

DEPORTIVAMENTE SANTA MARÍA CON ASPRODEMA

Introducción

Los juegos deportivos son una excelente herramienta para promover la actividad física, el trabajo en equipo, el respeto y la convivencia.

El alumnado de 1º ESO Santa María programa actividades deportivas que se adapten a las necesidades específicas de los usuarios de ASPRODEMA garantizando así una **participación plena y significativa**.

Al participar en actividades deportivas inclusivas se **fomenta la empatía, la solidaridad y se fortalecen los lazos comunitarios**. La diversidad en el deporte no solo fomenta la participación, sino que también ayuda a derribar barreras y estereotipos.

Objetivos



Objetivos del Servicio:

- Favorecer la **actividad física y experiencia de juego**.
- Fomentar el **desarrollo personal y social de los grupos** con el fin de promover su autonomía y mayor bienestar físico, emocional, mental y social.
- **Aprender a convivir**.
- Potenciar la **inclusión en la sociedad** a través de juegos deportivos.

Objetivos Pedagógicos:

- Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, para resolver las distintas actividades deportivas y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.
- Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados y desarrollando procesos de autorregulación emocional para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social.
- **Objetivos ODS:** 3.4;4.1;4.4; 4.7; 8.5;10.2; 17.7.

Metodología

La metodología propuesta se orienta a generar un ambiente de **aprendizaje dinámico, participativo y significativo**, donde los estudiantes sean los **protagonistas de su propio proceso educativo**, construyendo conocimientos de manera activa y colaborativa.

Dividimos a nuestros alumnos en cuatro grupos, cada grupo tiene asignado un juego diferente que tiene que explicar a los usuarios de ASPRODEMA y jugar con ellos. Los juegos son los siguientes: balón quemado, pinfuvote, el pañuelo, pelota sentada, escondite, por debajo de la red, sillas musicales. Durante **cuatro sesiones** los usuarios de ASPRODEMA van pasando por las **diferentes zonas de juego** para jugar con nuestros alumnos. Cada sesión dedicamos unos minutos al inicio y cierre de la actividad para favorecer este vínculo y **cohesión del grupo**.

En una quinta sesión realizamos, una **gymkana**, donde hay diferentes estaciones: penalti ciego, transportando conos, mímica, recorrido a ciegas, golf puntería.

Como colofón vamos a ver las instalaciones de ASPRODEMA en Logroño, donde nos explican su día a día allí, enseñándonos el **centro de trabajo** y los **diferentes talleres** que realizan.

El alumnado ha realizado una **autoevaluación de la experiencia**.

Resultados

1. Adaptación de Capacidades Físicas y Habilidades Motrices:

- Han **desarrollado habilidades y destrezas** motrices necesarias para enfrentar diversas actividades deportivas.
- Los participantes han logrado desarrollar **una actitud de adaptación, superación y resiliencia**, lo que contribuye a su desarrollo integral.

2. Inclusión y Respeto en los Espacios Deportivos:

- Se ha **fomentado la inclusión** creando ambientes respetuosos en los espacios deportivos donde se prioriza la convivencia entre todos los integrantes.
- Los participantes han desarrollado procesos de **autorregulación emocional**, lo que ha contribuido a un **entendimiento social** más profundo y a la construcción de relaciones positivas entre los integrantes del grupo.



Conclusiones

La educación inclusiva se ha vuelto imprescindible para nuestra sociedad, y este proyecto ha demostrado su importancia **al fomentar la interacción** entre los usuarios de ASPRODEMA y los alumnos de 1º de ESO. Esta colaboración ha permitido que ambos grupos experimenten un **desarrollo integral**, fortaleciendo sus capacidades físicas, inteligencia emocional y habilidades sociales. Los alumnos han tenido la oportunidad de aplicar sus conocimientos en situaciones reales mediante la **organización y participación en juegos** deportivos para los usuarios de ASPRODEMA, lo que ha facilitado un **intercambio mutuo de conocimientos y habilidades**.

Además, los usuarios de ASPRODEMA **han enriquecido la experiencia educativa** al compartir sus talleres y centros de trabajo con los estudiantes de secundaria. Este proyecto ha reflejado el lema "**MeWe**" de los Colegios Marianistas, promoviendo valores de altruismo y solidaridad.

Referencias

- Puig, J. M. (Coord.) (2015). 11 *Ideas clave. ¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje servicio?* Graó.
- Garduño, J. (Coord.) (2022). *Pedagogía y didáctica en la formación del educador físico*. Qartuppi. <https://qartuppi.com/2022/PEDAGOGIA.pdf>
- Sáenz de Jubera M., Alonso Ruiz R.A. (Coordinadoras) (2021). *Ocio y educación: experiencias, innovación y transferencia*. Universidad de La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=824951>
- Vásquez Guachisaca, J. L., y Rojas Valdés, G. R. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1). <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1583/2401>