



DVV International

Education for Everyone. Worldwide.  
Lifelong.

Con el apoyo financiero del



Ministerio Federal de  
Cooperación Económica  
y Desarrollo



# Guía Metodológica para Educadores de Jóvenes y Adultos: Deporte para el Desarrollo

# **Guía Metodológica para Educadores de Jóvenes y Adultos: Deporte para el Desarrollo**

DVW International, Oficina Regional Sudamérica

Proyecto Perú, 2024

DVW International es el Instituto de Cooperación Internacional de la Asociación Alemana para la Educación de Adultos (DVV). Como organización profesional líder en el campo de la educación de adultos y la cooperación para el desarrollo, DVW International proporciona apoyo a nivel mundial para el establecimiento y desarrollo de estructuras sostenibles para la educación de jóvenes y adultos.

## **Autoría:**

Pedro Pérez, Consultor de Deporte para el Desarrollo.

## **Edición, diseño y diagramación:**

Ideas Sin Fronteras

[www.ideassinfronteras.org](http://www.ideassinfronteras.org)

## **Fotografías:**

DVW International Perú

Esta publicación fue realizada con el apoyo financiero de Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de Alemania (BMZ). Los puntos de vista y datos expresados en este documento son responsabilidad de las o los autores y no reflejan necesariamente la posición de DVW International. Este trabajo está autorizado bajo la licencia CC BY-NC-ND 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

[www.dvw-international.edu.pe](http://www.dvw-international.edu.pe)

# Prefacio

**Meike Woller**  
Directora Regional  
Sudamérica DVV  
International



América Latina se enfrenta a múltiples desafíos en materias como medio ambiente, migración, género y seguridad. Esto hace inevitable que tanto los individuos como la sociedad en su conjunto tengan que cambiar.

En DVV International estamos convencidos de que la Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA) es un motor de cambio y un medio para lograr sociedades más justas, seguras y sostenibles. Pero, ¿cómo conseguir que la gente reflexione, aprenda y cambie? Existen diversas respuestas y múltiples enfoques en la Educación de Personas Jóvenes y Adultas.

Los participantes en las ofertas educativas son muy diferentes en cuanto a sus expectativas, objetivos y estilos de aprendizaje. Por eso, se necesita un amplio repertorio de métodos para alcanzar a todos de manera efectiva. Además de los métodos y contenidos tradicionales, existen enfoques más innovadores, como la educación y el desarrollo con y a través del deporte.

El deporte tiene el potencial de llegar al corazón de muchas personas, inspirarlas, reunir las y simbolizar el aprendizaje con cabeza, corazón y mano dentro de un contexto educativo. Para los grupos vulnerables, en particular, el deporte puede ser una forma de experimentar la autoeficacia, algo que a menudo carecen en otros ámbitos de la vida; además, les permite (re)ganar motivación para su desarrollo personal y adquirir resiliencia frente a los retos que enfrentan en situaciones difíciles.

Para que el deporte tenga este efecto positivo, debe vincularse metódicamente con el desarrollo social, cultural, económico y personal de los participantes, entendiendo su rol como una herramienta educativa con repercusiones en el conjunto de la sociedad: para una integración activa, mayor equidad y empoderamiento. Esta publicación ofrece valiosas sugerencias metodológicas.

Espero que disfruten de su lectura.

# Índice

<b>1. Introducción</b> .....	<b>05</b>
1.1 ¿Por qué es importante este manual para la promoción de la Educación de Jóvenes y Adultos?.....	08
<b>2. Metodología</b> .....	<b>10</b>
<b>3. Consejos para Implementación</b> .....	<b>12</b>
<b>4. Parte práctica: sesión y actividades</b> .....	<b>14</b>
4.1 Sesión: Ficha de ejemplo .....	15
4.2 Batería de actividades .....	19
<b>5. Integración del Deporte en el Currículo Educativo:     Un Enfoque Holístico para el Desarrollo Estudiantil</b> .....	<b>39</b>
<b>6. Conclusión</b> .....	<b>42</b>
<b>7. Reflexiones Finales</b> .....	<b>42</b>
<b>8. Bibliografía</b> .....	<b>43</b>
<b>9. Anexos</b> .....	<b>45</b>

# Introducción

Las Naciones Unidas (2018) destacan el papel del deporte como un facilitador clave del desarrollo sostenible. En este contexto, destacan marcos significativos como el Plan de Acción de Kazán (UNESCO, 2017) y el Plan de Acción Mundial sobre Actividad Física 2018-2030 (OPS, 2019), donde se enfatiza el potencial del deporte para contribuir a diversos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), desde la salud y la educación hasta la inclusión social y la igualdad de género.

Estos marcos promueven el deporte no como un fin en sí mismo, sino como una plataforma para lograr resultados más amplios en materia de desarrollo. Esta perspectiva cobra aún más relevancia, dado que, como indica Sterling (2001), la educación para el desarrollo sostenible es fundamental para preparar a los estudiantes ante los desafíos venideros.

Cuando se emplea el deporte de manera intencionada para avanzar en los objetivos de desarrollo, se le denomina deporte para el desarrollo (DPD). Esta metodología puede constituir una herramienta eficaz para fomentar la educación de calidad y el desarrollo de habilidades interpersonales. No solo fomenta un estilo de vida saludable, sino que también puede integrarse en programas educativos para mejorar el aprendizaje y el crecimiento personal.

En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) ha defendido el poder del deporte para crear capital humano y social, promoviendo la integración, la inclusión y la cohesión social.

Por ende, las Naciones Unidas recomiendan el uso del DPD como un medio para impulsar el desarrollo de aptitudes interpersonales, fomentando la cohesión y el empoderamiento social y económico. Además, señalan que las iniciativas bien diseñadas basadas en el DPD son plataformas adecuadas para intervenciones psicosociales en la consolidación de la

paz, estableciendo vínculos entre grupos y comunidades que, de otro modo, habrían tendido a la desconfianza y la hostilidad (Van der Niet, 2010; Höglund, 2008).

El DPD, debido a su potencial, también puede ser un medio de empoderamiento para jóvenes y adultos, especialmente en contextos de vulnerabilidad, ayudándolos a transitar hacia el sistema educativo formal o hacia el empleo. Además, como señala Bailey (2006) desempeña un papel crucial en la educación, proporcionando un marco para el desarrollo de habilidades y valores. También se presenta como una estrategia complementaria para la educación alternativa, promoviendo la resiliencia y la cohesión social.

Asimismo, el DPD se considera un medio eficaz para promover el aprendizaje a lo largo de la vida. Puede ser un componente integral de la educación, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales y emocionales, promoviendo la inclusión y mejorando el acceso a oportunidades educativas para todos, especialmente para aquellos en situaciones de vulnerabilidad.

Cuando el DPD se integra adecuadamente en programas educativos, puede mejorar el rendimiento académico, elevar las aspiraciones y empoderar a los jóvenes al aumentar su confianza y autoestima, además de mitigar comportamientos disruptivos y antisociales (UNESCO, 2019).

Para lograr estos objetivos, es importante considerar algunos enfoques clave:

## **1. Desarrollo de habilidades interpersonales**

El DPD se utiliza como una herramienta para cultivar habilidades sociales y emocionales en jóvenes y adultos. A través de la participación en estas actividades pueden aprender valores como el trabajo en equipo, la disciplina, el respeto y la equidad, que son esenciales para su desarrollo personal y social, respaldando la importancia de integrar estos aspectos en el contexto educativo (Rodríguez y Sánchez, 2019).

## **2. Inclusión social**

Las iniciativas de DPD están diseñadas para fomentar la inclusión social de jóvenes y adultos, especialmente aquellos en situaciones de vulnerabilidad o marginación. Al participar en estas iniciativas, pueden integrarse mejor en sus comunidades, lo que ayuda a reducir la exclusión social y a fomentar la cohesión comunitaria.

### 3. Transición educativa

El DPD puede servir como un puente para ayudar a jóvenes y adultos a transitar hacia el sistema educativo formal. En este sentido, la propia UNESCO (2019) ha liderado proyectos para empoderar a los jóvenes y adultos no escolarizados y apoyar su transición al sistema educativo formal o al empleo en la economía formal.

### 4. Reforzamiento de la resiliencia

Las actividades relacionadas al DPD pueden ayudar a jóvenes y adultos a desarrollar resiliencia, optimismo y bienestar social, lo cual es crucial para enfrentar desafíos personales y comunitarios. En definitiva, el DPD puede ser una herramienta multifacética para empoderar a jóvenes y adultos vulnerables, proporcionándoles habilidades valiosas, promoviendo su inclusión social y mejorando sus oportunidades educativas y laborales.

Para garantizar que los programas de transición educativa a través del DPD sean sostenibles y efectivos a largo plazo, es necesario considerar enfoques y estrategias clave:

- a) Integración en políticas nacionales:** Es fundamental que los programas se integren en las políticas y marcos educativos nacionales. Esto asegura que las iniciativas no sean esfuerzos aislados, sino parte de un enfoque más amplio y coordinado, respaldado por el gobierno y con recursos adecuados.
- b) Colaboración intersectorial:** La sostenibilidad de estos programas depende de la colaboración entre diferentes sectores, como la educación, la salud, el deporte y el desarrollo social. Al trabajar juntos, estos sectores pueden compartir recursos, conocimientos y experiencias para fortalecer los programas.
- c) Desarrollo de capacidades:** Capacitar a las y los educadores es esencial para asegurar que los programas sean efectivos. Esto incluye formación en métodos de enseñanza adaptados al contexto, que permitan transmitir habilidades prácticas y competencias sociales a los jóvenes y adultos.
- d) Evaluación y monitoreo:** Implementar sistemas de evaluación y monitoreo es crucial para medir el impacto de los programas y realizar ajustes según sea necesario. Esto incluye la recopilación de datos desglosados para evaluar el progreso en áreas como la inclusión social y el empoderamiento de jóvenes y adultos.

**e) Participación comunitaria:** Involucrar a la comunidad en la implementación de los programas ayuda a asegurar que estos sean relevantes y respondan a las necesidades específicas. La participación comunitaria también fomenta un sentido de propiedad y compromiso hacia el éxito del programa.

**f) Enfoque en la inclusión:** Diseñar programas que sean inclusivos y accesibles para todos los jóvenes y adultos, independientemente de su género, discapacidad o situación socioeconómica, ayuda a maximizar su impacto y sostenibilidad.

Al implementar estas estrategias, los programas de transición educativa utilizando el DPD como parte de su estrategia pueden ser más sostenibles y efectivos, proporcionando beneficios duraderos a jóvenes, adultos y sus respectivas comunidades. En resumen, el deporte es una herramienta poderosa que trasciende la mera actividad física, actuando como un catalizador para el desarrollo integral de las y los estudiantes.

Esta guía metodológica está diseñada para educadoras y educadores de jóvenes y adultos, con el objetivo de integrar el deporte para el desarrollo en el currículo educativo y en las intervenciones comunitarias de manera efectiva, utilizando este como un vehículo para el desarrollo integral de sus estudiantes y/o beneficiarios.

## **1.1 ¿Por qué es importante este manual para la promoción de la Educación de Jóvenes y Adultos?**

Esta guía metodológica aglutina la experiencia de DVV International y de sus asociados a través de su vinculación con la formulación, acompañamiento y puesta en práctica de programas de deporte para el desarrollo o que utilizan éste como parte de sus intervenciones. Está diseñada para educadoras y educadores que trabajan en el ámbito de la educación de jóvenes y adultos.

Su objetivo es proporcionar las herramientas prácticas necesarias para integrar el deporte para el desarrollo en el proceso educativo de manera efectiva.

Para ello, contiene una propuesta metodológica, consejos para su implementación, diez actividades diseñadas para trascender más allá de la actividad física y que abordan elementos claves dentro del panorama educativo y directrices para lograr integrar estas actividades dentro de currículos formales o no formales de enseñanza.

Asimismo, cuando las y los educadores hagan uso del manual comprobarán su utilidad en los siguientes aspectos:

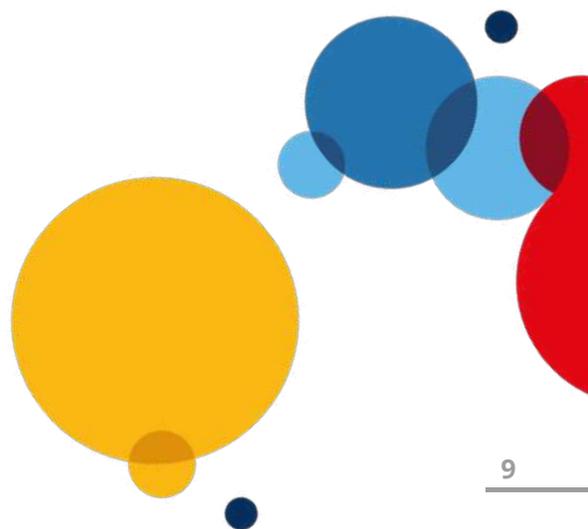
**Guía Práctica:** Que permite a las y los educadores, de una forma sencilla y directa, integrar el deporte para el desarrollo en sus espacios educativos de manera efectiva. Les ofrece estrategias y recursos que facilitan la enseñanza de habilidades para la vida y elementos curriculares, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes.

**Impacto a Largo Plazo:** Ayuda a las y los educadores a maximizar su influencia positiva en la vida de los estudiantes, impactando su desarrollo a largo plazo. Al adoptar las estrategias propuestas, por su componente lúdico y novedoso, las y los educadores pueden contribuir significativamente en la educación de sus estudiantes.

**Adaptabilidad y Contextualización:** Todas las actividades y estrategias del manual son fácilmente adaptables a las necesidades y contextos específicos de sus estudiantes, asegurando así que sean relevantes y significativas. Esto permite una enseñanza más personalizada y efectiva.

**Promoción de Habilidades Transversales:** A través del deporte para el desarrollo, el manual facilita el desarrollo de habilidades transversales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el liderazgo, esenciales para el éxito en la vida personal y profesional.

Este manual está concebido como una herramienta fundamental para las y los educadores de jóvenes y adultos, ya que les proporciona los recursos necesarios para replicar y adaptar el deporte para el desarrollo en sus espacios educativos.



# Metodología



La propuesta de esta guía se fundamenta en un enfoque participativo y centrado en el estudiante. Como sostiene Prince (2006), las metodologías activas de aprendizaje son esenciales para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Las y los educadores asumen el rol de facilitadores del aprendizaje, promoviendo un ambiente donde las y los estudiantes puedan explorar, experimentar y reflexionar sobre sus vivencias educativas y sociodeportivas.

Los principios clave de esta propuesta son:

**Enfoque en el Juego Limpio y el Trabajo en Equipo:** Se busca fomentar un ambiente donde la competencia sea saludable y se valore el esfuerzo colectivo por encima del individualismo. El juego limpio implica respetar las reglas del juego, a las y los compañeros y a las y los oponentes, y apreciar el esfuerzo y la dedicación de todos los participantes.

**Inclusión y Diversidad:** Tal como defienden Ainscow et al. (2006), es fundamental garantizar que todas las y los estudiantes, sin distinción de género, raza, religión, habilidad o contexto social, tengan la oportunidad de participar y beneficiarse de un entorno de aprendizaje inclusivo. En el ámbito del deporte para el desarrollo, esto significa crear un espacio donde todos se sientan bienvenidos y valorados, celebrando las diferencias individuales.

**Reflexión y Debate:** Es imperativo incorporar momentos de reflexión y discusión para que las y los estudiantes puedan analizar sus experiencias, compartir sus pensamientos, y aprender de los demás. La reflexión es un componente esencial del proceso de aprendizaje, ya que permite a las y los estudiantes evaluar sus experiencias, identificar áreas de mejora, y desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos y habilidades adquiridos.

**Adaptabilidad:** Las y los educadores deben ser flexibles y adaptar las actividades a las necesidades y contextos específicos de sus estudiantes. La adaptabilidad es crucial para asegurar que las actividades sean pertinentes y significativas para todas las y los estudiantes, así como para responder a las necesidades y preferencias individuales.

# Consejos para la implementación



**a) Preparación de las sesiones:** Es vital dedicar tiempo suficiente a la planificación de las sesiones, asegurándose de que los objetivos sean claros y que los materiales necesarios estén disponibles.

Una planificación meticulosa es esencial para garantizar que las sesiones sean efectivas y que las y los estudiantes puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

**b) Creación de un Ambiente Seguro:** Es fundamental garantizar que el espacio físico sea seguro y que las y los estudiantes se sientan cómodos y motivados para participar.

Un entorno seguro y acogedor es primordial para fomentar la participación activa y el aprendizaje efectivo.

**c) Facilitación del Diálogo Abierto:** Se debe promover un ambiente donde las y los estudiantes se sientan libres de expresar sus opiniones y donde se valore la diversidad de perspectivas.

El diálogo abierto es esencial para fomentar la comprensión mutua y el respeto, así como para cultivar un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo.

**d) Evaluación Continua:** Es necesario implementar mecanismos para evaluar el progreso de las y los estudiantes y la efectividad de las actividades, ajustando la metodología según sea necesario.

La evaluación continua permite a las educadoras y educadores monitorear el avance de las y los estudiantes, identificar áreas de mejora y ajustar las actividades para asegurar que se alcancen los objetivos de aprendizaje.

# Parte práctica: Sesión y actividades

A continuación, se presenta una ficha de sesión y diez actividades, a modo de ejemplo, para que puedan ser utilizadas como referencia para las clases que las y los educadores imparten en los CEBA y en sus acciones comunitarias.

Algunas de estas actividades se realizarán en los talleres con las y los educadores. Las otras, se agregan a modo de recurso para que puedan ser consultadas y utilizadas por las y los educadores.



### 3.1. Sesión: Ficha de ejemplo

<b>Fecha</b>	18/10/2024	<b>Nº Participantes</b>	20-30
<b>Tiempo</b>	60 minutos		
<b>Temática(s)</b>	Equidad de género y el trabajo en equipo a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)		
<b>Objetivos</b>	Educar sobre la equidad de género Promover la colaboración y el trabajo en equipo		
<b>Competencias principales</b>	Construye su identidad: Se valora a sí mismo. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Delibera sobre asuntos públicos.		

#### Starter/Iniciador

El objetivo de este momento de la sesión es activar al grupo y crear una buena predisposición para el resto de la sesión.

Para maximizar el tiempo disponible para la parte principal, se sugiere utilizar actividades que requieran una explicación breve y que cuenten con elementos lúdicos para empezar a fijar el tono de la sesión.

<b>“Levántate si...”</b>	<b>Materiales</b>
<p>Prepara una lista de preguntas que solo se pueden responder con sí o no. Estas preguntas deben comenzar con: “¿Alguna vez...?” o “Levántate si...”.</p> <p>Lee las preguntas o afirmaciones una por una. Para cada afirmación, las y los participantes se tienen que parar si la respuesta es afirmativa.</p> <p>Ejemplos de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Alguna vez has vivido en otro país o ciudad diferente a donde naciste?</li> <li>¿Alguna vez has ganado un premio?</li> <li>¿Alguna vez has participado en un evento o actividad que promueva la equidad de género?</li> <li>¿Alguna vez has trabajado como voluntario?</li> <li>¿Alguna vez has hecho una caminata de más de 10 kilómetros?</li> <li>¿Alguna vez has asistido a un concierto de tu grupo de música favorito?</li> <li>¿Alguna vez has trabajado en un proyecto que contribuya a alguno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible?</li> </ul>	<p>Hoja con preguntas</p>

## Parte principal

La parte principal de la sesión debe estar diseñada para desarrollar y profundizar en los temas centrales de la actividad.

Las actividades en este momento deben promover la participación activa de los participantes y fomentar un aprendizaje significativo.

Es crucial que esta sección mantenga el interés y la motivación de los participantes. Asimismo, las actividades deben ser más complejas y requerir un mayor nivel de interacción y reflexión. Este es el momento clave de la sesión, donde se manifiestan de manera evidente los objetivos de la misma.

Guardianes de la equidad	Materiales
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dividir al equipo en grupos de 6 a 10 jugadoras y jugadores.</li><li>2. El grupo forma un círculo alrededor de una persona que está en el centro.</li><li>3. La persona en el centro trata de evitar que lo toquen con la pelota que representa la violencia de género.</li><li>4. Si lo tocan con la pelota intercambia posición con la persona que lanzó y le impactó.</li><li>5. Tras un rato de juego, pare y pregunte sobre maneras de prevenir la violencia de género.</li><li>6. Seleccione una de las opciones: educación, leyes públicas, lugares seguros, servicios de apoyo, empoderamiento económico, acción comunitaria, uso de la tecnología, etc.</li><li>7. Ahora la persona en el centro estará protegido por otra persona y que evitará o dificultará que otros lo toquen con la pelota.</li><li>8. Tras jugar nuevamente, pare e incluya una segunda medida de protección de las mencionadas por el grupo.</li><li>9. Ahora la persona en el centro estará doblemente protegido contra la violencia de género.</li></ol>	Pelotas blandas

Los 10 retos	Materiales
<p>1. Se les informa a las y los participantes que tienen que organizarse en grupos para dividirse los retos y puedan trabajar de la mejor manera, ya que hay retos de diferentes tipos y algunos necesitan más tiempo que otros.</p> <p>Las reglas para los retos son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formarán grupos de tres (3) personas mínimo para cumplir los retos.</li> <li>• Todos los grupos deben ser mixtos.</li> <li>• Los retos pueden realizarse de manera aleatoria, pero no pueden dejar retos inconclusos. (No es válido iniciar un reto y abandonarlo).</li> <li>• Cada vez que se termina un reto, el grupo se separa y se forma un nuevo grupo para hacer un nuevo reto.</li> <li>• Un mismo grupo no puede cumplir varios retos, deben ser siempre grupos nuevos.</li> <li>• Todo el equipo de participantes debe ayudar a cumplir los retos.</li> </ul> <p>2.El objetivo como equipo es que todos cumplan los 10 retos durante el tiempo establecido (20 minutos).</p>	<p>Pizarra y plumones</p> <p>Fichas ODS</p> <p>Imágenes sobre equidad de género</p>

Parte principal
<p>El objetivo de este momento de la sesión es verificar la comprensión, es decir, asegurarnos que el propósito de la actividad se ha reflejado en la misma y el grupo ha entendido que mensaje se quiere transmitir con ella.</p> <p>Para ello, la educadora o el educador debe formular preguntas que faciliten el diálogo y orienten la conversación hacia la conexión de la actividad con su objetivo.</p> <p>Además de estas preguntas, también se pueden utilizar otras técnicas para realizar esta reflexión y chequeo de la comprensión, algunas de ellas pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Por parejas, reflexionar sobre lo sucedido durante la actividad, para luego compartirlo con el grupo.</li> <li>• Escribir en post it las 3 o 5 ideas principales que extraen de la actividad.</li> <li>• Por grupos, pedirles que dibujen en la pizarra la idea principal de la actividad.</li> <li>• Solicitar que relacionen la situación del juego con una de su vida cotidiana.</li> <li>• Pedirles que escriban 3 cosas que han aprendido, 2 cosas sobre las que quieren saber más y 1 pregunta que tienen sobre el tema.</li> </ul>

## Preguntas guía para las actividades de la parte principal

- **Guardianes de la equidad**

- Al principio del juego ¿se sintieron expuestos a la violencia de género? ¿Por qué?
- Tras la primera ronda, ¿qué cambió? ¿se sintieron más protegidas? ¿Por qué?
- Y en la última ronda, ¿cómo se sintieron?
- ¿Cómo relacionas lo sucedido en el juego con tu entorno diario?
- ¿Qué barreras existen actualmente para lograr la equidad de género en tu comunidad?
- ¿Qué acciones individuales puedes tomar para promover la equidad de género?

- **Los 10 Retos**

Debate y Dibujo sobre Educación:

- ¿Qué desafíos específicos enfrenta la educación en Perú y cómo podrían abordarse de manera efectiva?
- ¿Cómo puede la educación contribuir al logro de los ODS en tu comunidad?

### **Desarrollo de un Emprendimiento:**

- ¿Qué características debe tener un emprendimiento para ser sostenible y responsable con el medio ambiente?
- ¿Cómo puede la tecnología ser un aliado en la creación de soluciones innovadoras para problemas locales?

### **Soluciones a la Violencia contra la Mujer:**

- ¿Qué medidas concretas se pueden implementar para reducir la violencia de género en tu comunidad?
- ¿Cómo pueden las políticas públicas y la educación contribuir a la equidad de género?

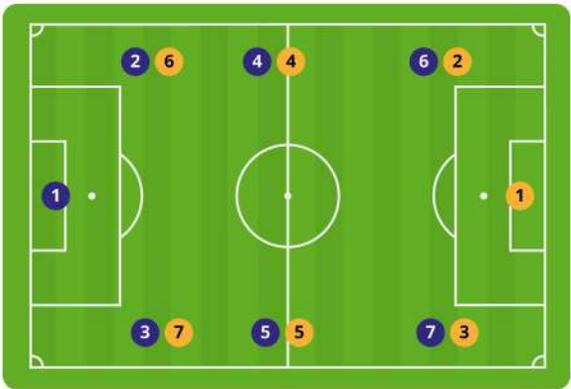
### **Plan para Mitigar el Cambio Climático:**

- ¿Qué acciones locales pueden tener un impacto significativo en la lucha contra el cambio climático?
- ¿Cómo puede la comunidad involucrarse activamente en la protección del medio ambiente?

### **Reescribir una Canción contra la Corrupción:**

- ¿Qué papel juega la cultura y el arte en la sensibilización sobre temas sociales como la corrupción?
- ¿Cómo puede la participación ciudadana ayudar a combatir la corrupción.

## 3.2. Batería de actividades

<b>Nombre del juego</b>	<b>Fútbol Historia</b>	
<b>Objetivo</b>	<p>Utilizar el deporte como un medio para reforzar los conocimientos en Historia, Geografía y Economía, en un ambiente de aprendizaje divertido y colaborativo que estimule el interés por estas materias.</p>	
<b>Tema principal(es)</b>	<p>Historia, Geografía y Economía en Secundaria. * Observación: se adjunta preguntan de ejemplo en el apartado "Anexos"</p>	
<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye interpretaciones históricas: Comprende el tiempo histórico. Gestiona responsablemente los recursos económicos: Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.</p>	
<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibuja un campo de fútbol 7 en la pizarra.</li> <li>2. Coloca los nombres de las y los estudiantes en las posiciones de los jugadores: 1 portero, 2 defensas, 2 mediocampistas y 2 delanteros.</li> <li>3. Sorteas el lado del campo donde comenzará el juego.</li> <li>4. Formula una pregunta relacionada con las materia de Historia, Geografía y Economía.</li> <li>5. Las dos personas que se encuentren en la posición del balón deben responder la opción correcta en la pizarra lo más rápido posible.</li> <li>6. La que responda primero y correctamente gana el duelo, y el balón avanza una posición hacia el arco para intentar anotar un gol.</li> <li>7. Para marcar un gol, el delantero debe vencer al portero en un duelo.</li> <li>8. Repite la secuencia hasta que termine el partido.</li> </ol>	

<b>Materiales</b>	1 pizarra, 2 plumones, 1 borrador.
<b>Observaciones</b>	<p>Los equipos deben seleccionar la posición de los estudiantes antes de iniciar el juego.</p> <p>Se puede jugar por tiempo, número de goles, número de preguntas, entre otras modalidades.</p> <p>El marcador puede contarse en función del número de goles o de preguntas acertadas.</p> <p>Se recomienda realizar varios partidos utilizando formatos popularmente conocidos: liguilla, eliminatoria directa, etc.</p>
<b>Variantes</b>	<p>Se puede adaptar a cualquier materia cambiando simplemente las preguntas.</p> <p>También se pueden formular preguntas de “verdadero” o “falso” según el tema elegido.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Las aventuras de Willy Fog</b>
<b>Objetivo</b>	Fomentar el trabajo en equipo y reforzar conocimientos de cultura general.



<b>Tema principal(es)</b>	Cultura general Trabajo en equipo.
---------------------------	---------------------------------------

<b>Competencia(s)</b>	<p>Aprécia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales: Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Interactúa a través de sus habilidades motrices: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p>
-----------------------	---

<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibuja un mapa del mundo en el área de juego.</li> <li>2. Divide a las y los participantes en tres grupos, cada uno identificado con un color distinto.</li> <li>3. Explica que este juego es inusual, ya que hay tres equipos: dos que defienden juntos y uno que ataca.</li> <li>4. Cuando un equipo recupera el balón, pasará a ser el atacante y los otros dos quedan como defensores.</li> <li>5. Durante el juego proporciona información relacionada con el mapa del mundo para que los estudiantes puedan marcar un gol. Algunos ejemplos son: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo se puede marcar en el país donde se originó el tango.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país que es hogar del Monte Kilimanjaro.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país que posee el desierto de Atacama.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país que inventó el sudoku.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país que posee la Gran Barrera de Coral.</li> </ul> </li> </ol>
--------------------	--

<p><b>Descripción</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo se puede marcar en el país famoso por su canal que conecta dos océanos.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país que es hogar del río más largo del mundo, el Nilo.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país donde se originó el flamenco.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país que es famoso por sus tulipanes y molinos de viento.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país donde se originó el yoga.</li> <li>- Solo se puede marcar en el país donde se encuentra la reserva de Tambopata.</li> <li>- Solo se puede marcar en los países organizadores del próximo mundial de fútbol.</li> <li>- Solo se puede marcar en el primer país que aprobó el voto femenino.</li> <li>- Solo se puede marcar en el primer país americano que abolió la esclavitud.</li> </ul> <p>6. Haz hincapié para que las y los estudiantes comprendan que para lograr un gol, el compañero o compañera debe recibir el balón dentro del país y luego pasarlo a otro que esté afuera, sin perder la posesión del balón y, además, responder correctamente a la pregunta.</p>
<p><b>Materiales</b></p>	<p>1 balón, platillos, chalecos.</p>
<p><b>Observaciones</b></p>	<p>Los equipos defensores no pueden ingresar al país objetivo. Al mismo tiempo que solo puede haber un jugador del equipo atacante dentro de este país.</p> <p>Para favorecer la participación de todos, cada vez que anota un equipo debe hacerlo un jugador distinto.</p> <p>Se puede adaptar a diferentes contenidos, como por ejemplo: dibujar letras y preguntas sobre obras literarias y escritores; formas geométricas y matemáticas; episodios históricos y países donde sucedieron.</p>
<p><b>Variantes</b></p>	<p>Introducir 2 balones con los que se puede marcar, de esta forma la comunicación de los equipos se vuelve más importante.</p> <p>Hacer más equipos con menos integrantes y 2 mapamundi, para favorecer la participación de todos.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Guardianes de la Equidad</b>
<b>Objetivo</b>	Educar sobre la equidad de género en el marco de los derechos humanos.



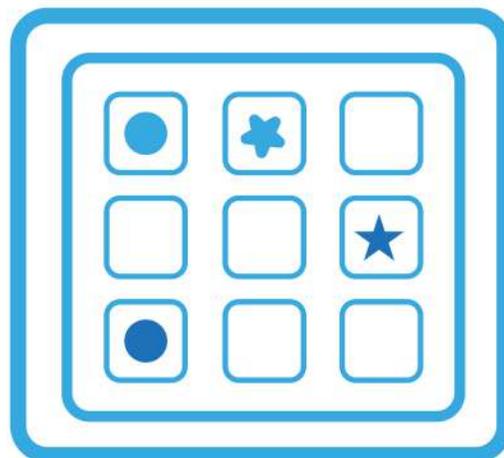
<b>Tema principal(es)</b>	Equidad de género Derechos humanos
---------------------------	---------------------------------------

<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye su identidad: Se valora a sí mismo.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:</p> <p>Delibera sobre asuntos públicos.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:</p> <p>Comprende su cuerpo.</p>
-----------------------	---

<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir a los participantes en grupos de 6 a 10 personas.</li> <li>2. Cada grupo forma un círculo alrededor de una persona que está en el centro.</li> <li>3. La persona en el centro trata de evitar que lo toquen con la pelota que representa la violencia de género.</li> <li>4. Si lo tocan con la pelota intercambia posición con la persona que lanzó y le impactó.</li> <li>5. Tras un rato de juego, pare y pregunte sobre maneras de prevenir la violencia de género.</li> <li>6. Seleccione una de las opciones: educación, leyes públicas, lugares seguros, servicios de apoyo, empoderamiento económico, acción comunitaria, uso de la tecnología, etc...</li> <li>7. Ahora la persona en el centro estará protegido por otro jugador o jugadora y que evitará que otros lo toquen con la pelota.</li> <li>8. Tras jugar nuevamente, pare e incluya una segunda medida de protección de las mencionadas por el grupo.</li> <li>9. Ahora la persona en el centro estará doblemente protegido contra la violencia de género.</li> </ol>
--------------------	--

<b>Materiales</b>	Pelota (s).
<b>Observaciones</b>	<p>Por seguridad solo se puede lanzar el balón de rodillas para abajo</p> <p>Reflexionar con el grupo sobre cuando se está más expuesto a la violencia de género y que logramos con las medidas de protección.</p> <p>Se puede adaptar a diferentes contenidos, como por ejemplo: educación sexual, covid-19, entre otros.</p>
<b>Variantes</b>	Introducir 2 balones con los que se puede marcar, de esta forma la comunicación de los equipos se vuelve más importante.

<b>Nombre del juego</b>	<b>Conexiones matemáticas</b>
<b>Objetivo</b>	Reconocer conceptos matemáticos mediante la colaboración entre los participantes.



<b>Tema principal(es)</b>	Matemáticas Colaboración
<b>Competencia(s)</b>	Resuelve problemas de cantidad: Comunica su comprensión sobre los números y operaciones. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Comprende su cuerpo.
<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir a las personas en grupos de 6 a 10 jugadores.</li> <li>2. Cada grupo se coloca en la línea de salida.</li> <li>3. Coloca a unos 10 metros de distancia aproximadamente los papeles.</li> <li>4. Los papeles contienen conceptos matemáticos y su fórmula, representación gráfica, definición u otra información relacionada correspondiente.</li> <li>5. A la señal empieza la carrera de relevos.</li> <li>6. En cada turno solo sale una persona de cada equipo que puede girar únicamente dos papeles en cada ronda.</li> <li>7. Se trata de conectar todas las parejas posibles antes de que se terminen los papeles.</li> </ol>
<b>Materiales</b>	Papeles con la información Conos

<p><b>Observaciones</b></p>	<p>Se puede adaptar a diferentes materias, como por ejemplo:</p> <p>Geografía: países y capitales/banderas  Historia: Personajes históricos y hechos históricos  Literatura: Escritores y obras  Inglés: Palabras y definiciones  Ciencia: conceptos y fórmulas/definiciones</p>
<p><b>Variantes</b></p>	<p>Se sale por parejas agarrados de la mano.</p> <p>Tiene que llegar a los papeles haciendo cierto movimiento (saltando, pata coja, etc).</p> <p>Tienen que llegar a los papeles llevando un globo en pareja sin que se caiga al piso.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>El sistema métrico decimal</b>
<b>Objetivo</b>	Realizar conversiones de cantidades a expresiones numéricas mediante una carrera de relevos.



<b>Tema principal(es)</b>	Sistema métrico decimal Autonomía
---------------------------	--------------------------------------

<b>Competencia(s)</b>	Resuelve problemas de cantidad: Traduce cantidades a expresiones numéricas. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Comprende su cuerpo.
-----------------------	---

<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Hacer grupos de 4-5 personas.</li> <li>Es una estructura de una carrera de relevos donde cada cono tiene asignado una medida (hectómetros, milímetros, etc.) colocadas a partir del metro que será el punto de salida y la referencia.</li> <li>Para iniciar la educadora o educador dice una cantidad siempre expresada en metros, por ejemplo: 1000 metros, 0,3 metros, 0,008 metros.</li> <li>A partir de ahí, las primeras personas de cada uno de los grupos deben dirigirse a la medida que permita establecer la cifra indicada sin decimales ni sin ceros añadidos. Tomando como referencia los ejemplos anteriores: 1000 metros = 1 km; 0,3 metros = 3 decímetros; 0,008 metros = 1 milímetro.</li> <li>Las y los participantes deberán correr a esa medida (km, dm, mm...) y volver rápidamente al cono inicial (metro) sumando un punto quien antes lo realice correctamente.</li> </ol>
--------------------	--

<b>Materiales</b>	Conos
<b>Observaciones</b>	Para que haya fluidez en el juego se debe ser rápido indicando las cifras. Con el mismo formato de ejercicio, se puede adaptar a medidas de tiempo, monetarias, de volumen, peso, etc.
<b>Variantes</b>	Las y los participantes tienen que desplazarse con algún objeto: globo, balón, etc. Deben salir en grupo: parejas, tríos, cuartetos, grupo completo.

<b>Nombre del juego</b>	<b>El frisbee de la paz</b>
<b>Objetivo</b>	Conseguir la resolución de conflictos de manera constructiva, promoviendo así la cooperación y el entendimiento mutuo.



<b>Tema principal(es)</b>	Resolución de conflictos Comunicación
<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye su identidad: Autorregula sus emociones.</p> <p>Construye su identidad: Reflexiona y argumenta éticamente.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:</p> <p>Maneja conflictos de manera constructiva.</p> <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.</p> <p>Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p>
<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organiza a las personas en dos equipos y delimita el espacio de juego.</li> <li>2. Explica brevemente las reglas básicas del ultimate: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Cuando se tiene posesión del frisbee no se pueden mover.</li> <li>b) Hay cambio de posesión cuando: se intercepta en el aire; cuando el frisbee cae al piso; cuando se salga fuera de la zona de juego.</li> <li>c) Para anotar hay que recibir en la zona de anotación.</li> <li>d) No hay contacto físico en el ultimate, salvo los que se producen de forma fortuita.</li> </ol> </li> </ol>

<b>Materiales</b>	Frisbee, chalecos, platillos
<b>Observaciones</b>	<p>Una particularidad del Ultimate es que no hay árbitro, son las y los propios participantes quienes velan por el cumplimiento de las normas del juego. En caso de que haya una jugada controvertida, deben dialogar y llegar a acuerdos para poder seguir jugando.</p> <p>Como último recurso, en caso de no llegar a ningún acuerdo, pueden solicitar la mediación del observador u observadora, quien solo intervendrá en estos momentos y por petición de ambos equipos.</p> <p>Otra característica distintiva del Ultimate es que los equipos deben ser obligatoriamente mixtos.</p>
<b>Variantes</b>	<p>Las y los participantes tienen que desplazarse con algún objeto: globo, balón, etc.</p> <p>Deben salir en grupo: parejas, tríos, cuartetos, grupo completo.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Voley democrático</b>
<b>Objetivo</b>	Promover la negociación y el consenso entre los equipos y la aplicación de estrategias.



<b>Tema principal(es)</b>	Negociación, comunicación, respeto.
<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye su identidad: Reflexiona y argumenta éticamente.          Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:          Construye normas y asume acuerdos y leyes.          Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</p>
<b>Descripción</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organiza dos equipos con el mismo número de personas.</li> <li>2. Explica que el juego va a ser un partido de voley, pero con algunas reglas especiales.</li> <li>3. Enseña las tarjetas con las reglas especiales para el juego, hay de dos tipos, unas que ayudan y otras que son un hándicap:</li> </ol> <p><u>Ayudan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un equipo puede hacer 4 toques antes de pasar el balón.</li> <li>• Un participante puede hacer dos toques de balón consecutivos.</li> <li>• Los goles de una persona en concreto valen doble.</li> <li>• Un equipo tiene permitido que la pelota bote una vez en su campo sin que sea punto.</li> </ul>

<b>Descripción</b>	<p><u>Hándicap</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uno de los equipos inicia con un marcador adverso.</li> <li>• Hay una jugadora o jugador del equipo contrario que no puede pasar la pelota al campo rival.</li> <li>• Se puede obligar a que una jugadora o jugador del equipo contrario no pueda desplazarse.</li> <li>• Uno de los equipos juega con una persona menos.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antes de empezar el partido, las y los jugadores ven todas las reglas propuestas.</li> <li>2. Cada equipo tiene 2-3 minutos para decidir qué reglas les gustaría elegir.</li> <li>3. Reúne a 2 delegadas o delegados por equipo para que negocien sobre las reglas. Cada equipo debe tener mínimo una regla de cada tipo.</li> </ol>
<b>Materiales</b>	<p>Pelota de voley Net o liga elástica Platillos</p>
<b>Observaciones</b>	<p>Se puede orientar el debate de este juego sobre las diferentes formas de negociación que han aparecido, si han sido consensuadas o no.</p> <p>A veces, las y los participantes, no alcanzan un acuerdo, y a veces sí, tal y como sucede en la vida cotidiana.</p> <p>Esta situación permite dialogar sobre la importancia de negociar cuando se enfrentan a sus pequeños conflictos diarios.</p>
<b>Variantes</b>	<p>Se puede realizar la misma dinámica con otro deporte (fútbol, baloncesto, balonmano, etc) o juego.</p> <p>En estos casos, únicamente hay que adaptar las reglas propuestas para que se adecuen a la naturaleza de la actividad propuesta.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Los 10 retos</b>
<b>Objetivo</b>	Promover la colaboración y el trabajo en equipo mediante retos relacionados con los ODS.



<b>Tema principal(es)</b>	Educación Objetivos de Desarrollo Sostenible
<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye su identidad: Se valora a sí mismo. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Delibera sobre asuntos públicos.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Participa en acciones que promueven el bienestar común. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.</p>
<b>Descripción</b>	<p>1. Se les informa a las y los participantes que tienen que organizarse en grupos para dividirse los retos y puedan trabajar de la mejor manera, ya que hay retos de diferentes tipos y algunos necesitan más tiempo que otros.</p> <p>Las reglas para los retos son las siguientes:</p> <p>a) Formarán grupos de tres (3) personas mínimo para cumplir los retos.</p> <p>b) Todos los grupos deben ser mixtos.</p> <p>c) Los retos pueden realizarse de manera aleatoria, pero no pueden dejar retos inconclusos. (No es válido iniciar un reto y abandonarlo).</p>

<b>Descripción</b>	<p>d) Cada vez que se termina un reto, el grupo se separa y se forma un nuevo grupo para hacer un nuevo reto.</p> <p>e) Un mismo grupo no puede cumplir varios retos, deben ser siempre grupos nuevos.</p> <p>f) Todo el equipo de participantes debe ayudar a cumplir los retos.</p> <p>2. El objetivo como equipo es que todos cumplan los 10 retos durante el tiempo establecido (20 minutos).</p>
<b>Materiales</b>	<p>Hojas bond, plumones, fichas ODS, imágenes impresas, parlante, fideos limpiatipo, cartulina</p>
<b>Observaciones</b>	<p>La hoja donde figuran las instrucciones de los 10 retos se esconde.</p> <p>El grupo debe encontrar la hoja para poder empezar con los retos (este es el reto 0).</p> <p>Una vez haya finalizado el tiempo establecido, proceder con las presentaciones/reflexiones de los retos.</p>
<b>Variantes</b>	<p>Los retos se pueden adaptar a la temática que se desee.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Operación Soga</b>
<b>Objetivo</b>	Promover la cooperación y la búsqueda del bien común.



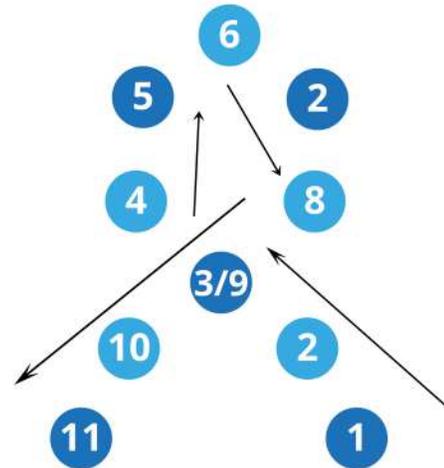
<b>Tema principal(es)</b>	Cooperación, trabajo en equipo
---------------------------	--------------------------------

<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye su identidad: Se valora a sí mismo.          Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:          Interactúa con todas las personas.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:          Participa en acciones que promueven el bienestar común.          Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</p>
-----------------------	---

<b>Descripción</b>	<p>1. Forma un grupo de 6-9 personas que serán los que saltarán la soga siguiendo las siguientes normas:</p> <p>a) La cuerda debe estar siempre en movimiento, girando como en los juegos de saltar soga.          b) En cada giro de la cuerda, ésta debe tocar el suelo.          c) Siempre que la cuerda golpee en el suelo una persona y sólo una debe saltarla.          d) Cada persona del grupo debe dar un salto y sólo uno.          f) Si se incumple cualquiera de las normas hay que volver a empezar.          g) Dos personas deben tener los ojos vendados durante todo el desafío.</p>
--------------------	--

<b>Materiales</b>	Soga grande, tela negra para los ojos.
<b>Observaciones</b>	<p>Antes de empezar el grupo tiene tiempo para crear su estrategia.</p> <p>Es importante incidir en que se trata de un juego cooperativo donde no existe la competencia.</p>
<b>Variantes</b>	<p>Se puede quitar la condición de los vendados para facilitar o al contrario incluir más vendados para incrementar la dificultad.</p> <p>También se puede incluir reglas adicionales: una persona debe saltar dos veces seguidas; dos personas deben saltar a la pata coja, entre otras.</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Las Bases</b>
<b>Objetivo</b>	Favorecer la comunicación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades estratégicas.



<b>Tema principal(es)</b>	Comunicación, trabajo en equipo, cooperación.
---------------------------	---

<b>Competencia(s)</b>	<p>Construye su identidad: Se valora a sí mismo.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Maneja conflictos de manera constructiva.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</p>
-----------------------	--

<b>Descripción</b>	<p>. Se colocan las marcas de suelo formadas como en la imagen referencial.</p> <p>2. El grupo debe pasar, unido por las manos, desde la primera a la última base siguiendo el orden de las mismas.</p> <p>3. Para ello deben seguir las siguientes reglas:</p> <p>a) Nadie puede soltarse de las manos.</p> <p>b) Nadie puede pisar fuera de las bases.</p> <p>c) El número máximo de pies que pueden ocupar una misma base al mismo tiempo es de dos.</p> <p>d) El grupo debe recorrer las bases siguiendo el orden establecido.</p> <p>e) Si se incumple cualquiera de las normas anteriores el grupo tiene que comenzar el desafío de nuevo.</p>
--------------------	--

<b>Materiales</b>	Bases, imagen con el orden a seguir.
<b>Observaciones</b>	Es recomendable decir al grupo que piensen una estrategia antes de empezar a intentar el desafío.
<b>Variantes</b>	Se puede variar el número de bases o las normas, por ejemplo. Los ajustes a realizar dependen de la habilidad del grupo.

# Integración del deporte en el Currículo Educativo: Un enfoque holístico para el Desarrollo Estudiantil



El deporte para el desarrollo se presenta como una herramienta formidable para el desarrollo integral de las y los estudiantes en el ámbito educativo. A través de un enfoque holístico, se persigue integrar el deporte no solo como una mera actividad física, sino como un componente esencial del currículo que propicia el aprendizaje y el desarrollo de habilidades transversales.

### **Análisis y Reflexión**

Para maximizar el impacto del deporte para el desarrollo, es crucial que los educadores y educadoras reflexionen sobre sus prácticas y busquen continuamente mejorar sus métodos.

Esto implica una evaluación regular de las actividades, la obtención de retroalimentación de las y los estudiantes, y una apertura a nuevas ideas y enfoques. Además, es fundamental que las y los educadores consideren el contexto cultural y social de sus estudiantes, adaptando las actividades para que sean pertinentes y significativas.

### **Integración Curricular**

El DPD no debe ser concebido como una actividad aislada, sino como una parte integral del currículo educativo. Fullan (2007) enfatiza que la integración curricular efectiva es esencial para adaptar las actividades al contexto cultural y social de las y los estudiantes. Esto significa que las y los educadores deben buscar formas de incorporar el deporte y las actividades físicas en diversas áreas del aprendizaje, no limitándose únicamente a la educación física.

La integración curricular implica utilizar el deporte como una herramienta para enseñar y reforzar conceptos en materias como matemáticas, ciencias, historia y lenguaje, entre otras.

Por ejemplo, en matemáticas, las y los estudiantes pueden aprender sobre medidas y proporciones a través de actividades deportivas que involucren el cálculo de distancias o tiempos. En ciencias, el deporte puede servir como plataforma para explorar temas como la biomecánica, la nutrición y la fisiología del ejercicio.

En historia, las y los estudiantes pueden investigar la evolución de los deportes a lo largo del tiempo y su impacto en diferentes culturas. En lenguaje, pueden desarrollar habilidades de comunicación a través de la narración de eventos deportivos o la redacción de artículos sobre deportes.

## **Desarrollo de Habilidades Transversales**

El DPD también se centra en el fortalecimiento de habilidades transversales que son esenciales para el éxito en la vida personal y profesional. Estas habilidades incluyen la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la negociación, el liderazgo y la gestión del tiempo. A través de actividades deportivas, las y los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y perfeccionar estas habilidades en un entorno dinámico y colaborativo.

## **Evaluación y Retroalimentación**

La evaluación es un componente crucial del deporte para el desarrollo, ya que permite a las y los educadores medir el progreso de las y los estudiantes y ajustar las actividades para satisfacer sus necesidades. La evaluación debe ser continua y multifacética, abarcando tanto el desarrollo de habilidades físicas como sociales y emocionales.

Las y los educadores pueden utilizar una variedad de métodos de evaluación, como la observación directa, la autoevaluación, las evaluaciones entre pares y las reflexiones escritas. Es vital proporcionar retroalimentación constructiva y específica a las y los estudiantes, destacando sus fortalezas y áreas de mejora. La retroalimentación debe ser un proceso bidireccional, donde estos también tengan la oportunidad de expresar sus opiniones y sugerencias sobre las actividades.

## **Participación de la Comunidad**

El éxito del deporte para el desarrollo depende en gran medida de la participación activa de la comunidad educativa, incluidas las familias, la comunidad educativa, administradores escolares y las organizaciones locales. La colaboración con la comunidad puede enriquecer el programa al proporcionar recursos adicionales, apoyo logístico y oportunidades para que las y los estudiantes se involucren en actividades deportivas fuera del entorno escolar.

Las y los educadores pueden organizar eventos deportivos comunitarios, talleres y charlas para involucrar a las familias y a otros miembros de la comunidad. También pueden establecer asociaciones con clubes deportivos locales, universidades y organizaciones no gubernamentales para ampliar las oportunidades de aprendizaje y desarrollo para las y los estudiantes.

## Conclusión

El DPD es una estrategia poderosa para promover el bienestar integral de las y los estudiantes y prepararlos para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Al integrar el deporte para el desarrollo en el currículo educativo, las y los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor que fomente el desarrollo de habilidades físicas, sociales, emocionales y cognitivas.

Esta guía metodológica ofrece un marco para implementar el deporte de manera efectiva en el aula, promoviendo valores y habilidades que beneficiarán a las y los estudiantes a lo largo de sus vidas.

## Reflexiones Finales

Es fundamental que las y los educadores se comprometan a seguir aprendiendo y adaptando sus prácticas para maximizar el impacto del deporte para el desarrollo. Esto implica estar abiertos a nuevas ideas, colaborar con colegas y expertos, y participar en oportunidades de desarrollo profesional. Al hacerlo, las y los educadores pueden asegurarse de que están proporcionando a sus estudiantes las mejores oportunidades para crecer y prosperar.

En síntesis, el DPD es más que una simple actividad física; es una herramienta transformadora que puede enriquecer la educación y la vida de las y los estudiantes de manera profunda y duradera.

Al adoptar este enfoque, las y los educadores pueden desempeñar un papel crucial en la formación de individuos saludables, competentes y socialmente responsables.

## Bibliografía

Ainscow, M., Booth, T., & Dyson, A. (2006). *Improving schools, developing inclusion*. Routledge.

Bailey R. (2006). Physical education and sport in schools: a review of benefits and outcomes. *The Journal of school health*, 76(8), 397–401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132>.

Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change*. Teachers College Press.

Höglund, K., & Sundberg, R. (2008). Reconciliation through sports? The case of South Africa. *Third World Quarterly*, 29(4), 805-818.

Naciones Unidas. (2018). *Fortalecimiento del marco mundial a fin de potenciar el deporte como medio para lograr el desarrollo y la paz: Informe del Secretario General (A/73/325)*. Asamblea General de las Naciones Unidas. <https://undocs.org/A/73/325>

Organización Panamericana de la Salud. (2019). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030. Más personas activas para un mundo sano*. Washington, D.C.: Organización Panamericana de la Salud. Licencia: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*.

Rodríguez López, J., Sánchez Santacruz, R. F., Ochoa Escobar, L. M., Cruz Piza, I. A., & Fonseca Morales, R. T. (2019). Niveles de inteligencia emocional según género de estudiantes en la educación superior. *Revista ESPACIOS*, 40(31), 26.

Sterling, S (2001) *Sustainable Education – Re-visioning learning and change*, Schumacher Briefing no6. Schumacher Society/Green Books, Dartington. ISBN 1 870098 99 4 <https://www.greenbooks.co.uk/sustainable-education>

UNESCO. (2017). *Plan de acción de Kazán: Sexta Conferencia Internacional de Ministros y Altos Funcionarios Encargados de la Educación Física y el Deporte (MINEPS VI)*. UNESCO.

UNESCO & International Centre of Martial Arts for Youth Development and Engagement. (2019). Youth Development through Martial Arts: Selected Good Practices. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371561>

Van der Niet, A. G. (2010). Football in post-conflict Sierra Leone. *African Historical Review*, 42(2), 48-60.

# Anexos

## Ejemplo de plantilla para el diseño de sesión

<b>Fecha</b>		<b>Nº Participantes</b>	
<b>Tiempo</b>			
<b>Temática(s)</b>			
<b>Objetivos</b>			
<b>Competencias principales</b>			

<b>Starter/Iniciador</b>
--------------------------

	<b>Materiales</b>

<b>Parte principal</b>
------------------------

	<b>Materiales</b>
--	-------------------

<b>Reflexión y cierre</b>
---------------------------

--

## Preguntas de ejemplo para la actividad "Fútbol-Historia"

Historia, Geografía y Economía. Manual para el Docente.

Tercer Grado de Educación Secundaria (MINEDU Perú)

¿Qué es un "input" en el contexto económico?	a) Un producto terminado	<b>b) Un elemento de la producción</b>	c) Un servicio
¿Qué tipo de gobierno se asocia con la glorificación de la monarquía española?	a) Democrático	<b>b) Absolutista</b>	c) Republicano
¿Qué institución colonial española se ha mantenido a lo largo del tiempo y hoy se conoce como municipios?	a) Virreinos	<b>b) Cabildos</b>	c) Audiencias
¿Cuál fue una de las principales causas de las políticas migratorias del Estado colonial español?	a) La expansión del comercio	<b>b) El temor a la difusión de ideas religiosas no católicas</b>	c) La búsqueda de mano de obra barata
¿Qué tipo de sociedad se formó en América debido al monopolio religioso de la Iglesia católica durante la colonia?	a) Una sociedad secular	<b>b) Una sociedad dominada por la Iglesia católica</b>	c) Una sociedad multicultural
¿Qué impacto tuvo la demanda de metales preciosos por parte de la Corona española en la población indígena?	a) Mejoró su calidad de vida	<b>b) Aumentó la explotación y el trabajo forzado</b>	c) Promovió el comercio justo
¿Qué documento de 1812 reflejó los ideales de los diputados liberales en las Cortes de Cádiz?	<b>a) La Constitución de 1812</b>	b) El Tratado de Tordesillas	c) La Carta Magna
¿Qué tipo de fuente histórica es un documento producido en el contexto político de las reformas liberales de Cádiz?	a) Fuente secundaria	<b>b) Fuente primaria</b>	c) Fuente terciaria
¿Qué justificación utilizó Jacques Bossuet para el sistema absolutista?	a) La voluntad del pueblo	b) La elección democrática	<b>c) La autoridad divina de los reyes</b>
¿Qué sector económico ha registrado el mayor crecimiento en los últimos años en comparación con el sector primario?	a) Sector industrial	<b>b) Sector servicios</b>	c) Sector agrícola
¿Qué universidad fue fundada por Real Cédula el 12 de mayo de 1551?	a) Universidad de Salamanca	<b>b) Universidad Mayor de San Marcos</b>	c) Universidad de Coimbra
¿Qué efecto tuvo la política económica española en el desarrollo del contrabando en las colonias?	a) Redujo el contrabando	<b>b) Fomentó el contrabando</b>	c) No tuvo ningún efecto

Historia, Geografía y Economía. Manual para el Docente.  
Cuarto Grado de Educación Secundaria (MINEDU Perú)

¿Qué teoría económica surgió durante el siglo XVIII?	a) Teoría del valor trabajo	<b>b) Teoría de la oferta y la demanda</b>	c) Teoría del capital humano
¿Qué tipo de energía comenzó a utilizarse en la segunda etapa de la Revolución Industrial?	a) Energía solar	b) Energía nuclear	<b>c) Electricidad y petróleo</b>
¿Qué industria desplazó a la textil durante la segunda etapa de la Revolución Industrial?	<b>a) Industria química</b>	b) Industria alimentaria	c) Industria de la moda
¿Qué fenómeno social se produjo debido a la demanda de mano de obra en las ciudades durante la Revolución Industrial?	<b>a) Éxodo rural</b>	b) Urbanización planificada	c) Despoblación urbana
¿Qué recurso natural fue fundamental en la primera etapa de la Revolución Industrial?	a) Petróleo	<b>b) Carbón</b>	c) Gas natural
¿Qué tipo de energía fue desplazada por la electricidad y el petróleo en la Revolución Industrial?	a) Energía eólica	b) Energía solar	<b>c) Energía de vapor</b>
¿Qué industria se desarrolló más durante la segunda etapa de la Revolución Industrial?	a) Industria textil	<b>b) Industria automovilística</b>	c) Industria agrícola
¿Qué se entiende por "autorregulación del mercado" en el contexto de la Revolución Industrial?	a) Control gubernamental de precios	<b>b) Regulación por la oferta y la demanda</b>	c) Fijación de precios por los productores
¿Cuál fue una de las principales industrias durante la primera etapa de la Revolución Industrial?	a) Automovilística	<b>b) Textil</b>	c) Electrónica
¿Qué fenómeno social se intensificó debido a la mecanización agrícola en el siglo XIX?	a) Urbanización	<b>b) Éxodo rural</b>	c) Despoblación
¿Qué avance médico contribuyó a la disminución de la mortalidad en el siglo XIX?	a) Descubrimiento de los antibióticos	b) Cirugía láser	<b>c) Vacuna contra la viruela</b>
¿Qué teoría económica se basa en la autorregulación del mercado por la oferta y la demanda?	a) Mercantilismo	b) Keynesianismo	<b>c) Liberalismo económico</b>

¿Qué recurso natural fue fundamental para la industria textil en la primera etapa de la Revolución Industrial?	<b>a) Algodón</b>	b) Petróleo	c) Gas natural
¿Qué tipo de propiedad se afianzó con las Enclosure Acts en el siglo XVIII?	a) Propiedad comunal	b) Propiedad estatal	<b>c) Propiedad privada</b>
¿Qué cambio tecnológico se produjo en la agricultura durante el siglo XIX?	<b>a) Uso de fertilizantes químicos</b>	b) Introducción de la energía solar	c) Cultivo hidropónico
¿Qué industria se desarrolló significativamente en la segunda etapa de la Revolución Industrial?	a) Industria textil	<b>b) Industria química</b>	c) Industria de software
¿Qué factor contribuyó al aumento de la población en el siglo XIX?	a) Aumento de la mortalidad	<b>b) Mejora de las prácticas de higiene</b>	c) Disminución de la producción agrícola
¿Qué sistema económico se expandió gracias al imperialismo británico?	a) Sistema feudal	<b>b) Sistema capitalista</b>	c) Sistema comunista
¿Qué tipo de transporte se desarrolló durante la Revolución Industrial?	a) Aviones	<b>b) Ferrocarriles</b>	c) Automóviles eléctricos
¿Qué industria fue desplazada por la química y la eléctrica en la segunda etapa de la Revolución Industrial?	<b>a) Industria textil</b>	b) Industria alimentaria	c) Industria de la moda
¿Qué práctica agrícola fue mejorada con la introducción de máquinas sembradoras?	a) Rotación de cultivos	<b>b) Siembra manual</b>	c) Agricultura de subsistencia
¿Qué recurso energético fue clave en la primera etapa de la Revolución Industrial?	a) Energía solar	<b>b) Carbón</b>	c) Energía nuclear
¿Qué efecto tuvo la Revolución Industrial en la estructura social de las ciudades?	a) Reducción de la población urbana	<b>b) Crecimiento de la clase trabajadora</b>	c) Desaparición de la clase media

Historia, Geografía y Economía. Manual para el Docente.  
Quinto Grado de Educación Secundaria (MINEDU Perú)

¿Qué evento marca el inicio de la Segunda Guerra Mundial?	<b>a) La invasión de Polonia por Alemania</b>	b) El ataque a Pearl Harbor	c) La firma del Tratado de Versalles	d) La caída de Berlín
¿Cuál fue una de las consecuencias de la crisis económica mundial de 1929?	a) La expansión del comunismo en Europa	b) El inicio de la Guerra Fría	<b>c) El ascenso del nazismo en Alemania</b>	d) La independencia de las colonias africanas
¿Qué país es considerado una superpotencia en el mundo unipolar contemporáneo?	a) China	b) Rusia	<b>c) Estados Unidos</b>	d) India
¿Qué fenómeno se asocia con la "caza de brujas" del senador McCarthy?	<b>a) La persecución de comunistas en Estados Unidos</b>	b) La lucha contra el narcotráfico	c) La expansión del capitalismo	d) La descolonización de África
¿Qué país experimentó una "revolución desde arriba" durante un gobierno militar?	a) Chile	<b>b) Perú</b>	c) Argentina	d) Brasil
¿Qué continente es descrito como "viejo" en el contexto del desarrollo y espacio?	a) Asia	<b>b) Europa</b>	c) África	d) América
¿Qué término describe la integración económica mundial?	a) Desglobalización	<b>b) Globalización</b>	c) Regionalización	d) Nacionalismo
¿Qué país guarda relación con el contexto de la Guerra Fría?	a) Japón	a) Alemania	c) Unión Soviética	<b>d) Francia</b>

¿Qué tipo de gobierno se asocia con el fascismo en Italia?	a) Democrático	b) Monárquico	<b>c) Totalitario</b>	d) Republicano
¿Cuál es un desafío para el mundo contemporáneo?	a) La expansión del socialismo	<b>b) La crisis ambiental</b>	c) La colonización de Marte	d) La caída del capitalismo
¿Qué país se relaciona con la revolución escenográfica?	a) México	<b>b) Perú</b>	c) Brasil	d) Argentina
¿Qué tipo de economía se relaciona en el contexto de la globalización?	a) Economía cerrada	b) Economía planificada	<b>c) Economía de mercado</b>	d) Economía mixta
¿Qué país se relaciona con la ofensiva del Eje durante la Segunda Guerra Mundial?	a) Italia	b) Japón	c) Alemania	<b>d) Todos los anteriores</b>
¿Qué continente es conocido por tener la mayor diversidad cultural y lingüística?	a) Asia	b) Europa	<b>c) África</b>	d) América
¿Cuál es el principal recurso natural que ha impulsado el desarrollo económico de Medio Oriente?	a) Oro	<b>b) Petróleo</b>	c) Gas natural	d) Diamantes
¿Qué evento histórico marcó el inicio de la Revolución Francesa?	<b>a) La toma de la Bastilla</b>	b) La Declaración de Independencia	c) La Revolución Industrial	d) La Guerra de los Cien Años
¿Qué país es conocido por ser el mayor productor de café en el mundo?	a) Colombia	<b>b) Brasil</b>	c) Vietnam	d) Etiopía

¿Qué fenómeno económico se caracteriza por un aumento generalizado de los precios?	a) Deflación	<b>b) Inflación</b>	<b>c) Recesión</b>	d) Depresión
¿Qué océano es el más grande del mundo?	a) Atlántico	b) Índico	<b>c) Pacífico</b>	d) Ártico
¿Qué país fue el primero en industrializarse durante la Revolución Industrial?	a) Francia	b) Alemania	c) Estados Unidos	<b>d) Reino Unido</b>
¿Qué sistema económico se basa en la propiedad privada y la libre competencia?	a) Socialismo	b) Comunismo	<b>c) Capitalismo</b>	d) Feudalismo
¿Qué río es el más largo del mundo?	a) Amazonas	<b>b) Nilo</b>	c) Yangtsé	d) Misisipi

## LOS 10 RETOS - LA EDUCACIÓN Y LOS ODS

1	Debatir primero y luego expresar mediante un dibujo una problemática sobre la educación en el Perú y su posible solución. Preparar un discurso de un minuto para explicar qué representa el dibujo.
2	Juego de memoria (fichas con ODS y título e indicador). Deberán formar los tríos con la imagen del ODS, su título correcto y el indicador que le corresponde a cada uno.
3	Luego de reflexionar sobre las problemáticas de nuestra realidad nacional, desarrollar la idea de un emprendimiento que busque ayudar a resolver una de nuestras problemáticas actuales. El emprendimiento debe cumplir con 3 condiciones: favorecer el desarrollo económico y el bienestar; no dañar el medioambiente y estar relacionada con la tecnología. (Preparar un discurso de un (1) minuto para vender la idea).
4	Observen las imágenes sobre la violencia contra la mujer en Perú. Anota 2-3 posibles soluciones para resolver el problema. Tendrán un minuto para explicar su propuesta.
5	Un miembro del grupo actúa como alcalde y el resto como asesores. Juntos, deben elaborar un plan con 3 propuestas para mitigar los efectos del cambio climático en su ciudad. Tendrán un minuto para presentar sus propuestas.
6	Arma el rompecabezas con la imagen proporcionada y adivina qué lugar representa. <a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=3fd4af00df15">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=3fd4af00df15</a>
7	Elige una canción popular y reescribe la letra para animar a la ciudadanía a acabar con la corrupción.
8	Usando los fideos y el limpiatipo construir la torre más alta posible.
9	Completa la línea del tiempo colocando el año correspondiente a cada evento histórico de Perú.
10	Toma una foto original de todo el equipo usando una cámara de celular.



DVV International

Education for Everyone. Worldwide.  
Lifelong.

[info@dvv-international.edu.pe](mailto:info@dvv-international.edu.pe)

