**APORTACIÓN AL PROYECTO DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

INTRODUCCIÓN.

El trabajo a realizar desde Educación Física vincula los aspectos socioculturales de las actividades físicas y los juegos populares ancestrales de la cultura china. Muchas de estas actividades se practican actualmente y se ven reflejadas en prácticas cotidianas que han trascendido y se han llegado a convertir en deportes actuales.

Esta es la importancia que queremos dar desde nuestra materia, esto es, hacer comprender a los alumnos el arraigo a diferentes costumbres y prácticas lúdicas de una cultura como la mexicana.

Del mismo buscaremos una actitud crítica en los alumnos hacia el comportamiento social y las desigualdades que existen en todas las culturas y que se ven reflejadas también en este tipo de prácticas.

Afrontamos los siguientes puntos clave del trabajo a realizar.

1. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN.

El tratamiento de la información por parte de los materiales preparados para Educación física en su vínculo con el proyecto, se han remitido a la historia de los juegos y deportes populares; la sociedad precolombina y los nexos con juegos y deportes que se practicaban y se siguen practicando en nuestro país. Existe información que avala la tesis de la relación que se da entre prácticas ya jugadas y la extensión a la antigua Europa. Por así decirlo, las publicaciones son amplias y son recurrentes los estudios activos existentes en la actualidad que citan dichas prácticas.

2. ELABORACIÓN DE LOS DISTINTOS MATERIALES CURRICULARES.

Existe dentro del currículum de Educación Física los contenidos vinculados a los juegos y deportes populares de la zona de práctica, así como de otras regiones de España. No así de otros países. En este sentido, siempre se ha trabajado desde una óptica que incluye el espacio cercano como vehículo de conocimiento del entorno para los alumnos. Sin embargo, resulta muy enriquecedor aportar está ampliación de contenidos, similares de trabajo, a otros países. La elaboración de los materiales se vincula al trabajo de actividades, competiciones, programaciones de sesiones de trabajo, donde los alumnos participan activamente tanto en la participación, propiamente dicha, como en la preparación de los juegos, control, organización de juegos y espacios y su arbitraje cuando así es necesario. Por tanto, lo más destacable de la elaboración de los materiales, es que los alumnos también han participado con las actividades planteadas.

3. OBJETIVOS PLANTEADOS.

- Practicar juegos y deportes populares propios de la zona elegida.

- Conocer los vínculos de los JJ y DD populares con prácticas propias de nuestra zona y nuestro país.

- Participar de una forma igualitaria en todas las prácticas.

- Comprender la necesidad de hacer un uso adecuado de los materiales y de los espacios.

- Descubrir y conocer el concepto de sostenibilidad.

- Aplicar la sostenibilidad a las prácticas y juegos desarrollados.

- Ser autosuficientes en la organización, práctica y control de las prácticas desarrolladas.

- Conocer el valor cultural de estas prácticas para cualquier sociedad.

4. METODOLOGÍA EN EL AULA.

La metodología utilizada se fundamento en el descubrimiento guiado. Si bien inicialmente establecimos una instrucción directa en los primeros juegos, el desarrollo de los mismos, se planteó con una investigación en cuanto a las soluciones que debían aportar. También, en cuanto al conocimiento del valor cultural, se realizó por una exposición a los alumnos.

El trabajo se dividió en grupos mixtos, tratando de incorporar a todos y cada uno de dichos grupos, el máximo nivel de vinculación de todos los participantes.

5.EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

Los resultados obtenidos han sido muy satisfactorios, ya que la evaluación se ha realizado por medio de un debate final de todos los participantes. Todos han participado aportando su opinión y mostrando una gran satisfacción en la práctica realizada.