

# La Educación Física en Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional: *Recursos, Experiencias y Prácticas Innovadoras*

COORDINACIÓN:

Raúl Eirín Nemiña

Jesús Rodríguez Rodríguez

Diana Marín Suelves



*Dykinson*



**La Educación Física en Educación Secundaria,  
Bachillerato y Formación Profesional: Recursos,  
Experiencias y Practicas Innovadoras**



Esta publicación está financiada con fondos de la CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACION, FORMACION PROFESIONAL E UNIVERSIDADES mediante la convocatoria 2023 de ayudas para la estructuración y consolidación de Unidades competitivas del Sistema Gallego Universitario -ED431C2023/32

**Esta obra está bajo una licencia  
Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional**



© Los autores  
Madrid, 2025

Diseño de cubierta: Adumbro - adumbro.es

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid  
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69  
e-mail: [info@dykinson.com](mailto:info@dykinson.com)  
<http://www.dykinson.es>  
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-615-4

*Maquetación:*  
Miriam E. Aguasanta

# Índice

PRESENTACIÓN .....	1
PRÓLOGO .....	3
1. Formación, desarrollo profesional e identidad docente del profesorado de EF en Educación Secundaria. <i>Raúl Eirín Nemiña y Beatriz García Antelo</i> .....	7
2. FP en movimiento: innovación en la familia profesional de Actividades Físicas y Deportivas en Galicia. <i>Eva M. Barreira-Cerqueiras y Laura Rego-Agraso</i> .....	19
3. El Programa de Responsabilidad Personal y Social: aportaciones en la última década. <i>Diana Marín Suelves</i> .....	31
4. As prácticas corporais de lazer como contéudo da EducaçãO Física no Ensino Médio: um relato de experiênciA no IFG-Uruaçu. <i>Almir Zandoná Júnior</i> .....	43
5. "MOVÁMONOS" <i>Gema Gandón Bernárdez, José Damián Ríos Calvar, Miguel Rodríguez del Corral, Iván Clavel San Emeterio y Javier Rico Díaz</i> .....	55
6. El boxeo en la EF...3, 2, 1...ok. <i>Laura Ruiz-Sanchis, Julio Martin-Ruiz y Concepción Ros Ros</i> .....	67
7. Análisis de videojuegos en la actividad física y del deporte: potenciando las competencias en Educación Física en Secundaria. <i>Carlos José González Ruiz, Desirée González Martín, Sebastián Martín Gómez y María Belén San Nicolás Santos</i> .....	83
8. Juegos tradicionales y sostenibilidad. <i>Apolinar Varela y Silvia López Gómez</i> .....	95
9. La utilización de la técnica Puzzle de Aronson y el grupo de expertos en educación secundaria: experiencias prácticas. <i>Javier Silveira Gaitero y Gustavo González Calvo</i> .....	107
10. Favoreciendo la participación del alumnado con Trastorno del Espectro Autista a través del modelo de Educación Deportiva. <i>Jorge Abellán, Lucía Reyes, Nuria Martínez Palacios y Luis M. García López</i> .....	119
11. Trastorno del Espectro Autista: aspectos necesarios en Educación Física en la ESO. <i>Pablo Gayo Pérez, Ana Rodríguez Guimeráns, Miriam González González y Marcos Pinaque Varela</i> .....	131

12. Propuestas para la inclusión y participación activa en Educación Física en Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional. <i>Ángel De-Juanas Oliva, Diego Galán-Casado, Ignacio Moya Díaz-Agero y Eduardo Madrera Mayor</i> .....	143
13. Actividades físico-deportivas para la inclusión social: una experiencia de Aprendizaje Servicio. <i>Alba Roselló García, Pau Martínez Jutglà y Guillermo Giménez Belarte</i> .....	159

# 8. Juegos tradicionales y sostenibilidad

Apolinar Varela  
Universidad de Navarra  
*agrana@unav.es*

Silvia López Gómez  
Universidade de Santiago de Compostela  
*silvia.lopez.gomez@usc.es*

## 1. Introducción

En el contexto actual de la Educación Física (EF), la sostenibilidad es un aspecto clave alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU. Este capítulo presenta una propuesta educativa para la etapa de educación secundaria basada en la autoconstrucción de juguetes y juegos con materiales alternativos. La iniciativa busca integrar la cultura lúdico-motriz con la sostenibilidad, promoviendo una metodología que enriquezca el aprendizaje y fomente valores sociales y ambientales. Este tipo de proyectos han sido desarrollados de manera exitosa en otro tipo de contextos educativos, como por ejemplo en Varela & Gamba (2025).

Para fortalecer esta propuesta, el Aprendizaje-Servicio (ApS) se presenta como una metodología idónea, ya que combina la adquisición de conocimientos con la aplicación práctica en beneficio de la comunidad. Diversos estudios han evidenciado sus beneficios, como el desarrollo de la responsabilidad social, el liderazgo cívico y la mejora de la empleabilidad (Geller et al., 2016; Rutti et al., 2016; Weiler et al., 2013). En EF, el ApS ofrece oportunidades de aprendizaje vivencial, interactivo y práctico, aportando un valor añadido al promover el bienestar social, físico y emocional a través del ocio activo (Capella-Peris et al., 2021). Las experiencias de ApS han demostrado su eficacia en la formación docente, generando cambios actitudinales positivos y promoviendo la autoeficacia en la enseñanza de EF inclusiva (Chambers, 2018; Capella-Peris et al., 2020).



Desde la perspectiva de la sostenibilidad, el ApS contribuye al desarrollo de competencias de acción, facilitando la reflexión crítica y la participación activa en la resolución de problemas ambientales y sociales (Jensen & Schnack, 1997). La autoconstrucción de juguetes y juegos con materiales reciclados no solo estimula la creatividad y el aprendizaje interdisciplinar, sino que también sensibiliza sobre el impacto ambiental y la importancia de una cultura sostenible en la EF.

El uso de materiales alternativos en la EF basado en la autoconstrucción de materiales (EBAM) (Méndez-Giménez, 2018), también tiene una relación directa con la equidad y la inclusión deportiva. En muchos casos, el acceso a equipamiento deportivo puede ser una barrera para la participación en la actividad física, especialmente en contextos con recursos limitados. La posibilidad de diseñar y construir juegos adaptados permite superar estas dificultades y garantizar que todos los y las estudiantes, independientemente de su situación socioeconómica o de sus capacidades, participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la ayuda de sus docentes, familiares o sus iguales, favoreciendo la mejora a nivel cognitivo, físico, afectivo y social. En este sentido, el ApS actúa como un puente entre la teoría y la práctica, proporcionando experiencias que refuerzan la responsabilidad social y el compromiso ciudadano.

Este capítulo explora la aplicación del ApS en la enseñanza de EF con un enfoque sostenible, demostrando su potencial para transformar la práctica docente y contribuir a la formación de una ciudadanía responsable y comprometida con su entorno.

## **1.1. Contextualización**

La sostenibilidad en la EF es un concepto que va más allá de la simple utilización de materiales reciclados; implica la promoción de valores y actitudes responsables hacia el medioambiente y la optimización de los recursos disponibles para la práctica deportiva. La autoconstrucción de juegos con materiales alternativos representa una estrategia eficaz para sensibilizar al estudiantado sobre la importancia del consumo responsable, el reciclaje y la reutilización de materiales en su vida cotidiana. Además, este enfoque fomenta el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas, habilidades fundamentales en la formación integral del alumnado.

A nivel curricular, la EF en secundaria ofrece múltiples oportunidades para integrar estos enfoques. La normativa educativa vigente enfatiza la importancia de la educación en valores, la sostenibilidad y la participación activa del alumnado en su propio aprendizaje. A través de la metodología del ApS y el EBAM, se favorece un aprendizaje significativo que permite conectar la



educación ambiental con la motricidad, el juego y la cooperación, elementos esenciales en el desarrollo físico y social del alumnado.

Desde una perspectiva metodológica, la introducción de proyectos basados en el ApS en la EF de secundaria no solo responde a las necesidades formativas de los alumnas y alumnos, sino que también permite desarrollar competencias como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la toma de decisiones. Al involucrarse en la creación de materiales y juegos, los/as estudiantes no solo mejoran sus habilidades motrices, sino que también adquieren conciencia sobre el impacto de sus acciones en el entorno y en la comunidad. Este enfoque fortalece la idea de que la EF no debe ser únicamente un espacio para el desarrollo de la motricidad, sino un escenario para la formación de una ciudadanía responsable y comprometida con su entorno.

En definitiva, la combinación de ApS, sostenibilidad y materiales alternativos en la EF de secundaria constituye una estrategia innovadora para transformar la enseñanza en un proceso participativo y significativo. La presente propuesta busca demostrar que es posible integrar estos elementos dentro del currículo escolar, fomentando un aprendizaje experiencial que contribuya a la construcción de una sociedad más sostenible e inclusiva.

## **2. Objetivos**

La propuesta presentada en este capítulo tiene como propósito principal integrar la sostenibilidad en la Educación Física (EF) a través del Aprendizaje-Servicio (ApS), fomentando la autoconstrucción de juegos tradicionales con materiales reciclados o reutilizados. A partir de este enfoque, se pretende que el alumnado no sólo adquiera conocimientos teóricos y habilidades motrices, sino que también desarrolle una conciencia crítica sobre el impacto ambiental de los materiales utilizados en la práctica deportiva y la importancia de la equidad en el acceso a la actividad física.

Los objetivos específicos de la experiencia son los siguientes:

- Fomentar la concienciación ambiental y el uso de materiales sostenibles en la práctica de la EF, promoviendo valores de responsabilidad ecológica a través de la reutilización y reciclaje de materiales en la construcción de juegos.
- Desarrollar habilidades creativas y de resolución de problemas en el alumnado, incentivando la búsqueda de soluciones innovadoras para la fabricación de juegos y materiales deportivos con recursos accesibles y ecológicos.
- Promover el trabajo en equipo y la cooperación, favoreciendo dinámicas grupales que permitan a los y las estudiantes aprender a comunicarse, organizarse y tomar decisiones de forma colaborativa.

- Aplicar el ApS como estrategia educativa, vinculando la teoría con la práctica y permitiendo que el alumnado participe en experiencias reales donde el conocimiento adquirido tenga un impacto social.
- Mejorar la motivación y la implicación del alumnado en la asignatura de EF, introduciendo metodologías activas y participativas que conecten los contenidos curriculares con situaciones del mundo real.
- Evaluar el impacto de la experiencia en el aprendizaje del alumnado, identificando los beneficios en términos de desarrollo personal, social y académico, así como los posibles desafíos para futuras implementaciones.

### **3. Descripción de la propuesta**

Esta iniciativa se enmarca dentro de un contexto educativo donde la enseñanza de la EF no solo debe orientarse a la mejora de las capacidades físicas del alumnado, sino también a la construcción de valores ciudadanos y a la promoción de estilos de vida activos, saludables y sostenibles. Bajo esta premisa, se plantea la utilización de materiales alternativos en la creación de juegos tradicionales adaptados, con el fin de dotar al alumnado de herramientas pedagógicas que les permitan desarrollar la creatividad, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas a partir de una experiencia de aprendizaje significativa.

#### **3.1. Diseño y desarrollo del proyecto**

El desarrollo de esta propuesta se estructura en cinco fases fundamentales, siguiendo un modelo de ApS que combina la adquisición de conocimientos con la aplicación práctica en contextos reales. A continuación, se describe el proceso a llevar a cabo en cada una de estas fases:

##### *3.1.1. Investigación*

Se debe iniciar con una fase de sensibilización y exploración teórica, donde el alumnado investigue sobre los conceptos clave de sostenibilidad y educación física. A través de materiales audiovisuales, artículos y experiencias previas documentadas, el estudiantado puede analizar el impacto ambiental del uso de materiales convencionales en el deporte y explorar alternativas ecológicas para la construcción de implementos lúdico-deportivos. Para ello, se pueden desarrollar debates y actividades participativas donde discutir estrategias para adaptar juegos tradicionales a diferentes capacidades y contextos.

##### *3.1.2. Preparación*

Una vez adquiridos los conocimientos previos, se recomienda organizar los equipos de trabajo y establecer los objetivos específicos de la experiencia.

Cada grupo es responsable de seleccionar un juego tradicional y proponer su adaptación utilizando materiales reciclados o reutilizados. La selección de materiales se realiza con base en criterios de disponibilidad, bajo costo, seguridad, funcionalidad y sostenibilidad.

Los y las estudiantes tienen que elaborar bocetos y diseños preliminares de los juegos, considerando aspectos como la funcionalidad, la accesibilidad y la estética. Además, se tendrían que llevar a cabo sesiones de planificación en las que establecer las etapas de construcción, así como la logística necesaria para su implementación en el aula o en espacios recreativos.

### *3.1.3. Acción*

En esta fase, el alumnado se dedica a la fabricación de los juegos con los materiales seleccionados. Durante este proceso, se puede experimentar con diferentes técnicas de construcción, resolviendo problemas de diseño y funcionalidad en un entorno de aprendizaje colaborativo. La experimentación y la creatividad juegan un papel clave, permitiendo que cada equipo explore soluciones innovadoras para mejorar la resistencia y usabilidad de sus creaciones. Se trata de promover un enfoque de aprendizaje basado en la práctica y el descubrimiento, donde los errores forman parte del proceso de aprendizaje. Para ello, se recomienda establecer sesiones de experimentación en las que poner a prueba los juegos construidos, evaluando su efectividad y realizando ajustes necesarios antes de su implementación final.

### *3.1.4. Demostración*

Una vez finalizada la construcción de los juegos, se puede organizar una jornada de demostración y participación, donde el alumnado presente sus creaciones al resto del grupo y las pongan en práctica a través de actividades lúdico-recreativas. En esta instancia, tienen la oportunidad de explicar el proceso de diseño y fabricación, destacando los principios de sostenibilidad y accesibilidad aplicados en sus juegos. Esta jornada también se puede convertir en un espacio de reflexión y evaluación colectiva, donde se analicen las fortalezas y debilidades de cada propuesta, así como su viabilidad para ser replicada en otros contextos educativos. Además, es apropiado incentivar la autoevaluación y la retroalimentación entre pares, permitiendo que el alumnado identifique los aprendizajes adquiridos y las habilidades desarrolladas durante la experiencia.

### *3.1.5. Reflexión y cierre*

En la fase final del proyecto, se sugiere que el alumnado participe en una sesión de reflexión en la que compartir sus experiencias, aprendizajes y retos enfrentados a lo largo del proceso. Es ideal promover una discusión abierta sobre la importancia de la sostenibilidad en la educación y el rol que juega la creatividad en la resolución de problemas.

Para sistematizar la experiencia, es aconsejable que las y los participantes elaboren informes individuales o grupales donde documenten el proceso de diseño, construcción e implementación de los juegos. Además, se invita al alumnado a proponer estrategias para mejorar y expandir la iniciativa en futuras ediciones, con el fin de fomentar la continuidad del proyecto en el tiempo.

Una vez finalizada la propuesta todos los materiales creados pasarán a ser cedidos al centro escolar, permitiendo su uso al resto de la comunidad educativa, tanto en el aula como fuera de ella. Además, el patrimonio de la materia de EF se verá ampliado en riqueza y diversidad de juegos y juguetes para su utilización en las clases prácticas. Asimismo, esta experiencia previa servirá para su desarrollo en ediciones futuras.

#### **4. Resultados: propuesta de juegos tradicionales sostenibles**

Se presentan los juegos tradicionales sostenibles seleccionados para la realización del proyecto. En esta ocasión para facilitar su uso y creación, son elementos sencillos que implican pocas normas y un aprendizaje sobre el manejo de carácter intuitivo.

Algunos de los juegos que podrían ser creados son:

- Peonzas elaboradas con tapones de botellas y CDs reutilizados.
  - Materiales necesarios: 2 CDs, un tapón de botella, una canica, silicona o pegamento fuerte.
  - Proceso de elaboración: (1) Pegar ambos CDs entre sí; (2) Fijar el tapón de botella en el centro de los CDs, asegurándose de que quede bien sujeto; (3) En la parte inferior de la peonza, se pega la canica, que servirá como punto de apoyo para el giro y la estabilidad; (4) Dejar secar completamente la estructura para garantizar su firmeza; (5) Probar la peonza en una superficie plana y, si se desea, decorarla con pinturas o pegatinas para personalizarla.

En el siguiente enlace se puede consultar el proceso de creación de diferentes tipologías de peonzas:  
<https://www.youtube.com/watch?v=z52fyCUWOA4>

- Frisbees fabricados con cartón reforzado o papel y cinta adhesiva ecológica.
  - Materiales necesarios: cartón reforzado o papel grueso, cinta adhesiva ecológica, tijeras, lápiz, marcadores o pintura (opcional).
  - Proceso de elaboración: (1) Dibujar y recortar dos círculos del mismo tamaño en el cartón o papel grueso; (2) Colocar los dos discos alineados y unirlos con cinta adhesiva ecológica alrededor

de los bordes; (3) Aplicar una capa adicional de cinta adhesiva en el borde para reforzar la estructura; (4) Decorar con marcadores o pintura ecológica si se desea; (5) Probar el frisbee lanzándolo y ajustar si es necesario.

En los vídeos que aparecen a continuación se puede observar diferentes maneras de fabricar frisbees: <https://www.youtube.com/watch?v=cmMVKf1N4Ws> ; <https://www.youtube.com/watch?v=j-DRQa6uXlg>

- Indiacas fabricadas con bolsas de plástico.
  - Materiales necesarios: bolsas de plástico, tijeras, hilo o cuerda, cinta adhesiva.
  - Proceso de elaboración: (1) Se realizará una pelota envolviendo una o dos o más bolsas de plástico de basura o de la compra grandes, para crear lo que será la base de la indiacas y se le da consistencia envolviéndola con cinta americana, asegurándonos que no quede muy dura, ya que será la parte que se golpea con la mano. (2) Posteriormente, una vez compactada la base de golpeo se corta lo sobrante de las bolsas de plástico en tiras largas y uniformes de manera que sea lo más vistoso posible; (3) En otras ocasiones se pueden añadir plumas decorativas que también ayudarán a volar mejor la indiacas en el golpeo.

Para más detalles, se recomienda ver el vídeo: [https://www.youtube.com/watch?v=STQB\\_JQYfkQ&t=51s](https://www.youtube.com/watch?v=STQB_JQYfkQ&t=51s)

- Cintas de gimnasia rítmica hechas con restos de tela y varillas reutilizadas.
  - Materiales necesarios: palos o bastones pequeños uniformes, de escoba cortados o similar de unos 50 cm, hilo de costura y aguja, navaja o cúter, arandelas de metal, remachadora y cinta adhesiva, cinta de tela fina de unos 2-3 metros, clavo, o gancho, o tornillo.
  - Proceso de elaboración: (1) se selecciona el palo y se envuelve en cinta adhesiva o con tela para facilitar su sujeción. (2) Se agujerea uno de los extremos de la cinta, se insertan las arandelas en el agujero, asegurándose de que la tela quede bien fijada y a continuación se usa la remachadora para que quede bien fijada. (3) Posteriormente, se cose la cinta para que no queden hilos sueltos y sean los dos extremos iguales. (4) Al final se inserta un gancho o clavo en el que se inserta la cinta, prestando especial atención a que se quede fijada la cinta y no se salga, se puede asegurar con cinta adhesiva resistente.

Para fabricar los juguetes se invita a observar el siguiente vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=rYSDO57DBQo>

- Palos para la porca o hockey, contruidos con palos de escoba y botellas o cartón
  - Materiales: palo de escoba o rama de árbol lo más uniforme posible, botella de plástico, cartón compacto, tijeras y cinta adhesiva resistente.
  - Proceso de elaboración: (1) se comprueba que un extremo del palo entra en el cuello de la botella. Una vez comprobado que entra se debe envolver el extremo para que encaje y quede fijado al cuello de la botella. Para asegurarlo, se refuerza con la cinta adhesiva por fuera. (2) A continuación, se aplasta la botella hasta dejarla sin aire y lo más plana posible, dándole la forma de la hoja del palo de hockey. (3) Una vez que se le ha dado forma se recortan los cartones con la forma de la base y se pega un recorte por cada lado. (4) Se decora el palo con cinta adhesiva de varios colores para que quede un palo vistoso y funcional para jugar.

En este caso se muestra en el vídeo los pasos a seguir para la fabricación de los palos de hóckey [https://www.youtube.com/watch?v=tW3oTL\\_nrYc](https://www.youtube.com/watch?v=tW3oTL_nrYc)

- Pelota-cometa, elaborada con bolsas de plástico, globos y papel reciclado.
  - Materiales: 2 globos vistosos, tijeras, 1 bolsa de basura y otra de la compra.
  - Proceso de elaboración: (1) se coloca la bolsa de basura en horizontal y se recorta en tiras gordas dejando un borde de 10cm de ancho de una zona sin cortar. (2) Una vez cortada se envuelve la bolsa por un extremo y el extremo que queda de base se asegura con cinta adhesiva. (3) Seguidamente se envuelve con la otra bolsa ese extremo. (4) A continuación, se utiliza el globo para cerrar el extremo metiendo dentro del mismo el extremo de las otras bolsas. Una vez asegurado el globo ya estaría listo para volar.

Más información en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=mqyUW8FXn0o>

Mediante la realización de este proyecto, se espera que el alumnado desarrolle una mayor conciencia sobre la sostenibilidad a través de la autoconstrucción de juegos con materiales reciclados, lo que les permitirá comprender la importancia de reducir el consumo de plásticos y optar por alternativas más sostenibles en su entorno. Este proceso fomentará la autonomía, la resolución de problemas y el pensamiento crítico y creativo, favoreciendo el aprendizaje basado en la experimentación y la mejora continua.

En el ámbito motor, los juegos diseñados promoverán la adquisición y aplicación de habilidades motrices y físicas, mejorando la coordinación y la participación activa en dinámicas cooperativas. La implicación del estudiantado aumentará gracias al carácter práctico y creativo de la propuesta, generando un mayor

compromiso con las actividades de EF y fortaleciendo la interacción entre pares y el trabajo en equipo.

Sin embargo, algunos desafíos pueden ser la gestión del tiempo y la disponibilidad de materiales reciclados, los cuales, a su vez, representarán oportunidades para estimular la creatividad y la capacidad de adaptación del alumnado.

## **5. Conclusiones**

La presente propuesta está pensada para ser llevada a la práctica con alumnado de educación secundaria, la integración de la sostenibilidad en el diseño y uso de juegos tradicionales constituye una estrategia pedagógica eficaz para fomentar aprendizajes significativos en el alumnado. La aplicación de la metodología ApS no solo puede promover la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos sobre la importancia del reciclaje y la reutilización de materiales en el contexto educativo, sino que también potencia las habilidades y valores fundamentales en el desarrollo integral del estudiantado.

Uno de los principales logros a conseguir está relacionado con la sensibilización del alumnado sobre el impacto ambiental de los materiales utilizados en la vida cotidiana y su aplicación en la práctica deportiva. La construcción de juegos con materiales reciclados permite reflexionar sobre la importancia de reducir, reutilizar y reciclar, favoreciendo una conciencia ecológica que puede extenderse más allá del ámbito escolar.

Desde el punto de vista pedagógico, la propuesta incentiva el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo, promueve la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación entre el alumnado. La posibilidad de involucrarse activamente en el diseño y fabricación de sus propios juegos incrementa la motivación y participación en las clases de EF.

Por otro lado, el proyecto también puede presentar ciertos desafíos que podrían ser abordados en futuras implementaciones. La necesidad de una mejor organización del tiempo para completar la construcción de los juegos y la disponibilidad de materiales reciclados, la colaboración y cooperación entre escolares y docentes son algunos de los aspectos señalados como posibles retos de futuro.

En definitiva, esta experiencia sugiere que la combinación entre la EF, la sostenibilidad, a través de la autoconstrucción de juegos tradicionales, constituye una estrategia educativa valiosa y replicable en diferentes contextos. Su aplicación no solo favorece el desarrollo de competencias motrices, sino que también promueve valores de respeto, equidad y compromiso con el



medioambiente. Con los ajustes pertinentes, esta iniciativa podría consolidarse como una práctica innovadora dentro del currículo de EF en secundaria, contribuyendo al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en el ámbito educativo.

## 6. Bibliografía

- Capella-Peris, C., Gil-Gómez, J., Chiva-Bartoll, Ó., y Salvador-García, C. (2021). Contraste de dos modalidades de Aprendizaje y Servicio en la formación de profesorado de Educación Física. *Revista de Currículum Y Formación del Profesorado*, 25 (2), 367-368. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i2.9381>
- Capella-Peris, C., Salvador-García, C., Chiva-Bartoll, Ó., y Ruiz-Montero, J. P. (2020). Alcance del Aprendizaje y Servicio en la formación inicial docente de educación física: una aproximación metodológica mixta. *Retos*, 37, 465-472. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.70713>.
- Chambers, D. (2018). Changing Attitudes of Pre-Service Teachers Towards Inclusion Through Service-Learning. En S. Lavery, D. Chambers, G. Cain, y C. Forlin (Eds.), *Service-Learning: Enhancing Inclusive Education* (1st ed.). Emerald Publishing Limited.
- Geller, J. D., Zuckerman, N., y Seidel, A. (2016). Service-Learning as a Catalyst for Community Development. *Education and Urban Society*, 48 (2), 151–175. <https://doi.org/10.1177/0013124513514773>.
- Jensen, B. B., y Schnack, K. (1997). The Action Competence Approach in Environmental Education. *Environmental Education Research*, 3(2), 163–178. <https://doi.org/10.1080/1350462970030205>.
- Méndez-Giménez, A. (2018). El enfoque basado en la autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes (The approach based on self-made materials. The video-tutorial as a teaching strategy for pre-service teachers). *Retos*, 34, 311–316. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.63634>.
- Rutti, R. M., LaBonte, J., Helms, M. M., Hervani, A. A., y Sarkarat, S. (2016). The service learning projects: stakeholder benefits and potential class topics. *Education + Training*, 58 (4), 422–438. <https://doi.org/10.1108/ET-06-2015-0050>.
- Varela, A., y Gamba, L (2025). *Inclusive, Sustainable Motor Play for People With Intellectual Disabilities: A Service Learning-Based University Teaching Innovation Project*. En Lavega, P. y Pic, P (Edts). Promoting

Sustainable Development Goals in Physical Education: The Role of Motor Games. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6084-2>.

Weiler, L., Haddock, S., Zimmerman, T. S., Krafchick, J., Henry, K., y Rudisill, S. (2013). Benefits Derived by College Students from Mentoring At-Risk Youth in a Service-Learning Course. *American Journal of Community Psychology*, 52(3–4), 236–248. <https://doi.org/10.1007/s10464-013-9589-z>.