Aplicaciones*. Paidotribo.
- Trigueros-Cervantes, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de Educación Primaria en Granada*. Tesis doctoral, Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/24632>
- Unesco. (s.f.). Traditional Sports and Games. Recuperado de <https://en.unesco.org/themes/sport-and-anti-doping/traditional-sports-and-games>
- Varela, R. (1998). *Juegos, de base*. Gymnos.

## 10. ANEXOS

### Anexo 1. Principales programas de la Federación Cántabra de Bolos



Fuente: Adaptado de (Federación Cántabra de Bolos, s.f.).

## Anexo 2. Díptico del programa



PISCINA  
EXCURSIONES  
VISITAS GUIADAS

### CONTACTO

☎ 911 234 567  
✉ cantabriatradicional@gmail.es  
📍 Avenida Vicente Trueba 0, Santander

www.maderadeser.com



CANTABRIA TRADICIONAL

BOLOS CÁNTABROS  
DEPORTES TRADICIONALES  
JUEGOS POPULARES



Cuotas de inscripción en nuestra web



FEDERACIÓN  
CANTABRA DE  
BOLOS

¡HAZ TU RESERVA!

### LOS BOLOS DE LA TIERRUCA

Entre las actividades principales del campamento se encuentra aprender las diferentes modalidades regionales de bolos y sus fundamentos, utilizando los materiales específicos de la mano de monitores especialistas en este deporte. Todo esto mientras se aprende acerca de la cultura propia y los beneficios de la actividad física y la correcta alimentación en nuestro estilo de vida en un ambiente agradable y seguro.

### ABUELO, VAMOS A JUGAR

Los juegos populares son uno de los tesoros de nuestros abuelos, así como un elemento cultural que nos hace diferentes y únicos, por eso, queremos darles un hueco especial en nuestro programa, en el que también podrán participar los abuelos u otros familiares o conocidos.

### SABOR A MAR

Aunque los bolos sean el deporte tradicional más reconocible de nuestra región, existen muchos otros deportes ligados a nuestra forma de ser y nuestra geografía. ¡Veamos juntos cuáles son y qué los hace tan únicos!

- Comedor
- Espacios verdes
- Piscina
- Salidas didácticas
- Excursiones
- Fiesta de despedida con regalos



### ESTILO DE VIDA SALUDABLE



www.maderadeser.com

Fuente: Elaboración propia.

### Anexo 3. Menú del campus

MENÚ SEMANA 17/07/2023 - 21/07/2023					
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Almuerzo	- Fruta	- Barrita de cereales	- Fruta	- Fruta	- Barrita de cereales
Comida	- Arroz a la cubana - Merluza al horno - Yogurt	- Puré de verduras - Pollo asado con ensalada - Fruta	- Legumbres - Filete de ternera con patatas asadas - Yogurt	- Espagueti boloñesa - Bonito a la plancha con ensalada - Yogurt	- Sopa de pollo - Bacalao con tomate y patatas asadas - Yogurt
Merienda	- Yogurt bebible	- Fruta	- Yogurt bebible	- Yogurt bebible	- Fruta

MENÚ SEMANA 24/07/2023 - 28/07/2023					
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Almuerzo	- Fruta	- Barrita de cereales	- Fruta	- Fruta	- Barrita de cereales
Comida	- Lasagna de espinacas - Pechuga de pollo a la plancha con ensalada - Yogurt	- Tupper de judías verdes y patata cocida - Bocadillo de tortilla de patata - Fruta	- Arroz tres delicias - Merluza al horno - Yogurt	- Tupper de macarrones con tomate y chorizo - Bocadillo vegetal - Yogurt	- Comida especial con familiares.
Merienda	- Yogurt bebible	- Fruta	- Yogurt bebible	- Yogurt bebible	- Lote de sobao, quesada y lata de anchoas de Cantabria

Fuente: Elaboración propia a partir de (Harvard School of Public Health, s.f.).

### Anexo 4. Organización espacial de la Federación Cántabra de Bolos



Fuente: Elaboración propia a partir de (Google Maps, 2023).

## Anexo 5. Formulario de situaciones especiales y hoja informativa

### FORMULARIO DE ALERGIAS, INTOLERANCIAS Y OTRAS AFECCIONES

El alumno/a \_\_\_\_\_

Marque la opción que proceda:

- No tiene alergias ni intolerancias u otras afecciones.
- Es alérgico, intolerante.

En caso afirmativo especifique el tipo de alergia o intolerancia y las medidas a adoptar:

---

---

---

¿Debe llevar consigo adrenalina inyectable (*EpiPen* o similar)?

- SÍ
- NO

Otras afecciones que deban ser conocidas por el profesorado:

---

---

### INFORMACIÓN DE INTERÉS ACERCA DEL MATERIAL QUE DEBEN TRAER LOS PARTICIPANTES CADA DÍA:

Se recomienda que todos los participantes del programa vengan con chándal o ropa cómoda para la realización de las diferentes actividades que se realizarán a lo largo del programa. Se aconseja también que traigan consigo diariamente una mochila en la que se incluya ropa de cambio para ser usada en caso de ser necesario, una botella de agua y durante los días 17, 18, 20, 24 y 28, con motivo de las actividades en la piscina, un bañador, un gorro de baño, unas chanclas y una toalla.

Firma:

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 6. Ejemplo rutina informativa diaria



# PROGRAMACIÓN

## JUEVES 20/07/2023

		
<b>9:00 - 10:00 h</b> <b>2ª SESIÓN JUEGOS TRADICIONALES</b>	<b>10:00 - 12:00 h</b> <b>5ª SESIÓN BOLO CANTABRO</b>	<b>12:00 - 14:00 h</b> <b>PISCINA</b>
		
<b>14:00 - 16:00 h</b> <b>COMIDA Y TIEMPO LIBRE</b>	<b>16:00 - 18:00 h</b> <b>DEPORTES TRADICIONALES (PALAS)</b>	

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 7. Resumen de las unidades de enseñanza

RESUMEN DE LAS UNIDADES DE ENSEÑANZA DEL PROGRAMA		
“Los bolos de la Tierrauca”	“Abuelo, vamos a jugar”	“Sabor a mar”
10 sesiones con una duración total de 20 horas.	5 sesiones con una duración total de 9 horas.	4 sesiones con una duración total de 14 horas.
<p>2 sesiones prácticas de 2 horas de bolo palma en la bolera correspondiente</p> <p>2 sesiones prácticas de 2 horas de bolo pasiego en la bolera correspondiente</p> <p>2 sesiones prácticas de 2 horas de pasabolo tablón en la bolera correspondiente</p> <p>2 sesiones prácticas de 2 horas de pasabolo losa en la bolera correspondiente</p> <p>2 sesiones teórico-prácticas de 2 horas en las aulas de la Federación Cántabra de Bolos</p>	<p>4 sesiones prácticas de 1 horas de diferentes juegos tradicionales relacionados con la cultura cántabra en los espacios verdes del complejo deportivo</p> <p>1 sesión práctica de 5 horas a la que podrán acudir los abuelos u otros familiares de los participantes para jugar juntos a los juegos tradicionales aprendidos a lo largo de las sesiones anteriores en los espacios verdes del complejo deportivo</p>	<p>1 sesión teórico-práctica de 1 hora de introducción al remo en banco fijo en las aulas de la Federación Cántabra de Bolos</p> <p>1 salida didáctica para visitar las instalaciones de la S.D. Remo Astillero y practicar este deporte</p> <p>1 sesión teórico-práctica de 1 hora de introducción a las palas cántabras en las aulas de la Federación Cántabra de Bolos</p> <p>1 salida didáctica para visitar la playa del Sardinero y practicar pala cántabra</p>

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 8. Hojas de consentimiento de salidas y toma de fotografías

### AUTORIZACIÓN PARA PARTICIPAR EN ACTIVIDADES FUERA DE LA SEDE DE LA FEDERACIÓN Y PARA LA REALIZACIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y GRABACIONES DE VÍDEO

D. /Dña. \_\_\_\_\_, con D.N.I. \_\_\_\_\_, en calidad de padre/madre/tutor del alumno/a \_\_\_\_\_.

#### AUTORIZO

A mi hijo/a, bajo mi responsabilidad, a participar en las siguientes actividades fuera del recinto:

- Visita a las instalaciones de la S.D. Remo Astillero, que se realizará el día 19/07/2023.
- Visita a la playa del Sardinero, que se realizará el día 21/07/2023.
- Excursión al parque de aventura Forestal Park, que se realizará el día 25/07/2023.
- Excursión al Parque de la Naturaleza de Cabárceno, que se realizará el día 27/07/2023.

Asimismo, **AUTORIZO/NO AUTORIZO** a la Federación Cántabra de Bolos a realizar fotografías y/o grabaciones de video de mi hijo/a y a hacer uso de ellas en documentos o publicaciones relacionados con el programa "Cantabria Tradicional", como la página web de la Federación, sus redes sociales o cualquier otro tipo de documento impreso o digital que tenga relación con el programa.

	AUTORIZO	NO AUTORIZO
Fotografías	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grabaciones de video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Si en algún momento desea retirar la autorización tendrá que notificarlo expresamente al coordinador del programa a través del correo electrónico o el número facilitado al inicio del programa.**

Firma:

Fuente: Elaboración propia.



## Anexo 9. Listado de recursos

RECURSOS MATERIALES UTILIZADOS DURANTE EL PROGRAMA			
Instalaciones y otros recursos	Unidad bolo cántabro	Unidad deportes tradicionales	Unidad juegos tradicionales
Instalaciones de la Federación Cántabra de Bolos.	Bolas de las 4 modalidades.	Palas de pala cántabra.	Rana, tanga y otros materiales utilizados para los juegos.
Piscina, restaurante y otros espacios del complejo deportivo.	Bolos de las 4 modalidades.	Pelotas de tenis.	
Instalaciones de la S.D. Remo Astillero.	Conos, petos, y demás material deportivo.		
Buses utilizados para los desplazamientos (salidas, excursiones, línea de bus al centro).	Ordenador, proyector, pizarra y rotulador para las clases teórico-prácticas.		
Altavoces, diplomas, camisetas y lotes tradicionales de la actividad de despedida.	Tablets y otros recursos pertinentes para realizar la evaluación.		

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 10. Presupuesto de gastos e ingresos del programa

### Presupuesto del programa "Cantabria Tradicional"

Número de participantes: 150

17/07/2023 – 28/07/2023

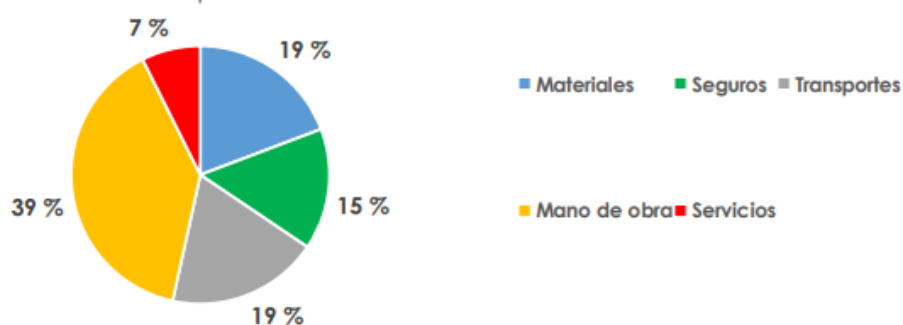
Sede de la Federación Cántabra de Bolos

#### GASTOS

**21.050,00**

CATEGORÍA	SUBTOTAL REAL	COMENTARIOS
<b>Materiales</b>	<b>4050,00</b>	
Material de oficina / Publicidad	500,00	Dípticos, cartelería y demás material impreso
Material deportivo	1000,00	Material que se deba reponer o comprar
Audiovisual/ Tecnológico	50,00	Proporción de uso aparatos de la federación
Camisetas, diplomas y lote de productos	1500,00	Obsequios de la gala final
Otras actividades	1000,00	Entradas a excursiones y otras actividades
<b>Seguros</b>	<b>3200,00</b>	
Seguros de responsabilidad civil	2600,00	
Seguros de actividad deportiva	600,00	
<b>Transportes</b>	<b>4000,00</b>	
Bus diario	1600,00	Línea de bus diaria desde el centro (20 h.)
Bus para las actividades y excursiones	2400,00	Bus para salidas y excursiones (30 h.)
<b>Mano de obra</b>	<b>8250,00</b>	
Coordinador – CAFYD	750,00	Proporcional a un salario de 1.200€
Monitores - TAFAD / Certificación de la Federación	7500,00	Proporcional a doce salarios de 1.000€
Personal sanitario	0,00	Médico y psicólogo del complejo (Ayto.)
<b>Servicios</b>	<b>1550,00</b>	
Telefonía e Internet	50,00	
Suministros (Luz / Gas)	500,00	
Alquiler de instalaciones	0,00	Instalaciones municipales (Ayto.)
Limpieza	1000,00	

Gastos Proporcionales



## Presupuesto del programa "Cantabria Tradicional"

Número de participantes: 150

17/07/2023 – 28/07/2023

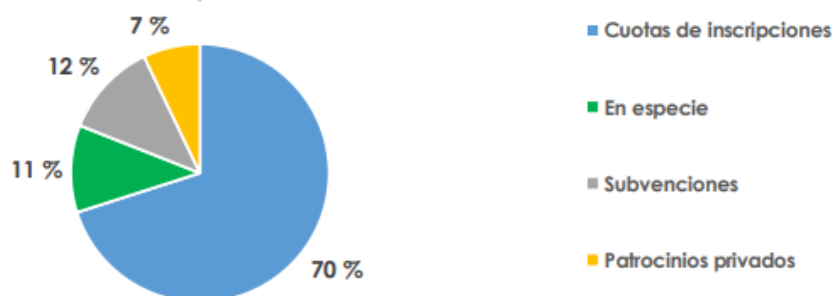
Sede de la Federación Cántabra de Bolos

### GASTOS

**21.050,00**

CATEGORÍA	SUBTOTAL REAL	COMENTARIOS
<b>Cuotas de inscripciones</b>	<b>14750,00</b>	
Participantes sin situaciones especiales	14200,00	100€ de inscripción por 142 participantes
Participantes con carnet de familia numerosa	490,00	70€ de inscripción por 7 participantes
Participantes con certificado >33% discapacidad	60,00	60€ de inscripción por 1 participante
<b>En especie</b>	<b>2300,00</b>	
Telefonía e Internet	50,00	Pago en especie de Ayto. De Santander
Suministros (Luz / Gas)	500,00	Pago en especie de Ayto. De Santander
Limpieza	1000,00	Pago en especie de Ayto. De Santander
Lote de productos (Obsequio gala final)	750,00	Pago en especie de Cantur
<b>Subvenciones</b>	<b>2500,00</b>	
Subvención de la Consejería	2500,00	
<b>Patrocinios privados</b>	<b>1500,00</b>	
Patrocinio del Banco Santander	1500,00	

Gastos Proporcionales



Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 11. Escala verbal inicial

ESCALA VERBAL INICIAL					
Alumno:	Grupo:			Fecha:	
	Nada	Poco	Algo	Mucho	Observaciones
¿Conoces algo sobre juegos o deportes tradicionales de Cantabria?					
¿Has practicado algún juego o deporte de este tipo?					
¿Tienes ganas de aprender y practicar estas actividades?					

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 12. Escala numérica de evaluación del aprendizaje

ESCALA NUMÉRICA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE																										
Monitor:					Grupo:					Fecha:																
ITEMS	A S I S T E N C I A	Conoce de forma general las características de los principales juegos y deportes tradicionales de Cantabria explicados durante la sesión.					Reconoce y valora los elementos culturales presentes en los juegos y deportes tradicionales practicados durante la sesión.					Se aprecia una mejora de las habilidades motrices básicas y específicas propias de los juegos practicados de acuerdo a su edad y capacidades.					Contribuye positivamente a la creación de un buen clima de grupo, favoreciendo el desarrollo de relaciones positivas.					Disfruta de la práctica de los juegos y deportes tradicionales, y del campus en general, contribuyendo a la mejora de la calidad de vida.				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
A1																										
A2																										
A3																										
A4																										
A5																										
A6																										
1 = Nunca / 2 = Casi nunca / 3 = Alguna vez / 4 = Bastante / 5 = Siempre																										
<u>DIARIO DEL PROFESOR:</u>																										

Fuente: Elaboración propia.

### Anexo 13. Batería de preguntas para las puestas en común

BATERÍA DE PREGUNTAS PARA PUESTAS EN COMÚN	
Preguntas relativas al aprendizaje	Preguntas relativas a la enseñanza
¿Qué cosas habéis aprendido en esta sesión?	¿Qué os ha parecido la sesión?
¿Habéis entendido las normas características de este juego/ deporte?	¿Os ha resultado más difícil/ fácil que el resto de sesiones?
¿Qué valores pensáis que pueden tener estos juegos/ deportes en la cultura cántabra?	¿Cuál ha sido el ejercicio que más/ menos os ha gustado en la sesión de hoy?
¿Tenéis ganas de volver a practicar los juegos/ deportes de hoy en otra sesión?	¿Creéis que se han explicado correctamente los ejercicios propuestos en la sesión de hoy?

Fuente: Elaboración propia.

### Anexo 14. Lista de control de aspectos iniciales del programa

LISTA DE CONTROL DE ASPECTOS INICIALES DEL PROGRAMA			
			Fecha:
	Sí	No	Observaciones
Contamos con todos los materiales que se van a utilizar durante el programa			
Los materiales se encuentran en buen estado			
Los materiales impresos están fotocopiados			
Los recursos informáticos (ordenador, proyector, tablets y altavoces) funcionan correctamente			
Todos los alumnos han abonado la cuota del programa			
Se ha realizado una lista con los distintos grupos de participantes del programa			
Todos los profesionales que trabajan en el programa se encuentran disponibles			
Las instalaciones se encuentran en perfectas condiciones			
El botiquín se encuentra en condiciones óptimas			
Se poseen nociones de actuación frente a las situaciones especiales de los participantes y se poseen los medios necesarios en caso de inconveniente.			
Se ha organizado la fiesta de despedida del último día con el encargo de diplomas, las camisetas, los lotes de productos tradicionales, la comida previa y la fiesta			











Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 15. Escala numérica de autoevaluación de la enseñanza

ESCALA NUMÉRICA DE AUTOEVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA						
Monitor:	Grupo:			Fecha:		
Ítems	1	2	3	4	5	Observaciones
La explicación inicial y el calentamiento se han realizado correctamente						
Las actividades planteadas durante la parte principal son correctas y se han desarrollado de forma exitosa						
Se han realizado correctamente los estiramientos finales y la puesta en común						
Se han cumplido los objetivos de la sesión						
Se han impartido todos los contenidos planificados						
Se han realizado las adaptaciones oportunas en los ejercicios necesarios						
La secuenciación de la sesión ha sido lógica						
Se han transmitido los valores oportunos correctamente						
Se ha hecho un buen uso de los materiales y otros recursos disponibles						
Se ha puesto la atención necesaria en el cumplimiento de todas las rutinas						
1 = Nada / 2 = Poco / 3 = Algo / 4 = Bastante / 5 = Mucho						
Observaciones generales:						

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 16. Escala gráfica de evaluación de la enseñanza para alumnos

ESCALA GRÁFICA DE EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA PARA ALUMNOS			
¿Qué te ha parecido la sesión de hoy?			
¿Has aprendido algo nuevo en esta sesión?			
¿Qué tal lo han hecho los monitores en esta sesión?			
Describe la sesión con una palabra:			
 = Mal /  = Regular /  = Bien			

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo 17. Encuesta de satisfacción del programa para padres

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL PROGRAMA PARA PADRES					
	Nada	Poco	Algo	Mucho	Observaciones
¿Estás satisfecho con el campus en general?					
¿Crees que se podría mejorar algo?					
¿Volverías a apuntar a tu hijo al campus si se repite otro verano?	SÍ <input type="checkbox"/>		NO <input type="checkbox"/>		
Observaciones adicionales:					

Fuente: Elaboración propia.