



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Proyecto de intervención en el área de Educación  
Física basado en la esgrima

Autor/es

Jorge Callizo Cuartero

Director/es

Pablo Usán Supervía

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2020

## Índice

1. Introducción .....	5
2. Justificación .....	6
3. Marco teórico .....	7
3.1. El juego .....	7
3.1.1. Concepto .....	7
3.1.2. Tipos de juego .....	8
3.1.3. Beneficios del juego .....	9
3.1.4. Valores en el juego .....	10
3.2. Valor.....	11
3.2.1. Concepto .....	11
3.2.2. ¿Por qué educar en valores? .....	13
3.2.3. Función del profesorado .....	14
3.2.4. Transmisión de los valores a través de la educación física .....	15
3.3. Esgrima .....	16
3.3.1. ¿Qué es?.....	16
3.3.2. Historia de la esgrima .....	17
3.3.3. La esgrima en la escuela .....	19
3.3.4. Valores de la esgrima .....	22
3.4. Justificación curricular .....	23
4. Objetivos e hipótesis .....	27
5. Metodología .....	27
5.1. Tipo de estudio .....	27
5.2. Participantes .....	28
5.3. Procedimiento .....	28
5.4. Temporalización.....	30
6. Recursos .....	31
6.1. Humanos .....	31
6.2. Espaciales .....	31
6.3. Fungibles .....	32
6.4. Audiovisuales e informáticos .....	32
7. Sesiones .....	32
8. Evaluación .....	42

8.1. Evaluación del proceso de aprendizaje .....	42
8.2. Evaluación del proceso de enseñanza .....	44
9. Limitaciones del estudio .....	44
10. Prospectivas de futuro.....	45
11. Implicaciones prácticas.....	45
12. Conclusiones.....	45
13. Referencias bibliográficas.....	48
Anexo 1. Autoevaluación Proceso de Enseñanza	

## **Proyecto de intervención en el área de Educación Física basado en la esgrima**

- Elaborado por Jorge Callizo Cuartero
- Dirigido por Pablo Usán Supervía.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2020
- Número de palabras (sin incluir anexos): 13.372 palabras

### **Resumen**

Este Trabajo de Fin de Grado está destinado a un proyecto de intervención, en el que a través del diseño y puesta en práctica de una Unidad Didáctica en el área de Educación Física en la que a través de la esgrima se enseña su potencial académico en la escuela. Dicho proyecto de intervención esta realizado durante el curso escolar 2019/2020 en el curso de 4º de Educación Primaria en el CEIP Campo de Borja (Borja). En el marco teórico se hace referencia al juego, los valores y la esgrima a través de las aportaciones de varios autores. El proyecto de intervención consta de diez sesiones en las que se trabajan dos variantes de la esgrima, la esgrima deportiva y la esgrima escénica. Estas sesiones han sido desarrolladas durante el periodo de prácticas de mención de Educación Física. Tanto la creación de los instrumentos de evaluación, han sido puestos en práctica durante este mismo periodo de prácticas.

### **Palabras clave**

Educación Física, Juego, Valores, Esgrima, Esgrima Deportiva, Esgrima escénica.

### **Cláusula de género**

Indistintamente del uso de la palabra niño, siempre se refería al conjunto de niños en ambos géneros. El uso de la terminología alumnado hacía referencia a ambos sexos.

## **Educational intervention in Physical Education Area based on fencing**

- Produced by Jorge Callizo Cuartero
- Directed by Pablo Usán Supervía
- Presenting for your defense in the June 2020
- Number of words (not including annexes): 13.372 words

### **Abstract**

This Final Project is created for a classroom-based educational intervention, in which through the design and the implementation of a Didactic Unit in Physical Education Area, it has been tried to show its academic potential through fencing practice. This project was carried out during 2019-2020 school year in CEIP Campo de Borja (Borja) with students in Fourth Grade of Primary School. In the theoretical framework, it is made an explicit reference to game, values and fencing based on the point of view of some authors. The intervention project consists of ten sessions including the practice of two fencing variants: sport fencing and scenic fencing. These teaching sessions have been conducted during the Practicum period of Teaching Degree, Mention in Physical Education. The creation of the assessment tools have been put into practice during the training period. Both the creation of the assessment instruments have been put into practice during this same training period.

### **Keywords**

Physical Education, Game, Values, Fencing, Sport Fencing, Scenic Fencing.

### **Gender clause**

Regardless of the use of the word child, it always referred to the set of children in both genders. The use of student terminology referred to both sexes.

## **1. INTRODUCCIÓN**

En el siguiente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se muestra la elaboración de un proyecto de intervención de Educación Física a través de la esgrima.

De acuerdo con esta idea, se situará la esgrima en el marco teórico donde se muestran cuatro aspectos relevantes para este Trabajo de Fin de Grado. El juego en los niños, el desarrollo y cuáles son los valores que se transmiten a los niños a través del juego. Los valores en la educación y la función que tiene el profesor como mediador entre los valores de la sociedad y los niños. También la evolución de la esgrima y de cómo se ha llevado a la escuela en el área de Educación Física. Por último, que justificación curricular tiene este proyecto con el currículo vigente en Aragón.

En el grueso del Trabajo de Fin de Grado para la elaboración del tema me he guiado por la ORDEN ECD/850/2016, de la que he obtenido los objetivos, criterios de aprendizaje, estándares de evaluación, contenidos y competencias básicas vinculadas a la esgrima.

El proyecto de intervención se va a llevar a cabo en el CEIP Campo de Borja (Borja). El proyecto consta de diez sesiones de esgrima en las cuales el alumnado va a descubrir el deporte de la esgrima. En este aprendizaje que va a tener el alumnado va a averiguar dos disciplinas dentro de la esgrima, la esgrima deportiva y la esgrima escénica.

La parte de evaluación consta de evaluaciones, una evaluación del proceso de aprendizaje y otra del proceso de enseñanza. Ambas evaluaciones van unidas en la mejora de la calidad de la enseñanza.

Para finalizar el trabajo hay unas conclusiones personales acerca de las limitaciones que ha tenido el trabajo, que puede aportar a los docentes y una conclusión personal en la elaboración de este proyecto.

Por esto, este Trabajo de Fin de Grado pretende poner en práctica la esgrima dentro del contexto de la Educación Física haciendo visible su potencial educativo, y de la misma manera, académico.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La realización de desarrollar el tema de la esgrima y su potencial académico en mi Trabajo de Fin de Grado ha sido porque en la asignatura de la mención de Educación Física, “Actividades Físicas de oposición y cooperación”, impartida por el profesor Eduardo Ibor Bernalte, en un bloque de la asignatura nos impartió el módulo de esgrima, el cual me pareció que tenía un gran potencial dentro de un aula de Educación Física.

Durante mis prácticas de mención llevadas en el CEIP Campo de Borja, y tras el ofrecimiento de mi tutor, José Antonio Cuada “Chole”, decidí llevar a cabo la unidad didáctica de esgrima. Estaba teniendo la oportunidad de poner en práctica ante los niños aquel deporte que en su día me pareció una novedad y con un gran potencial académico.

¿Por qué la esgrima en el área de Educación Física? Siendo que los juegos ocupan una posición privilegiada en el proceso enseñanza-aprendizaje en la Educación Física. Decidí aprovechar la novedad que aporta este deporte en el aula y así poder trabajar ciertos aprendizajes que a veces requieren más de una unidad didáctica.

La esgrima como deporte desarrolla al niño motrizmente, haciendo que a través de la técnica se desarrolle su motricidad, pero no quería quedarme con eso, quería llegar más a la transmisión de valores que tenía la esgrima. Mediante la esgrima deportiva la adquisición consciente por parte del alumnado como los valores de respeto por el oponente o la toma de riesgos, pero también otros valores más personales como la toma de decisiones o la capacidad de superación.

Con la esgrima escénica buscaba la cooperación a través de la creación de una coreografía. Parece que simple, que esto lo iba a conseguir, pero la verdad que buscaba más allá de la cooperación. Porque en el proceso de construcción de una coreografía además del trabajo cooperativo también encontramos valores que son más complejos de enseñar, como de ser crítico o saber encajar las críticas.

Por ello, el reflexionar sobre el trabajo que impartimos como docentes debe ir de la mano de la innovación en las prácticas de las aulas para mejorar la adquisición del conocimiento, valores o la consecución de objetivos.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. El juego**

##### *3.1.1. Concepto*

La palabra “juego” deriva del latín de la palabra “iocus”. La palabra juego posee un amplio contenido semántico que a su vez es un poco confuso. Al ser una palabra polisémica a lo largo de la historia ha sido bastante difícil llegar a una definición común para investigadores o autores. Sin embargo, vamos a intentar acercarnos lo más posible.

La R.A.E. (2001) dentro de las definiciones que nos ofrece, la define como: “acción y afecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Si nos queremos centrar en la acción propia del juego, es decir, jugar para obtener una satisfacción, la R.A.E. (2001) dice: “hacer algo por espíritu de alegría, y con el solo fin de entretenerse o divertirse”.

Algunos autores también han intentado acercar una definición más concreta de juego dando la suya:

Russel (1970) lo define como:

“Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. (Russel, 1970)

Huizinga (1972) decía lo siguiente:

“Actividad u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría”. (Huizinga, 1972)

Por último, Blanchard y Cheska (1988) apostaban por esta definición:

“Actividad delectable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción”. (Blanchard y Cheska, 1988)



### 3.1.2. Tipos de juego

A medida que se va desarrollándose la capacidad cognitiva del niño, van cambiando sus formas de jugar. Los niños al inicio juegan con los estímulos que perciben de su entorno más próximo. A medida que van creciendo van recibiendo otros estímulos, por estos estímulos van mostrando su interés, por ejemplo, por el mundo de los mayores y empiezan a jugar a las profesiones.

Conforme el niño va creciendo va cambiando su forma de jugar y va perfeccionando la manera de hacerlo. Piaget (1956) nos describe cuatro tipos de juego: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

#### *Juego funcional (desde los 0 años)*

El niño a través de acciones motoras de con las cuales explora el entorno más cercano a través de estímulos sensoriales. El niño mediante este juego está desarrollándose sensorialmente y la coordinación fina y gruesa.

Dentro de este tipo de juego son los primeros que realizamos con ayuda de un adulto, pues serian del tipo de buscar algún objeto aparentemente escondido, gatear, alcanzar objetos.

#### *Juego de construcción: (desde 1 año)*

Junto al juego funcional siguen en el desarrollo del niño. El juego de construcción se empieza a desarrollar a partir del primer año de vida, promoviendo la creatividad, mejorando la motricidad fina, empieza el niño a solucionar problemas y a desarrollar la ubicación tiempo-espacio.

Podríamos consideras como juego de construcción el apilar bloques o alinear objetos formando carreteras torres, etc.

#### *Juego simbólico (desde 2 años)*

Es la capacidad que tiene el niño de jugar a través de la imitación de situaciones de la vida real y de ponerse en la piel de otras personas que no están presentes en el juego. Son

juegos que se caracterizan por ser potenciadores de la imaginación ya que pasan de lo real a lo imaginario.

Dentro de este tipo de juego encontramos una gran variedad, desde jugar a médicos, policías hasta caballeros o vaqueros.

*Juego de regla: (desde los 6 años)*

Estos juegos se caracterizan por tener establecidas unas normas para el correcto desarrollo del juego. Estas normas son aceptadas por todos los componentes del juego. A través, de estos juegos los niños empiezan a respetar las reglas, desarrollan la tolerancia a la frustración al no conseguir los objetivos en el juego y también desarrollan valores, como por ejemplo el respeto. Estos juegos son la antesala al deporte, el cual está estructurado y regido por unas normas para su desarrollo.

Algunos de estos juegos podrían ser: lobos, gallinas y serpientes, el escondite, pelota sentada entre otros.

### *3.1.3. Beneficios del juego*

El juego reporta múltiples beneficios al niño. En una sociedad la cual cada vez está más masificada de tecnología, las personas disponemos de menos tiempo, son los niños quien ven reducido su tiempo de juego activo, ya que este juego ha quedado remplazado por los aparatos tecnológicos.

El juego tecnológico aporta beneficios al niño, pero no son los mismos que el juego activo. Este juego activo el cual se ha caracterizado por estar en lugares al aire libre entre iguales ha sido desplazado como una segunda opción en esta era tecnológica, pasando a ser jugado en los clubs deportivos o en la clase de educación física como primera opción.

María Montessori (1870-1952) dijo “jugar es el trabajo de los niños”. El jugar es un trabajo que está realizando al niño, es un contacto directo con el mundo más inmediato que lo rodea. Es la forma que tienen de experimentar los niños y de estar en un aprendizaje constante mediante las sensaciones que este mismo les produce.

El trabajo de jugar permite que se desarrolle como ser en una sociedad. Favoreciendo al niño en la toma de decisiones, el tener que ser autónomo y en la resolución de

problemas. También es la forma que tiene el niño de sociabilizarse con sus iguales. El ser humano es un ser social por naturaleza, y los niños que empiezan a tomar partida en este mundo, es la manera que tienen de hacerlo, a través del juego.

El juego entre iguales favorece a la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos sociales, porque el niño está en un aprendizaje constante.

Vygotsky (1894-1924) decía que el juego era la forma de entender los roles establecidos en la sociedad. Mediante el juego el niño imita a veces a los adultos asumiendo sus roles, por ejemplo, en los juegos de imitar profesiones. También el juego es un reflejo del funcionamiento de la sociedad, con los juegos reglados, el niño está entendiendo que para el correcto funcionamiento del juego hay que respetar unas normas y que si se incumplen hay una sanción, esto es un reflejo a menor escala de la sociedad, en la que hay unas leyes establecidas y tiene que ser respetadas.

No todos los beneficios del juego vienen a través de experiencias positivas, sino que los niños también discuten, se gritan y se pelean dentro de él. Estos comportamientos dentro del juego también son un aprendizaje para el niño, en los que los niños pueden aprender diversos aprendizajes, desde que ante una conducta inadecuada puede haber un castigo con consecuencias o el respeto hacia los compañeros de juegos. Los niños como seres que están construyendo una identidad, de estas situaciones están sacando beneficios.

Por último, uno de los beneficios más arraigado y relacionados con el juego es la diversión. El niño mientras juega se tiene que divertir para favorecer la adquisición de estos aprendizajes. Si un niño mientras juega se está divirtiendo, es un niño que está feliz, esta relajado y disfrutando de forma individual o entre iguales. Mientras el niño juega divirtiéndose esta focalizando la atención y una actividad que le está reportando beneficios como un estado de ánimo mejor o no está estresado favoreciendo un ambiente en el que el niño participe espontáneamente.

#### *3.1.4. Valores en el juego*

En una sociedad que está en constante movimiento y de cambios, las personas disponemos de cada vez menos tiempo para nuestras cosas personales o para las personas cercanas a nosotros. Esto hace que si la sociedad cambia también cambian los valores.

No son los mismos valores los que aprendieron nuestros padres en su casa a los valores que aprenden nuestros hijos hoy en día.

El primer aprendizaje de valores se hace en el propio hogar materno, que junto a la educación en la escuela hace que se refuercen esos valores y se aprendan otros nuevos ante esta sociedad cambiante.

A través del juego se intenta buscar la realización propia del alumno como persona, ayudándole a la adquisición de unos valores que puedan favorecerle a construirse como persona social. Es por ello que el juego toma una relevancia importante en la educación integral del niño.

El área de la educación física tiene unos elementos propios que favorecen la adquisición de estos valores, ya que, al ser una actividad de carácter práctico, en la que se facilita el trabajo en grupo en un ambiente distendido y fuera del aula, esto hace que los alumnos sean más espontáneos.

### **3.2. Valor**

#### *3.2.1. Concepto*

La palabra valor deriva del latín de la palabra “valoris”. Es una palabra de carácter polisémico, ya que abarca varias definiciones de diferentes contenidos como puede ser de un valor estético, económico, político, moral, etc.

Entre todas las definiciones que nos presenta la R.A.E. (2001), las tres siguientes son las que más se adecuan al contexto que estamos nombrando:

Definición 1: “Cualidad del ánimo, que mueve a acometer resueltamente grandes empresas y a arrostrar los peligros”

Definición 2: “Persona que posee o a la que se le atribuyen cualidades positivas para desarrollar una actividad”

Definición 3: “Cualidad que poseen algunas realidades, consideradas bienes, por lo cual son estimables”

Por ello, sintetizando estos tres términos podemos decir que los valores son cualidades que tienen las personas, considerándolos unos bienes que les ayudan a desarrollarse.

Uno de los autores que más estudio e hizo hincapié en el tema de los valores fue Rokeach (1973) que los define de la siguiente forma:

“Creencias duraderas en que un modo específico de conducta o estado final de existencia es personal o socialmente preferible a un opuesto modo de conducta o estado final de existencia” (Rokeach, 1973)

Ruiz Omeñaca (2004), considera el termino valor como un aprendizaje que puede ser educable ya que es un aprendizaje. Es por ello que los valores tienen una estructura y una organización propia.

Ortega y Mínguez (2001), estructuran el termino valor de la siguiente forma:

“Creencias básicas a través de las cuales interpretamos el mundo, dándole significado a los acontecimientos y a nuestra propia existencia” (Ortega y Mínguez, 2001)

Escámez, García, Pérez y Llopis (2007), dieron un nuevo significado a la definición y atribuyéndole unas características propias:

“Cualidades que los humanos hemos descubierto o hemos construido en las personas, acontecimientos, situaciones, instituciones o cosas que merecen ser estimadas” (Escámez, García, Pérez y Llopis, 2007)

Entre las numerosas características que le atribuyeron a este significado, destacan estas:

- Carácter real
- Propias de cada cultura
- Carácter bipolar

Condensando todas las ideas de estos autores en una definición completa y adecuada al contexto, consideramos el termino valor como, la cualidad estable con un sentido universal para actuar ante diferentes contextos manifestándolos de manera adaptada a las situaciones concretas.

### 3.2.2. *¿Por qué educar en valores?*

Los valores no se encuentran de forma independiente, es decir, los valores están unidos unos a otros creando un sistema estructurado y organizado por la sociedad. No podemos interpretar nuestras emociones, sentimientos o pensamientos a través de un solo valor. Es por eso que los interpretamos a través de un marco que los estructura para la correcta interpretación, de esta manera los dotamos de sentido.

Pérez Brunicarde (2004) se refiere a esto como:

“No es una lista, es un sistema entrelazado de interdependientes, de prioridades y de condicionantes, de jerarquías. En definitiva, se trata de un modo de ver el mundo y, dentro de él, a nosotros, a los demás, a nuestro proyecto educativo. Una visión utópica que se hace realizable a través de las decisiones del día a día, una visión flexible, cambiante y siempre inacabada, aunque pretendidamente completa.” (Pérez Brunicarde, 2004)

Es por eso que la educación en valores debe de ser un proceso continuo desde la infancia, con la participación activa y permanente de los diferentes entornos que rodean a la persona, familia, entorno y escolar y compañeros. Estos entornos colaborando al unisono favorecen la formación integral como persona del alumno, quien no solo se está enriqueciendo del conocimiento que le rodea, sino también de aprendizajes que llevan valores impregnados, los cuales ayudan a formarse como persona útil para los demás y, sobre todo, para sí mismo. Este tipo de enseñanza tiene un papel fundamental, en el cual tiene especial importancia las experiencias. Además de apoyarse en la transmisión de los valores por los entornos cercanos a él, con la vivencia de experiencias el alumno los adquiere más fácilmente.

Debido a esto hay muchas respuestas y variantes sobre la educación en valores en personas a temprana edad. Alguna de las claves que debe de tener la educación en valores nos las dice Izquierdo (1998), ya que esta educación sirve para crear unos patrones para guiar la vida de las personas, mediatizan la percepción que nos formamos de los demás y nosotros mismos, orientan la acción humana en determinadas situaciones, son patrones normativos y determinantes en actitudes y situaciones y constituyen la puesta de entrada al mundo de la trascendencia.

### 3.2.3. *Función del profesorado*

El profesor como educador y transmisor de valores tienen una difícil misión. En una sociedad que cada vez es más exigente con el sistema educativo y que está en cambio constante. El profesor ya no es el mediador que transmite el conocimiento académico, sino, que también es mediador en ayudar al alumno en el proceso de descubrir e interiorizar unos valores exigidos por la sociedad.

Hoy en día no predomina una docencia como en generaciones pasadas, en la actualidad el profesor no se puede limitar a solo la transmisión de este conocimiento, no puede ser solo conocedor del conocimiento académico, también tiene que ser conocedor de la sociedad que le rodea. De esta forma es capaz de transmitir este conocimiento en el aula para que el alumno sea capaz de responder a las inquietudes que le surgen de su persona y las que le genera la propia sociedad. El profesor tiene un papel de mediador entre la sociedad y el alumnado, con el que debe de sugerir, facilitar y contribuir a las situaciones para que el alumnado tenga acceso a los valores.

El profesor debe de tener consciencia en que sus características van a influir sobre el alumnado. Es por ello, que es muy importante tener en consideración estas formas de cómo se van a tratar los valores y como se van a enseñar, siendo consecuentes con la actividad.

Román, M y Díez, E (1988;1999) defendían que el proceso de mediación social posibilita el aprendizaje en valores y actitudes, tratando de asimilarse y convirtiéndolas en individuales. Por eso el profesor toma el papel de mediador, siendo un mediador de lo académico y cultura social que ayuda al individuo apoyándole, facilitándole contenidos y medios.

No hay un perfil determinado sobre cómo debe de ser un profesor-mediador, ya que sobre este influyen determinados factores para llegar a la transmisión de estos valores, estos factores pueden estar determinador por el entorno, desde la propia identidad personal de profesor hasta las características del alumnado al cual impartir la clase. Es por ello que se busca un profesor-mediador que sea capaz de transmitir conocimiento de la vida y la sociedad además del propio establecido por el currículo.

Este aprendizaje social se verá reforzado si el profesor-mediador es capaz de anticiparse y crear nuevos contextos de aprendizaje en los que se le facilite al alumnado el protagonismo para aprender. Para la creación de estos contextos el profesor-mediador deberá de tener en cuenta la diversidad que hay en el grupo para así dar acogida a todos para su desarrollo autónomo y fomentar su interés para la creación de afectos, valores y conocimientos compartidos.

Entre todos los autores que han intentado sugerir y definir unas características propias de un profesor mediador en valores, Martínez, J. M<sup>a</sup> (1994) sugirió los siguientes rasgos:

“Tener confianza en la naturaleza activa, cambiante del individuo. Centrar su trabajo en la metacognición. Aprovechar que el individuo es modificable y capaz de aprender para ayudarle a configurar su estructura personal. Ser mediador entre los contenidos y el alumnado. Caracterizarse por su optimismo pedagógico. Integrar un ámbito de interacción todo lo que enseña y realiza. Formar a las personas en los valores, actitudes y normas para que éstas las interioricen como principios formativos de la ética personal y social” (Martínez, 1994)

En definitiva, la sociedad tiene la necesidad de los profesores-mediadores tengan un nivel de competencia alto debido a las exigencias de las diferentes áreas del conocimiento. De esta forma conseguirá desarrollar personas competentes y útiles para la sociedad. Con el desarrollo de estas personas, estamos consiguiendo que se desarrollen personas para las necesidades inmediatas, las cuales actúan en el presente para anticiparse al futuro.

#### *3.2.4. Transmisión de los valores a través de la educación física*

La actividad física tiene un gran potencial educativo para el desarrollo de valores a través de ella. Por ello, la actividad física por sí sola no educa, requiere de una mentalidad crítica que se cuestionó que todo no es válido. El alumno tiene que ser partícipe de la actividad física, cuya actividad está encaminada a una formación en valores, con una actividad seleccionada expresamente para transmitir esos valores que contribuya al alumno y al marco de la sociedad en el que vive.

Fraile (2004) dice que al igual que en otras áreas de la educación escolar, relacionadas con la práctica deportiva se debe de aportar por el desarrollo de ciertos valores mediante



una participación autónoma, para que de esta forma sean capaces de encontrar otros valores en el grupo, en el que se favorezca la promoción física y los hábitos saludables.

Son muchos los valores a trabajar en la clase de educación física. Estos valores pueden tener diferentes características que pueden ser: valores utilitarios, relacionados con la salud o morales. Es por ello que para fomentar estos valores en la actividad tienen que ir dirigida hacia ellos, para así permitir que el alumnado de forma autónoma tenga autoconocimiento de él o lo mejore, favoreciendo la resolución de problemas, aprovechar para superar la sensación de fracaso, promover el respeto hacia los compañeros, etc. Todo esto siendo propuesto por las situaciones de juego que ha propuesto el docente.

La idea de que la actividad física es un medio apto en la educación de valores es muy acertada, pero es un medio que depende de otros elementos, como el entorno, la familia o amigos. No puede ser que la educación física lleve todo este peso, cuando es solo un medio para acercar ciertos valores, ya que no puede llegar a todos. Es por ello que la actividad física por ella misma no favorece a la educación en valores. Esto viene a decir que el terreno en el que se desarrolla la actividad física es bueno para la promoción y el desarrollo de nuevos valores. Esto tiene que ver con los elementos involucrados: el docente, alumnado y actividad.

La actividad física es un buen recurso pedagógico en la educación en valores, pero hay que saber utilizarlo. Los valores en la educación física hay que saber elegirlos antes de transmitirlos, no todas actividades son válidas para los mismos valores, ya que en el desarrollo de la actividad pueden ser interpretados de otra forma y creando juicios contrarios a los que se esperaban.

### **3.3. Esgrima**

#### *3.3.1. ¿Qué es?*

Según La R.A.E. (1894) nos define como “el arte de esgrimir”. El origen de esta palabra es germánico, que su definición al castellano es “proteger”. Definiendo el concepto de esgrima como deporte sería lo siguiente:

“Deporte olímpico de combate, el cual consiste en el que se enfrentan dos personas con armas blancas, ya sea una espada, sable o florete, donde cada uno intenta tocar al otro con

dicha arma y cada individuo posee elementos de protección como una careta y un traje especial.”

El Club de Esgrima Gasteiz (CEGA) la define de la siguiente manera:

“La esgrima es el arte de defensa y ataque con una espada, florete o un arma similar. En otras palabras, es un deporte de combate en el que dos adversarios intentan tocarse mutuamente con un arma blanca.” (CEGA, 2020)

### 3.3.2. *Historia de la esgrima*

A lo largo de la historia hay muchas alusiones hacia la esgrima. El hombre a lo largo de la historia siempre ha estado ligado a las armas, era la forma de poder sobrevivir a la naturaleza o de otros hombres. Este afán de supervivencia ha hecho que el propio hombre tenga que dominar ciertas técnicas de las armas. La esgrima ha sido antes que deporte una técnica que se utilizaba para la guerra o para hacer juicios.

Nos tenemos que remontar a la época de los egipcios para encontrar las primeras referencias a la esgrima. En el templo de Medinet-About, construido en 1190 A.C. se encontró un bajo relieve en el que se puede observar unos hombres que compiten entre ellos con una espada cada uno, acompañados de una muchedumbre viendo el espectáculo. Esto se cree que hace referencia a una competición entre soldados propuesta por el faraón.

La creencia popular es que la esgrima empezó en los juegos olímpicos de la nueva era, pero tenemos que retroceder muchos años antes, exactamente hasta los juegos olímpicos del 776 A.C. en donde se disputó una prueba de hoplomaquia (esgrima). Esta prueba era una competición entre soldados los cuales luchaban con una espada. En esta época, y ante el estatus que tenían los soldados que participaban en esta prueba se creó escuela. La gente de la época pagaba a maestros de este dominio para que les enseñaran la técnica.

En la época de los romanos, la esgrima era prácticamente para preparación para el combate cuerpo a cuerpo. Era una disciplina que se practicaba con una espada en una mano para atacar y en la otra espada un escudo para protegerse.

Durante la época de las caballerías con la llegada de las armas de fuego, empezó a evolucionar las espadas. Estas espadas empezaron a ser más ligeras. Con esta pequeña evolución en la espada también propicio que se depurara más la técnica.

Desde el S.XII hasta el S.XVI la esgrima tuvo un papel fundamental en los “duelos judiciales”. Duelos que servían como justicia, es decir, ante un juicio que no estaba resuelto por el clero o la burguesía, se decretaba un combate. En este combate se definía como la espada ganadora tiene la verdad y así se resolvía el conflicto. Estos juicios llegaron a su final en el S.XVI ante lo injusto que resultaban algunos duelos y se instauró otro tipo de dictámenes.

En la edad media, con la creación de la pólvora, las armaduras se quedaron obsoletas ante su incapacidad de proteger al soldado, esto hizo que fueran desapareciendo. Esto hizo que las espadas fueran evolucionando, aumento su ligereza ayudando a un manejo más hábil y el centro de gravedad se empezó a llevar hacia la mano lo que hizo que se pudiera manejar con una sola mano y depurar la técnica.

En esta misma época por Francia se extendieron los métodos de combate italiano y francés. Esto hizo que los maestros franceses enseñaran los conceptos de defensa-ataque que se sustentaban en mantenerse alejado del rival y atacar en el momento preciso.

Mediante los escritos encontrados en el S.XVII escrito por los técnicos esgrimistas de la época podemos empezar a hablar ya de la definición de las acciones, términos, reglas y métodos de enseñanza sobre la esgrima.

El siglo de oro para la esgrima fue el S.XIX. en este siglo con la composición de un arma ligera y con la seguridad de desarrollar las proezas técnicas sin crear daño al rival, con una composición de sintonía con el adversario hizo que las personas elitistas se interesasen aún más por la esgrima. El estigma de deporte elitista lo podemos encontrar en el S.XVI con la corte de Luis XVI que ya practicaban este deporte como diversión, aunque a veces fuera de contexto les servía para ajustar cuentas.

A finales del S.XIX, podemos empezar a situar la creación de la esgrima deportiva y a normalizar su práctica. A partir de 1890 empiezan a estar los combates controlados por un árbitro y cuatro testigos, aunque la honestidad y la “palabra de honor” al reconocer que había sido tocado o que no le había tocado estaban por encima.

En los JJ. OO de la nueva era también estuvo presente la esgrima. En estos juegos solo se practicaron con dos de las espadas de las tres que hay en la actualidad. Tendrían que esperar cuatro años para poder introducir la tercera espada en la disciplina de los JJ.OO.

Conforme iba acabando el S.XIX, la esgrima evolucionando, la “palabra de honor” seguía teniendo mucho peso a la hora de la toma de decisiones, pero todo está iba cambiando. Es tal el cambio, que para reforzar este comportamiento en las puntas de las espadas ponían una composición pegajosa en la cual si eras tocado se quedaban hilos del traje protector.

En 1913 con la creación de la Federación Internacional de Esgrima (FIE), se hizo que todas estas normas estuvieran recogidas en un reglamento, como los tipos de espadas, las longitudes del campo o las capas protectoras. Este reglamento se ha ido modificando a lo largo de los años, pero manteniendo la esencia de la esgrima.

### *3.3.3. La esgrima en la escuela*

La esgrima es una nueva propuesta para impartir en la escuela que cada vez está cogiendo más fuerza, por ser una herramienta que nos permite trabajar un gran abanico de aprendizajes durante esta unidad. Podemos trabajar todos estos aprendizajes desde la comprensión de la esgrima deportiva pero también desde su variante artística, la esgrima escénica, dotando a este último de un aspecto más lúdico.

La esgrima se la escuela se caracteriza por ser novedosa y motivadora, que crea un carácter de predisposición por parte del alumnado. Esto se debe a la novedad del contenido, lo que con ayuda de la imaginación del alumno puede hacer que surjan situaciones de películas, en las que el alumno se ponga en la piel de los personajes.

La esgrima de competición se caracteriza por ser un deporte muy técnico, pero el hecho de acercarlo a la escuela no aporta otros aprendizajes. Mediante el interés y la predisposición del alumno podemos conseguir grandes objetivos durante la ejecución de esta actividad.

Es un deporte que se caracteriza por ser muy completo a la hora de darnos oportunidades de múltiples aprendizajes, con la transmisión de valores importantes en la sociedad o el trabajo conjunto con otras áreas. Es decir, que según desde que enfoque trabajemos la esgrima nos va a facilitar un gran abanico de opciones para el aprendizaje del alumno.

Tomando un enfoque deportivo, podemos considerar la esgrima como un deporte olímpico cuyo objetivo es puntear al contrario sin ser punteado. Un deporte que está reglado, y que contiene una técnica depurada con unos gestos específicos para su correcta ejecución.

Desde el enfoque curricular, la encontramos dentro del Bloque 2 “Acciones motrices de oposición” si hablamos de esgrima deportiva. Si por el contrario estamos haciendo esgrima escénica la encuadramos en el Bloque 5 “Acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas”. En este último juntaremos las artes escénicas con la esgrima histórica, siendo esta un poco más libre en su uso, para la creación de una coreografía, baile o simplemente para la expresión individual.

Otro de los enfoques es que es una actividad interdisciplinar, es decir, se puede trabajar en conjunto con otras áreas, vinculándola con los contenidos de estas.

Esta propuesta de trabajo quiere, por un lado, dar a conocer un deporte seguramente desconocido para el alumnado e intentar despertar en ellos el interés por la esgrima; y, por otro lado, darles la oportunidad de trabajar de una manera diferente a lo habitual en el aula a través de un proyecto de investigación interdisciplinar donde las áreas de Lengua, Matemáticas, Plástica y Educación Física se unan para formar una sola.

Para ello, metodológicamente hablando, los docentes de las diferentes áreas llevarán a cabo un proyecto de investigación compuesto de diferentes propuestas que faciliten y guíen el proceso de aprendizaje. Así pues, se deberá ofrecer al alumnado tanto una base de datos donde ellos puedan acudir para consultar y recoger información, como plantear actividades en diferentes formatos (juegos, cuestionarios, vídeos, etc.) a través de las cuales el alumnado llegue a conocer el origen y el deporte en sí (el reglamento, las características del terreno de juego, la vestimenta, los implementos utilizados, etc.). De esta manera conseguimos implicar al alumnado en su aprendizaje y aumentamos su nivel de motivación. Además, esta forma de trabajo implica un mayor grado de esfuerzo personal y aumenta los niveles de autonomía. Sin olvidar que la labor del docente será supervisar los tiempos y guiar o ayudar en la resolución de los diferentes problemas que surjan en los grupos de trabajo.

Llegados a este punto, la propuesta se puede focalizar en el proceso de creación de la espada de esgrima con la que el alumnado pueda poner en práctica todos los conocimientos adquiridos hasta el momento. Por supuesto, continuaremos trabajando de manera interdisciplinar.

Dentro del área de Matemáticas se trabajará el sistema métrico decimal, pues harán uso de medidas e instrumentos de medida específicas de la espada además de las formas (cono, cilindro, esfera) de los diferentes componentes.

Desde el área de Lengua podemos trabajar tres enfoques: enfoque funcional, enfoque del contenido y enfoque procesual. Desde el enfoque procesual trabajaríamos la gramática descriptiva y funcional, todo ello estaría basado en el texto en el cual el alumnado explica el proceso de construcción de la espada de esgrima. Con este enfoque estaríamos trabajando que el alumnado fuera capaz de leer, transformar, rehacer, completar y crear textos de cualquier tipo. Junto a este enfoque también estaría ligado el enfoque del contenido donde el alumnado a través de la recogida de información, imágenes, comprensión oral enriquecerá la creación de su texto. Por último, estaría el enfoque procesual en donde el énfasis del producto final lo vemos a través del énfasis que pone el alumnado. Con este enfoque estaríamos trabajando la forma de generar ideas y organizarlas a través de la redacción y de ser capaces de revisar y evaluar. Este trabajo vinculado a nuestra espada de esgrima sería la creación de una lista sobre los materiales que vamos a necesitar para la construcción o de los pasos a seguir a la hora de montarla.

Desde el área de Plástica trabajarán de manera directa el montaje de la espada. Haciendo que el alumnado construya su espada de esgrima trabajamos la motricidad fina y dando vía libre a la imaginación a través de la decoración final.

Tampoco nos olvidamos de que a través de esta propuesta podemos trabajar con el alumnado dos temas transversales. Por un lado, la Educación ambiental con el objetivo de crear una espada de esgrima utilizando materiales reutilizados, concienciando a los niños que debemos utilizar las tres R: reducir, reutilizar y reciclar, de esta forma ayudamos a cuidar el medio ambiente. Por otro lado, la Educación cívica y en valores, podemos trabajar la no violencia a través de la explicación de las normas y la utilización de la espada, ya que la espada de esgrima no se utiliza para pegar sino únicamente para

puntear al adversario, deben aprender a hacer deportes de oposición respetando al compañero en todo momento.

#### *3.3.4. Valores de la esgrima*

En la actualidad, el tema de la enseñanza en valores esta al alza en la educación escolar. Un tema muy ligado a las actividades escolares, sobre todo a los deportes escolares tanto fuera del aula como dentro de ella. El deporte o el juego escolar es una oportunidad para este aprendizaje en valores.

La esgrima, lleva de manera intrínseca una serie de valores recogidos dentro de su reglamento que son muy importantes para nuestra sociedad. En las primeras competiciones de esgrima, prevalecía un valor que últimamente se está perdiendo en la sociedad, la honestidad. Esta honestidad venía de la mano con la “palabra de honor”. A través de la práctica de la esgrima en la escuela se quiere inculcar este tipo de valores que van intrínsecos en la historia de la esgrima.

Se favorece el respeto hacia el rival. El saludo en la esgrima, hacia el rival, árbitros y público, es algo esencial antes de comenzar el combate. Mostrando este respeto hacia las diferentes partes que están presenciando el combate o que van a tomar parte en él. Gracias a este respeto, podemos derivar otro valor que lleva la esgrima, que es la toma de decisiones atendiendo al riesgo que puede suponer su acción en él mismo o en el rival. Teniendo en cuenta que riesgo que supone llevar una espada como utensilio en un juego luctatorio, haciendo que se controle la agresividad.

Dentro de la ejecución de la actividad tenemos el rol de árbitro que tiene el alumnado. Desde este rol queremos que sepan impartir justicia, haciendo que a través de una acción confusa sean capaces de acatar las normas de un árbitro. Así de esta forma, puede solucionarse los problemas que pueden salir exponiendo sus versiones al árbitro y acatando sus decisiones. Siendo participes en el proceso del juicio.

Es un deporte que ayuda al alumno a auto conocerse, ante la novedad todo el alumnado tendrá más puntos débiles que fuertes. Es por eso que a través de la práctica el alumno se empiece a conocer sus puntos fuertes y débiles, haciendo que a través de este conocimiento cree estrategias de acción en el combate. Esto va ligado al afán de

superación, un deporte que da la oportunidad diaria de ir superándose poco a poco. En los cuales ira depurando su técnica, su defensa y su ataque.

Por último, el valor de la disciplina que tiene la esgrima. Es de los valores que más importancia tiene el juego o el deporte para ir creciendo tanto personalmente como deportivamente. Podemos decir que el deporte es disciplina, ya que con disciplina ligada a otros valores conseguirá el alumno grandes progresos.

### **3.4. Justificación curricular**

La orden que regula la educación en Aragón, y, por lo tanto, la ley que va a estar presente en el proyecto de intervención es el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la educación primaria.

En ella vamos a encontrar los objetivos, contenidos, criterios, estándares y competencias claves que van a estar presentes y desarrolladas en la unidad didáctica del proyecto de intervención.

Según como figura en el Real Decreto 126/2014, en el área de educación física se trabajan diez objetivos diferentes. Para desarrollar la unidad didáctica he seleccionado tres de ellos:

Obj. EF 1. Adquirir, enriquecer y perfeccionar acciones motrices elementales y construir otras más complejas, a fin de adaptar sus conductas a situaciones y medios variados, identificando la finalidad, los criterios de éxito y los resultados de sus acciones.

Obj. EF 2. Regular y dosificar diferentes esfuerzos con eficacia y seguridad en función de las propias posibilidades y de las circunstancias de cada actividad.

Obj. EF 8. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para actuar de forma metódica, eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.

La elección de estos objetivos es la que más se adecua a la intervención. Dentro del objetivo 1, al tener el factor de ser una actividad novedosa y donde tienen que aprender una técnica nueva en la cual van a tener que ir mejorando los movimientos tácticos y técnicos para crear una técnica más adecuada para conseguir el éxito en determinadas situaciones. Mientras que en el objetivo 2, tiene la finalidad de que el alumno sea participe en esta actividad. Siendo consciente del riesgo que suponen algunas decisiones para la



integridad física propia y del compañero. Haciendo que su toma de decisiones se de manera consciente para evitar daos. Para finalizar, con el objetivo 8, supone para el alumnado que a través del juego reglado y de unos límites establecidos por el profesor y las normas del juego sea capaz de adaptarse y de conseguir resultados de éxito de forma autónoma.

En el proyecto de intervención la esgrima tiene dos variantes que desarrollamos, la esgrima deportiva y la esgrima escénica. Estas dos variantes pertenecen a diferentes bloques del currículo de educación física en Aragón. Si nos referimos a la esgrima deportiva sus contenidos, criterios y estándares corresponden al bloque 2 “Acciones motrices de oposición”, mientras que, si nos referimos a la otra parte, esgrima deportiva, esta corresponde al bloque 5 “Acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas”.

Dentro de la esgrima deportiva queremos sacar su potencial educativo a través de los criterios y estándares de los deportes de oposición, atendiendo a la naturaleza de esta actividad en la transmisión de ciertos valores y normas beneficiosas para el aprendizaje del alumnado. Para la esgrima escénica buscaremos que el alumnado sea capaz de dar rienda suelta a su imaginación de forma individual o cooperando en grupo a través de la creación de coreografías con el implemento de la esgrima.

Dentro de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje, tenemos que seleccionar el curso que se va a impartir. En mi elección, he seleccionado los de 4º E.P. Estos han sido seleccionados según la modalidad que íbamos a evaluar, esgrima deportiva o esgrima escénica.

#### *Criterios de evaluación*

Cri.EF.2.3. Resolver y analizar diferentes situaciones motrices de oposición (por ejemplo, de lucha, de cancha dividida u otras)

Cri.EF.5.2. Reforzar el uso de recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para elaborar producciones con intención artística o expresiva.

Cri.EF.6.2. Reconocer e interiorizar la importancia de cumplir las normas referentes al cuidado del cuerpo, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.

Cri.EF.6.4. Identificar y analizar contenidos propios de la Educación Física y los introducidos en otras áreas que tienen relación con el cuerpo humano y con la actividad física.

Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social, responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.

*Estándares de aprendizaje*

Est.EF.2.3.1. Est.EF.2.3.2. Encadena acciones que le permiten resolver y analizar diferentes situaciones en las que se movilizan diferentes acciones motrices de oposición (por ejemplo, lutactorias, de cancha dividida u otras)

Est.EF.5.2.1. Est.EF.5.2.3. Est.EF.5.2.4. Encadena el uso de diferentes recursos expresivos (por ejemplo, uso de espacios, alturas, desplazamientos, mirada, etc.) para participar en proyectos de acción colectivo (por ejemplo, para elaborar y representar composiciones coreográficas, escénicas o danzadas) con la intención de mostrarlo a otros.

Est.EF.6.2.4. Incorpora en sus rutinas el cuidado de la higiene del cuerpo y reconoce la importancia del calentamiento y la vuelta a la calma y los realiza de forma dirigida.

Est.EF.6.4.3. Deduce hipótesis para actuar en diferentes actividades a través de la formulación de reglas de acción.

Est.EF.6.13.5 Respetar las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad.

Tras la elección de estos criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, los que corresponden a la esgrima deportiva son el Cri.EF.2.3. y Cri.EF.6.4., mientras que para la esgrima escénica el Cri.EF.5.2.

Los Cri.EF.6.2. y Cri.EF.6.13, que corresponden al bloque 6 “Gestión de la vida activa y valores, los he seleccionado para dotar a la unidad didáctica del proyecto de intervención de un carácter más autónomo del alumnado.

En lo referente a las competencias clave, vamos a trabajar de manera más específica cuatro de ellas:

*Competencia aprender a aprender (CAA)*

Los alumnos tienen un nuevo contexto al que adaptarse motrizmente, teniendo que adaptarse a unos movimientos específicos de avance y retroceso, dando también especial importancia a sus habilidades perceptivo-motrices en las situaciones directas de lucha con un rival, lo cual hace que el alumno tenga una exigencia e incertidumbre ante estas situaciones.

*Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)*

Con esta competencia los alumnos deben de tener en cuenta y aprender a valorar el riesgo existente en un deporte de lucha en el cual se utiliza un implemento para contactar y conseguir la puntuación. Teniendo en cuenta así su propia seguridad, pero también la del contrario, teniendo en cuenta los conocimientos relacionados con nuestro cuerpo. Esta competencia se puede trabajar también a través de cálculos o mediciones, ya sea por la toma de decisiones o si utilizamos la actividad en un proyecto multidisciplinar con el área de matemáticas para la construcción de la espada en el proceso de medición de los componentes de la misma.

*Competencia conciencia y expresión cultural (CCEC)*

La producción de una coreografía de manera grupal y cooperativa aporta al alumnado que tenga que participar en la construcción de dicho producto, tanto a la hora de proponer sus ideas, como a la hora de escuchar a los demás componentes. El maestro siempre hará de guía para que los alumnos pueda ser los creadores e intérpretes de sus coreografías o escenas, utilizando diferentes recursos creativos y expresivos mediante el movimiento y el propio cuerpo. También entra el rol del espectador, ya que el alumno debe de saber valorar su propio trabajo, pero también el de los demás compañeros.

*Competencia social y cívica (CSC)*

La esgrima es un elemento integrador nato, ya que es un medio eficaz para la relación entre los alumnos, contribuyendo a la hora de las luchas puedan participar todos contra todos, como en la esgrima escénica, que pone al alumnado en la creación de una

coreografía en grupo. Además de esto, también trabajamos esta competencia en el respeto por las normas, compañeros y profesor. Todos estos actos colaboran en la aceptación de los códigos de conducta propios de una sociedad.

#### **4. OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

Para esta intervención los siguientes objetivos generales son:

1. Fomentar la actividad física y promover la actividad física a través de la esgrima.
2. Promover la cooperación en las actividades físicas a través de la esgrima deportiva.
3. Impulsar la educación en valores y la relación entre los alumnos.

Como objetivos específicos de las sesiones y que van a ayudar a la consecución de los tres generales se han elegido los siguientes:

1. Desplazarse hacia delante y hacia atrás sin cruzar piernas.
2. Mantener la posición de guardia durante todo el lance.
3. Realizar contrataques combinando acciones de bloqueo y ataque.
4. Muestra iniciativa y plantea dificultades al oponente.
5. Ataca y defiende en los momentos idóneos.
6. Participar en la creación y en la ejecución de la coreografía.
7. Aseo personal después de la clase de esgrima.
8. Respetar las normas aceptando que ha sido punteado por el compañero.

#### **5. METODOLOGÍA**

##### **5.1. Tipo de estudio**

El estudio que desarrollo en mi TFG es un proyecto de intervención. En dicho proyecto de intervención me baso en una unidad didáctica en el que el tema elegido es la esgrima.

Para la realización de este proyecto de intervención me he basado en mi experiencia previa. Esto es debido a la realización de las Prácticas IV, también conocidas como Prácticas de Mención, en este caso de Educación Física. En la realización de estas prácticas pude desarrollar la unidad didáctica de esgrima en el colegio en el que las realicé. Esta experiencia previa me ha servido para mejorar los principales aspectos en los que falle en su día a la hora de ponerla en práctica.

Con este proyecto de intervención pretendo acercar la práctica de la esgrima a la escuela, pero no quiero que los alumnos se queden simplemente como el manejo de la espada aplicando la técnica de manejo. Sino que quiero que aprendan los diferentes valores que la esgrima transmite, haciendo hincapié en el respeto por el compañero, el ser honesto con las normas y sobre todo con la toma de riesgos.

## **5.2. Participantes**

El proyecto de intervención va a ser desarrollado en el CEIP Campo de Borja, un centro escolar de carácter público-comarcal bilingüe (BRIT) de doble vía. Situado en la localidad de Borja (Zaragoza).

Es un colegio el cual el alumno matriculado ronda sobre los 400 estudiantes, los cuales están repartidos en seis unidades de educación infantil, once unidades de primaria y un aula de educación especial.

Al tratarse de un colegio comarcal, además de los alumnos de la localidad de Borja también asisten a él alumnos de otros pueblos vecinos que carecen de este servicio en la localidad de origen.

La franja de horario escolar en el que el alumnado esta de forma presencial en las clases es de 9:00h a las 14:00 en invierno, mientras que en verano es de 9:00h a 13:00h. En el centro se imparte el segundo ciclo de Educación Infantil (etapa de 3-6 años), el ciclo completo de Educación Primaria (6-12 años), además de albergar un aula comarcal de Educación Especial.

La unidad didáctica del proyecto de intervención está dedicada a cuarto curso de primaria. En el tendremos dos clases, 4ºA y 4ºB. En la clase de 4ºA contamos con 21 alumnos, de los cuales se dividen en 12 chicos y 9 chicas. Mientras que, en 4ºB, tenemos 22 alumnos, 7 chicas y 15 chicos.

## **5.3. Procedimiento**

La unidad didáctica del proyecto de intervención está compuesta en diez sesiones, las cuales se dividen en tres partes: familiarización (dos sesiones), esgrima deportiva (cinco sesiones) y esgrima escénica (tres sesiones).

En la primera sesión que se llama “Espadachines” voy a trabajar la familiarización con el objeto. A través, de juegos de toda la vida, pero que están adaptados con el uso de la espada.

En la segunda sesión, “Espadachines-malabaristas” seguiré trabajando la familiarización con el objeto, pero en esta sesión utilizare globos para que vayan viendo como es puntear con la espada, así de esta forma puedan transferir este conocimiento después para la esgrima deportiva.

En las siguientes cinco sesiones ya nos metemos con la esgrima deportiva. En la sesión “¿Cómo se juega?”. Van a buscar el alumnado de forma activa y pensando entre ellos como es la posición básica de esgrima y como hacen para desplazarse.

En la siguiente sesión de esgrima deportiva “¡Al ataque!” voy a tratar de enseñarles el saludo básico de esgrima y la técnica de estocada. Y en la siguiente sesión “Nos defendemos” aprenderemos las técnicas de defensa, en este caso los tipos de bloqueo.

Después de aprender el saludo, el ataque y los bloqueos, en las dos últimas sesiones de esgrima deportiva “¡Te reto a ti!” y “Combates de altura”, los alumnos van a estar combatiendo entre ellos aplicando la técnica aprendida, pero en estas dos sesiones van a tener que gestionarse ellos mismos los combates.

Para las últimas tres sesiones que quedan, las voy a dedicar a la esgrima escénica. En ellas el alumno se va a acercar a esta modalidad que, aunque parece lejana en los niños está más cerca de lo que parece. En la sesión “Nos movemos con espadas” va a ser un primer contacto del alumnado con la música y la espada, en donde tendrá que ir creando diferentes movimientos al ritmo de la música.

Tras esta primera toma de contacto con la espada y la música las dos siguientes sesiones “Creamos una coreografía” y ¡Menudos artistas! En la primera sesión nombrada en grupo van a crear una pequeña coreografía o escena en la que tendrán que trabajar en grupo y, por último, en la sesión final, tendrán un tiempo para ensañar esta coreografía y finalmente la expondrán al resto de compañeros.

#### 5.4. Temporalización

Como nombra el Anexo III de la ORDEN ECD/850/2016, de 29 de junio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de Educación Primaria y autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, en 4ºEP tendremos a la semana 180 minutos de clase, los cuales se dividen en dos sesiones de 45 minutos cada una y una sesión doble de 90 minutos. Lo que hace que a la semana tengamos tres sesiones de Educación Física con una duración de 180 minutos semanales.

La intervención será en los cursos de 4ºEP, en cada curso tendremos cuatro clases semanales de 45 minutos cada uno. La intervención durada diez sesiones lo que vendrán siendo dos semanas completas y media semana, es decir, la primera y segunda semana del mes completas y la tercera semana de mes a mitad.

La intervención empezara la segunda semana de febrero, empezando el día 3 lunes, durante esa semana tendremos dos sesiones más, miércoles y jueves. La sesión del jueves es doble, es decir, tendremos 90 minutos de educación física.

La semana siguiente, del 10 al 14, seguiremos teniendo 180 minutos de Educación Física. Por último, la semana del 17 al 21 de febrero solo tendremos dos sesiones, las del lunes y miércoles, que con esta última finalizaríamos la intervención.

Tabla 1. Temporalización intervención: Esgrima

<b>Febrero</b>						
<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>	<b>Sábado</b>	<b>Domingo</b>
					<b>1</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
4ºA/4ºB		4ºA/4ºB	4ºA/4ºB			
45´		45´	90´			

<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
4°A/4°B		4°A/4°B	4°A/4°B			
45´		45´	90´			
<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>
4°A/4°B		4°A/4°B				
45´		45´				
<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>

## 6. RECURSOS

### 6.1. Humanos

El alumno asume un papel o un rol activo en su propio proceso de aprendizaje siendo el docente en muchos casos el que hace de orientador o mediador a través del cual desarrollar sus habilidades sociales. Así pues, en las sesiones se establece un clima de interacción positiva entre el alumno-profesor y viceversa, o entre el propio alumnado.

Dando otro enfoque a la unidad didáctica, podría llegar a contar con la participación de otros cursos, familiares o incluso deportistas. Todos estos factores dependerán del contexto en el que este ubicada la unidad didáctica.

### 6.2. Espaciales

Dentro de los recursos espaciales, dependerá de la situación de cada colegio. El patio del recreo o el pabellón, será el espacio en el que tenga lugar la mayor parte de los aprendizajes, ya que en él se va a desarrollar en mayor parte las sesiones.

Para la esgrima escénica, podemos aprovechar espacios cercanos a nuestro centro, como una plaza peatonal, un parque u otras opciones que nos del entorno.



### 6.3. Fungibles

Se usarán recursos variados con el objetivo de atender a la diversidad del alumnado y contribuir a un mayor logro de los objetivos, así como una mejor adquisición de las competencias claves.

La esgrima es una actividad, que el material principal, es un objeto construido con materiales reciclados. Es una oportunidad de que este material pueda tenerlo todo el alumnado del colegio, ya que se puede hacer en conjunto con otras áreas.

Aprovecharemos los materiales propios del área de educación física, en los que destacarán el uso de chinos de solo dos colores (en nuestro caso, naranja y amarillo) que serán utilizados para que estos den señales al alumno sobre el campo. Si tenemos la oportunidad de poder pintar en el suelo, utilizaremos tizas para la división en dos partes del campo, sino con cuerdas.

### 6.4. Audiovisuales e informáticos

Es muy importante el apoyo tecnológico para la mejor adquisición de los aprendizajes y de las explicaciones.

Usaremos los ordenadores de la clase con el proyector para proyectar algunos videos para apoyarnos en ellos en la explicación. También deberemos utilizar un altavoz portátil, ya que es importante la música con la parte de danza-creación.

Por último, el uso de cámaras o móviles para grabar o hacer fotos en las diferentes sesiones. Estos dispositivos se utilizarán si se quieren cumplimentar la unidad didáctica con algún video tutorial sobre la esgrima deportiva o hacer un montaje de las diferentes coreografías expresadas en la parte de esgrima escénica.

## 7. SESIONES

<b>UD:</b> ESGRIMA	<b>N.º Sesión:</b> 1. Espadachines
<b>Objetivos didácticos:</b> Responsabilizarse del cuerpo del compañero Mejorar la coordinación óculo-manual	

<p>Familiarización con el objeto</p> <p>Demostrar una actitud de colaboración y tolerancia.</p> <p>Responsabilizarse de la espada de esgrima.</p>
<p><b>Contenido de sesión:</b></p> <p>Familiarización</p>
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Espadas de esgrima</p>
<p><b>Partes de la sesión</b></p>
<p><b>Calentamiento:</b></p> <p>Pilla-pilla: el profesor dice en que parte del cuerpo hay que tocar para que te pillen.</p> <p>Superviviente: igual que el anterior, pero eliminando.</p>
<p><b>Parte principal:</b></p> <p>Tula con espada: solo lleva uno la espada, tiene que ir pillando a los demás con la espada. Cuando pilla a uno se la pasa y este debe pillar a otro compañero.</p> <p>Variante: los pillados se unen a pillar</p> <p>Pilla-Pilla: todos con espada y la para uno. Si me pillan me quedo sentado sujetando la espada hasta que un compañero me levante.</p> <p>Variante: cuando me pillan cambio el rol.</p> <p>Combate a caballo: un alumno de cara pareja se sube a caballito encima del otro. Para conseguir punto solo vale en las piernas del jinete. El jinete debe de llevar la espada en la mano menos hábil.</p>
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Recogemos todos conjuntamente los materiales</p> <p>Nos sentamos para verbalizar el primer contacto con la espada</p> <p>Aseo personal.</p>

<p><b>UD:</b></p> <p>ESGRIMA</p>	<p><b>N.º Sesión:</b></p> <p>2. Espadachines-malabaristas</p>
<p><b>Objetivos didácticos:</b></p> <p>Responsabilizarse del cuerpo del compañero</p> <p>Mejorar la coordinación óculo-manual</p> <p>Familiarización con el objeto</p>	

<p>Demostrar una actitud de colaboración y tolerancia. Responsabilizarse de la espada de esgrima.</p>	
<p><b>Contenidos sesión:</b> Familiarización</p>	
<p><b>Materiales:</b> Espadas de esgrima, globos</p>	
<p><b>Partes de la sesión</b></p>	
<p><b>Calentamiento:</b> Tula con espada: solo lleva uno la espada, tiene que ir pillando a los demás con la espada. Cuando pilla a uno se la pasa y este debe pillar a otro compañero. Variante: los pillados se unen a pillar</p>	
<p><b>Parte principal:</b> Malabaristas: con una espada y un globo, buscar los posibles malabarismos individualmente sin que el globo toque el suelo. Variante: con desplazamientos Variante: en parejas Avanza con el globo: me desplazo en el espacio con el globo sin que se me caiga, la única manera de tocar el globo es con la punta de la espada. Carrera de globos: formando grupos de 3-4 personas hacemos carreras de relevos desplazándonos como en el ejercicio anterior. Mi globo es mío: cada uno con su globo, debe ir desplazándose dándole solo con la punta y debo de robar el de otro compañero dándole con la punta de mi espada dos veces.</p>	
<p><b>Vuelta a la calma:</b> De manera grupal enseñamos el saludo. Recogemos el material Nos sentamos a verbalizar la sesión, posibles dificultades, estrategias utilizadas. Aseo personal</p>	
<p><b>UD:</b> ESGRIMA</p>	<p><b>N.º Sesión:</b> 3. ¿Cómo se juega?</p>
<p><b>Objetivos didácticos:</b> Conocer la técnica básica de la esgrima: guardia, marchar... Comprender y cumplir normas del juego</p>	

<p>Responsabilizarse del cuerpo del compañero</p> <p>Mejorar la coordinación óculo-manual</p> <p>Familiarización con el objeto</p> <p>Demostrar una actitud de colaboración y tolerancia.</p> <p>Responsabilizarse de la espada de esgrima.</p>	
<p><b>Contenidos sesión:</b></p> <p>Técnica</p>	
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Espada de esgrima, chinos</p>	
<p><b>Partes de la sesión</b></p>	
<p><b>Calentamiento:</b></p> <p>Explicación del deporte de esgrima en donde explicaremos en qué consiste el deporte, normas, el campo y estableceremos las normas de oro de cara a los combates. En esta sesión vamos a ponerlos a en pequeño grupo en el que dos alumnos competirán a dos estocadas mientras los otros dos estarán de árbitros y observando la posición de los pies, rodillas tronco y manos, así tras esta sesión sacaremos la posición básica de esgrima.</p>	
<p><b>Parte principal:</b></p> <p>La clase dividida en grupos de cuatro, tendrán que sacar conclusiones entre ellos de sus combates de la colocación de las partes del cuerpo</p>	
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Recoger material.</p> <p>Nos sentaremos para verbalizar los aprendizajes y entre todos sacaremos la posición básica de esgrima.</p> <p>Aseo personal.</p>	
<p><b>UD:</b></p> <p>ESGRIMA</p>	<p><b>N.º Sesión:</b></p> <p>4. Al ataque</p>
<p><b>Objetivos didácticos:</b></p> <p>Conocer la técnica básica de la esgrima: guardia, marchar...</p> <p>Comprender y cumplir normas del juego</p> <p>Responsabilizarse del cuerpo del compañero</p> <p>Mejorar la coordinación óculo-manual</p>	

<p>Familiarización con el objeto</p> <p>Demostrar una actitud de colaboración y tolerancia.</p> <p>Responsabilizarse de la espada de esgrima.</p>	
<p><b>CONTENIDOS SESIÓN:</b></p> <p>Técnica: estocada en estático y paso + estocada.</p>	
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Espada de esgrima, ladrillos de plástico, aros, pelotas, cuerdas y petos</p>	
<p><b>Partes de la sesión</b></p>	
<p><b>Calentamiento:</b></p> <p>Cada alumno deberá de inventarse un saludo. Estando en la pista polideportiva deberá de ir retando a sus compañeros haciendo cada uno su saludo. El combate será a una estocada.</p>	
<p><b>Parte principal:</b></p> <p>El campo estará dividido en 6 postas:</p> <p>1ª Posta: 6 ladrillos y deberán de ir derribándolos.</p> <p>2ª Posta: el compañero lanzará un aro rodando por el suelo y deberá cogerlo con estocada.</p> <p>3ª Posta: un compañero con una pelota y se la ira poniendo en diferentes posiciones el compañero deberá de ir dando estocadas donde este la pelota.</p> <p>4ª Posta: en la portería habrá varias cuerdas colgando a diferentes alturas. El alumnado deberá ir dándole estocadas a las cuerdas.</p> <p>5ª Posta: el compañero lanzara un peto al aire. El otro compañero deberá de dar una estocada y cogerlo antes de que toque suelo.</p> <p>6ª Posta: habrá varios balones colgados en la portería cogidos por unas cuerdas, deberán de ir haciendo estocadas.</p>	
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Recoger material.</p> <p>Verbalizar la estocada en estático y el paso+estocada.</p> <p>Aseo personal</p>	

<p><b>UD:</b></p> <p>ESGRIMA</p>	<p><b>N.º Sesión:</b></p> <p>5. Nos defendemos</p>
----------------------------------	--

<p><b>Objetivos de la sesión:</b></p> <p>Conocer la técnica básica de la esgrima: guardia, marchar...</p> <p>Comprender y cumplir normas del juego</p> <p>Responsabilizarse del cuerpo del compañero</p> <p>Mejorar la coordinación óculo-manual</p> <p>Familiarización con el objeto</p> <p>Demostrar una actitud de colaboración y tolerancia.</p> <p>Responsabilizarse de la espada de esgrima.</p>
<p><b>Contenidos sesión:</b></p> <p>Bloqueos: bloqueo arriba y abajo</p>
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Espadas de esgrima, chinos</p>
<p><b>Partes de la sesión</b></p>
<p><b>Calentamiento:</b></p> <p>PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA: la pista polideportiva dividida en tres partes. Cada una de ellas corresponde a primera, segunda o tercera. La dinámica del juego consiste en retar a los de tu área a un combate a dos estocadas. Si en ese combate gano, asciendo de división si me encuentro en tercera o segunda y me mantengo si estoy en primera. Si el combate se pierde se desciende en el caso de estar en primera y segunda y se mantiene en el caso de estas en tercera. La división del grupo se hará al azar colocando el mismo número de alumnos en cada una de las tres zonas.</p>
<p><b>Parte principal:</b></p> <p>Por parejas, les diremos que tienen 5 min para descubrir cómo puede ser el bloqueo por arriba y el bloqueo por abajo. Después pondremos en común todas experiencias y explicaremos o corregiremos si lo hubieran hecho mal.</p> <p>Ejercicio 1: en parejas. Un miembro de la pareja atacará de manera pasiva y el otro deberá de hacerle bloqueos. Cuando lleven unos pocos, cambio.</p> <p>Ejercicio 2: igual que el anterior pero más activo.</p> <p>Ejercicio 3: situación de combate condicionado. Uno de la pareja solo puede atacar, el otro solo se defiende. Si le hace 3 bloqueos seguidos se cambian los roles.</p>
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p> <p>Recogemos material.</p>

Aseo personal.

<b>UD:</b> ESGRIMA	<b>N.º Sesión:</b> 6. ¡Te reto a ti!
-----------------------	---

**Objetivos didácticos:**  
 Realiza contraataques combinando acciones de bloqueo y ataque  
 Se desplaza hacia delante y hacia atrás sin cruzar las piernas  
 Mantiene la posición de guardia durante todo el lance  
 Ataca y se defiende en los momentos más idóneos

**CONTENIDOS SESIÓN:**  
 Autonomía de gestión de los combates  
 Aplicación de los contenidos técnicos de ataque defensa  
 Respeto por el compañero  
 Toma de riesgos

**Materiales:**  
 Espadas de esgrima y chinos

**Partes de la sesión**

**Calentamiento:**  
 Cada uno con su saludo. Estando en la pista polideportiva deberá de ir andando retando a sus compañeros haciendo cada uno su saludo. El combate será a una estocada.

**Parte principal:**  
 ¡Te reto!: El juego consiste en recrear situaciones de combate. A lo largo de la pista polideportiva habrá montados los campos necesarios para que estén todo el rato combatiendo. El juego consiste en lo siguiente: a cada alumno se le otorgará un número que solo lo sabrá él. Los alumnos se irán retando a combates de 5 estocadas. El alumno que gana se intercambia el número con el rival. Al final, el alumno que gana es el que tiene el número más pequeño.

**Vuelta a la calma:**  
 Estiramientos  
 Aseo personal

<b>UD:</b>	<b>N.º Sesión:</b>
------------	--------------------

ESGRIMA	7. Combates de altura
<p><b>Objetivos didácticos:</b></p> <p>Realiza contraataques combinando acciones de bloqueo y ataque</p> <p>Se desplaza hacia delante y hacia atrás sin cruzar las piernas</p> <p>Mantiene la posición de guardia durante todo el lance</p> <p>Ataca y se defiende en los momentos más idóneos</p>	
<p><b>Contenidos sesión:</b></p> <p>Autonomía de gestión de los combates</p> <p>Aplicación de los contenidos técnicos de ataque defensa</p> <p>Respeto por el compañero</p> <p>Toma de riesgos</p>	
<p><b>Materiales:</b></p> <p>Espada de esgrima, chinos, tizas, tarjetas de las estrellas.</p>	
<p><b>Partes de la sesión</b></p>	
<p><b>Calentamiento:</b></p> <p>Cada uno con su saludo. Estando en la pista polideportiva deberá de ir andando retando a sus compañeros haciendo cada uno su saludo. El combate será a una estocada</p>	
<p><b>Parte principal:</b></p> <p>LIGA DE LAS ESTRELLAS: cada alumno tiene una carta que ha creado a su gusto (un deportista, un dibujo animado...) Se crea una tabla clasificatoria. Con los números suficientes a los participantes que hay. El orden inicial se pone al azar. El juego consiste en que el último empieza retando. El alumno que gana el combate a 5 estocadas esta por detrás, cambia el lugar en la clasificación por la del compañero que ha ganado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo se puede retar a 5 puestos por encima o 5 por debajo.</li> <li>- Empieza retando el de menor rango</li> <li>- Los combates son a 5 estocadas</li> <li>- Si las cartas están hacia abajo significa que el rival está combatiendo</li> <li>- Si las cartas están hacia arriba significa que el rival esta sin combatir y puede ser retado.</li> </ul>	
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p>	



Verbalizar la actividad: como se han organizado, que normas han puesto en cada combate, estrategias usadas...

Aseo personal

<b>UD:</b> ESGRIMA	<b>N.º Sesión:</b> 8. Nos movemos con espadas
<b>Objetivos didácticos:</b> Participa en la creación y ejecución de una coreografía de esgrima Crea diferentes coreografías y las ejecuta sin repetir las	
<b>Contenidos sesión:</b> Familiarización con el complemento a través de la música	
<b>Materiales:</b> Ordenador, espadas de esgrima y altavoz portátil	
<b>Partes de la sesión</b>	
<b>Calentamiento:</b> Visualización de diferentes videos de esgrima escénica, por ejemplo, de Errol Flynn. Después de cada visualización intentaremos sacar elementos de cada composición escénica.	
<b>Parte principal:</b> A través de la música y de manera individual, experimentaran y crearan composiciones artísticas expresivas con la espada de esgrima.	
<b>Vuelta a la calma:</b> Recogemos el material Charla para sacar principales aspectos de la esgrima escénica Nos aseamos	

<b>UD:</b> ESGRIMA	<b>N.º Sesión:</b> 9. Creamos nuestra coreografía
<b>Objetivos didácticos:</b> Participa en la creación y ejecución de una coreografía de esgrima Trabajo cooperativo	
<b>Contenidos sesión:</b> Composición de una coreografía grupal	

<p><b>Materiales:</b> Altavoz portátil, espadas de esgrima.</p>
<p><b>Partes de la sesión</b></p>
<p><b>Calentamiento:</b> Les diremos a los alumnos en que consiste la sesión de hoy, los dividiremos en grupos y se pondrán a trabajar.</p>
<p><b>Parte principal:</b> Divididos en grupos de 4-5 personas, deberán de crear una composición escénica de unos 30 segundos a 1 minuto. Esta composición la expondrán al final de la clase para ver los fallos y mejorarla el día siguiente.</p>
<p><b>Vuelta a la calma:</b> Exposición de las escenas y verbalizar los aciertos y los fallos Recogeremos material Nos asearemos.</p>

<p><b>UD:</b> ESGRIMA</p>	<p><b>N.º Sesión:</b> 10. ¡Menudos artistas!</p>
<p><b>Objetivos didácticos:</b> Participa en la creación y ejecución de una coreografía de esgrima Actividades con intenciones artísticas o expresivas: composiciones estéticas</p>	
<p><b>Contenidos sesión:</b> Composición de una coreografía grupal Representación de la coreografía</p>	
<p><b>Materiales:</b> Altavoz portátil, espadas de esgrima.</p>	
<p><b>Partes de la sesión</b></p>	
<p><b>Calentamiento:</b> Recordaremos entre todos los aciertos y los fallos. Después de esto nos bajaremos a ensayar.</p>	
<p><b>Parte principal:</b> Cada alumno en su grupo, deberán de ensayar su puesta a punto de manera cooperativa y mejorando lo expuesto el día anterior.</p>	
<p><b>Vuelta a la calma:</b></p>	

Exposición de las escenas y verbalización de lo que han realizado
Recoger material
Nos asearemos.

## 8. EVALUACIÓN

La importancia de la evaluación en la educación viene dada por las posibilidades que nos ofrece para fortalecer y consolidar los aprendizajes, además de ser un medio para mejorar en el proceso de enseñanza. Desde el momento que los alumnos llegan al aula la evaluación se convierte en un medio activo y continuo, que nos va a proporcionar información sobre el alumno de sus procesos de aprendizaje dentro y fuera del aula.

La evaluación tiene dos funciones que destacan sobre el resto. Es un elemento que nos va a permitir comprobar y asegurarnos que los objetivos que se han puesto se están cumpliendo. Por otro lado, nos sirve para corregir, reorganizar y replantear nuestra metodología si los objetivos que están impuestos no se están cumpliendo.

“Análisis estructurado y reflexivo, que permite comprender la naturaleza del objeto de estudio y emitir juicios de valor sobre el mismo, proporcionando información para ayudar a mejorar y ajustar la acción.” (Ruiz, 1998)

### 8.1. Evaluación del proceso de aprendizaje

Para la evaluación de los objetivos a cumplir en la unidad didáctica que he desarrollado en el proyecto de intervención, he creado una lista de control. En la cual he nombrado unas acciones determinadas para que el alumno durante la práctica las desarrolle y así poder conseguir la información necesaria para su evaluación.

Ítems SI / EP /NO	Estándares de aprendizaje	¿Cuándo se evalúa?	Nombre alumno		
			Nº1	Nº2	Nº3
Se desplaza hacia delante y hacia atrás sin cruzar las piernas.	Est.EF.2.3.1. Est.EF.2.3.2.	Esgrima deportiva			

Mantiene la posición de guardia durante todo el lance.	Est.EF.2.3.1. Est.EF.2.3.2.	Esgrima deportiva			
Realiza contraataques combinando acciones de bloqueo y ataque.	Est.EF.2.3.1. Est.EF.2.3.2.	Esgrima deportiva			
Es eficaz, muestra iniciativa y plantea dificultades a sus oponentes.	Est.EF.2.3.1. Est.EF.2.3.2.	Esgrima deportiva			
Participa en la creación y ejecución de una coreografía de esgrima.	Est.EF.5.2.1. Est.EF.5.2.3. Est.EF.5.2.4.	Esgrima escénica			
Ataca y se defiende en los momentos más idóneos.	Est.EF.6.4.3.	Esgrima deportiva			
Se aseá después de la clase de Educación Física.	Est.EF.6.2.4.	Durante toda unidad didáctica			

<p>Respetar las normas aceptando que ha sido punteado por el compañero.</p>	<p>Est.EF.6.13.5.</p>	<p>Durante toda la unidad didáctica</p>			
---	-----------------------	---	--	--	--

## 8.2. Evaluación del proceso de enseñanza

Para garantizar la calidad de la enseñanza a lo largo del procedimiento de enseñanza en el alumnado es necesario tener autocrítica con nuestro trabajo y ser capaces de reconocer los aciertos y los errores las unidades didácticas que impartimos. El ser capaz de reconocer los puntos fuertes y puntos débiles de nuestro trabajo, capacitará al docente de mejorará su trabajo corrigiendo en donde ha fallado y reforzando donde ha acertado.

Es por ello, que la práctica docente está ligada a la evaluación constante tanto del alumnado como del propio docente. A través de la creación del siguiente instrumento de autoevaluación se pretende detectar los puntos fuertes y débiles del proyecto de intervención. (Anexo 1)

## 9. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Las limitaciones del estudio pueden residir en el curso en el que está enfocado. Es un proyecto de intervención que solo se ha puesto en práctica en el curso de 4º Educación Primaria, donde en los demás cursos no ha sido puesto en práctica. Tampoco ha sido puesto en práctica en otros centros o en otro contexto socio-cultural, así que no hay referencias sobre los índices motivacionales en otros ciclos o en otros contextos socio-culturales.

Otra de las limitaciones del estudio, son los objetivos interpuesto para la unidad didáctica del proyecto de intervención. Ya que son los objetivos que se adaptaban al curso y a las circunstancias acordes con la programación anual del centro en el área de Educación Física. En otro contexto, el profesor de turno contemplaría otros objetivos más adecuados a sus contextos, adaptándolos al contexto de colegio y del alumnado del grupo clase.

## **10. PROSPECTIVAS DE FUTURO**

Como prospectivas de futuro, resultaría interesante la ejecución del mismo proyecto durante unos años para ver la evolución del alumnado adaptando los objetivos a los de su etapa evolutiva. Por otro lado, la ejecución de esta unidad didáctica sería interesante verla en escena en otro contexto socio-cultural, al igual que ponerla en práctica en otra etapa evolutiva. Por otro lado, podría resultar interesante el atender a otras variables diferentes que pudieran estar relacionadas con el género o el nivel académico del alumnado.

## **11. IMPLICACIONES PRÁCTICAS**

Este proyecto de intervención puede tener implicaciones de carácter práctico en otros ciclos de la enseñanza en primaria o en secundaria. Estas nuevas implicaciones pueden hacer que se creen nuevas estrategias didácticas a la hora de utilizar este material adaptándolo a los alumnos y a la etapa evolutiva. Podrían orientarse hacia conductas en las que se promocionase el cuidado del medio ambiente, el compañerismo y el control de la agresividad, haciendo que el alumnado sea más responsable a la hora del cuidado del medio ambiente, respetando la naturaleza y creando nuevos juegos con materiales reciclados. El compañerismo aun siendo un juego de carácter individual podríamos trabajarlo a través del control de la ira, sabiendo que en la ejecución del juego no se va a hacer daño.

## **12. CONCLUSIONES**

Mediante la elaboración y puesta en práctica de este proyecto de intervención, el cual, ha contribuido a mejorar mis competencias en la docencia. Enriqueciendo mi experiencia y mi formación como futuro docente. Algunas de las ideas que son más importantes y que podemos extraer de este proyecto de intervención son:

- El área de Educación Física es clave para promover y enseñar valores, en donde el niño ser al participe en adaptarlos a su personalidad.
- El profesor es un mediador que está en constante aprendizaje para mejorar la calidad de su enseñanza, mejorando y adaptando las sesiones para lograr los objetivos.
- La necesidad que tiene el alumnado de aprender, se ve incentivado a través de actividades innovadoras y motivadoras.

En lo referente al juego es la primera referencia que tiene el niño de acercarse a la realidad que le rodea, imitando a través del juego los comportamientos y actitudes de la sociedad. Es por ello que el juego es un gran transmisor de valores que el niño irá integrando a su desarrollo. El profesor deberá de ser un mediador, un guía que ayude al niño a la adquisición de estos valores.

Por otro lado, en la puesta en práctica del proyecto de intervención me he podido fijar en la potencialidad educativa que tiene la esgrima como actividad transmisora de conocimiento. Es de por sí una actividad novedosa, innovadora y motivadora, pero el hecho de que junto con otras actividades se puedan desarrollar proyectos interdisciplinarios es donde se enriquece esta actividad.

Durante el desarrollo de las sesiones he llegado a la conclusión de que tendría que haber dotado de más sesiones a la parte de Esgrima Escénica, ya que de esta forma se le hubiera dotado de un mayor tiempo para que los alumnos hubiesen tenido un mayor aprendizaje en la realización de sus coreografías.

Cabe destacar, que es una actividad que no requiere una gran cantidad de material. La actividad está al alcance de cualquier colegio, aunque no tenga el material correspondiente, para la construcción de las espadas, tienen muchas variantes para su construcción. Es por ello, que es un deporte muy recomendado dentro de la educación al aportar tantas variantes en el aprendizaje.

En conclusión, para los docentes y futuros docentes de Educación Física, les puede servir este proyecto de intervención para llevarlo a cabo desde el mismo punto de vista expuesto en este trabajo o adaptándolo a las necesidades que tienen en cada centro. Por otro lado, puede suponer una nueva oportunidad para la creación o adaptación de nuevas actividades para la esgrima, las cuales enriquecerían aún más su potencial educativo en las aulas.

En definitiva, tras la elaboración de este proyecto de intervención, dándole forma desde cero a las sesiones relacionadas con la esgrima, el resultado que he obtenido personalmente es satisfactorio y gratificante. Todo esto gracias a vivir la experiencia a través de las prácticas de mención, pudiendo exponer este material ciertamente novedoso para el alumnado de Educación Primaria. Ha sido ahí donde han sido visibles los frutos

del trabajo a través del alumnado, siendo participe de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por último, resaltar las dificultades que lleva consigo la realización de la práctica, en donde la Unidad Didáctica perfecta no existe, donde siempre hay un matiz que cambiar, mejorar o modificar para que todo el alumnado llegue a los objetivos.



### 13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcaraz, F. D. (2006). *Modelo para autoevaluar la práctica docente:(dirigido a maestros de infantil y primaria)*. WK Educación.
- Álvarez, J. L. H. (2005). El Deporte en el currículum de educación física: justificación curricular y educación en valores. *In Valores del deporte en la educación:(Año europeo de la Educación a través del Deporte)* (pp. 127-158). Secretaría General Técnica.
- Andreu, E., (2006). *La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo*. Madrid, España, Wanceulen Editorial.
- Barbero, J.I. (1990). *Deporte, escuela y sociedad. Discursos y prácticas que configuraron el deporte moderno*. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- Berengüí, R., & Garcés, E. J. (2007). Valores en el deporte escolar: estudio con profesores de educación física. *Cuadernos de Psicología del Deporte, vol 7, nº 2, 2007*.
- Cabrera, E. A. (2017). *La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo*. Madrid, Wanceulen Editorial.
- Calandín, J. G., & Gozávez, V. (2016). Justificación filosófica de la educación en valores éticos y cívicos en la educación formal. Análisis crítico de la LOMCE. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 28(1 (en-jun)), 83-103.
- Cerrillo, R. (2003). Educar en valores, misión del profesor. *Tendencias pedagógicas*, 8.
- Cruz, J., Capdevila, L., Boixadós, M., Pintanel, M., Alonso, C., Mimbrenro, J. y Torregosa, M. (1996). *Identificación de conductas, actitudes, valores relacionados con el Fairplay en deportistas jóvenes. En valores sociales y deporte: Fairplay versus Violencia*. (36-67). Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- Estany, L. C. P. E. A., Guich-Victòria, M. T. G. R., Planas-M<sup>a</sup>, M. F. O. T., & Serrats, G. (1997). *Cómo educar en valores*. 8, 4-21.
- Fronzizi, R. (1972). Valor, estructura y situación. *Revista de filosofía DIÁNOIA*, 18(18), 78-102.
- Herrero, T., López, M, Pecci, M., (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. *El juego infantil y su metodología*. España: Mc Graw Hill
- Madrona, P. G. (2006). Educar en valores a través de juegos motores y deportes: concreción práctica en Educación Física. Ensayos: *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (21), 109-129.

- Medina, M. E. F., & Sánchez, J. R. H. (1999). Evaluación docente: hacia una fundamentación de la autoevaluación. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 2(1), 32.
- Orden ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, Zaragoza: Boletín oficial de Aragón (2014)
- Pastor, V. M. L., Aguado, R. M., García, J. G., Pastor, E. M. L., Pinela, J. F. M., Badiola, J. G., ... & Martín, M. I. (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida*. RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (10), 31-41.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22ª. ed.)*. Madrid, España. Espasa-Calpe.
- Real Decreto 126/2014, de 28 febrero, por el que establece el currículo básico de la Educación Primaria, Madrid: Boletín oficial del Estado (2014)
- Sanmartín, M. G. (1998). *Desarrollo de valores en la educación física y el deporte*. Apuntes. Educación física y deportes, 1(51), 100-108.
- Tarragó, R., Iglesias, X., Lapresa, D., & Anguera, M. T. (2016). *Complementariedad entre las relaciones diacrónicas de los T-patterns y los patrones de conducta en acciones de esgrima de espada masculina de élite*. Cuadernos de Psicología del Deporte, 16(1), 113-128.
- Torregrosa, M., & Lee, M. J. (2007). *El estudio de los valores en psicología del deporte*. Revista de psicología del deporte, 9(12). 71-83.
- Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). *El juego: un espacio para la formación de valores*. Omnia, 13(1), 51-78.
- Vaca, M. (1996): *La EF en la práctica en E. Primaria*. Asociación “cuerpo, educación y motricidad”. Palencia.

#### *Consultas web*

- Cega esgrima. Consultado el 19 de abril de 2020. Recuperado de <https://cegaesgrima.wordpress.com/>

Club de esgrima de Alicante. Consultado el 19 de abril de 2020. Recuperado de <http://clubesgrimaalicante.blogspot.com/>

Club de esgrima Toledo. Consultado el 20 de abril de 2020. Recuperado de <https://www.esgrimatoledo.com/>

Concepto de definición. Consultado el 13 de abril de 2020. Recuperado de <http://conceptodedefinicion.com>

Cuaderno de aula. Consultado el 30 de marzo de 2020. Recuperado de <http://www.cuadernoaula.com/sitio/>

Educación inicial. Consultado el 2 de abril de 2020. Recuperado de <https://educacioninicial.mx/>

EduTEKA. Consultado el 4 de abril de 2020. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.com>

Ef deportes. Consultado el 20 de abril de 2020. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes>

El juego y el aprendizaje. Consultado el 13 de abril de 2020. Recuperado de <http://participanteuniversitario.bligoo.com>

Gestionando hijos. Consultado el 4 de abril de 2020. Recuperado de <http://gestionandohijos.com>

Miranda, C. R. M. BENEFICIOS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA NIÑEZ

Ojo de agua. Consultado el 2 de abril de 2020. Recuperado de <http://ojodeagua.es>

Smartick. Consultado el 14 de abril de 2020. Recuperado de <https://www.smartick.es/blog/educacion/deporte-aprender-valores/>

## ANEXO 1. AUTOEVALUACIÓN PROCESO DE ENSEÑANZA

Valor	Si/ No/ A veces	Notas de mejora
<b>Valores individuales</b>		
Diversión ¿Se han divertido?		
Esfuerzo ¿Se han esforzado en mejorar la técnica?		
Buenos hábitos ¿Se han aseado tras la clase?		
No violencia ¿Se han controlado durante el duelo?		
Reconocer aciertos/errores ¿Han reconocido las estocadas del rival?		
<b>Valores Sociales</b>		
Respeto entre adversario		
<b>Valores en el juego</b>		
Se han respetado las decisiones arbitrales		
No se ha puesto en riesgo al rival		
Se han respetado las normas		