



# EVOLUCIÓN DE LA ARQUITECTURA DEPORTIVA

---

Rubén Mateos Izquierdo  
Universidad de Granada

Junio 2015



Universidad de Granada

## **RESUMEN**

El patrimonio histórico y cultural y su valor educativo es reconocido por todos, pero la presencia de contenidos en el currículo de Educación Primaria es casi anecdótica.

La tipología elegida para realizar este TFG ha sido una Unidad Didáctica con la que vamos a acercar a los niños/as al patrimonio cultural a través de la Arquitectura Deportiva y su evolución a lo largo del tiempo, por las siguientes razones: la arquitectura nos envuelve, nos rodea y forma parte de nuestra vida y entorno. Todas las construcciones han ido evolucionando a lo largo de la historia, adaptándose a cada periodo histórico. Esta evolución se ha producido en función de las circunstancias sociales, económicas, políticas y culturales de cada época. Acercaremos a los niños a las costumbres que ha generado, los ídolos que han nacido en torno suyo, las formas de vestir, modas, valores, etc., es decir, a todos los elementos que forman parte del entorno y la cultura que ha generado el deporte como una actividad de masas. Sin olvidar que vivimos en el siglo XXI, en la época de la globalización, que está influenciada fuertemente por los medios de comunicación e internet.

## **PALABRAS CLAVE**

Patrimonio Cultural, Arquitectura Deportiva, Deporte, Educación Primaria, Entorno, Social y Cultural.

## ÍNDICE

- 1	Introducción.....	2
- 2	Justificación.....	4
- 3	Objetivos: .....	6
- 3.1	Generales .....	6
- 3.2	Específicos.....	6
- 4	Competencias .....	9
- 5	Contenidos.....	10
- 6	Metodología.....	12
- 7	Temporalización .....	13
- 7.0	Introducción.....	14
- 7.1	Evolución de la arquitectura .....	15
- 7.2	Evolución del deporte .....	17
- 7.3	La arquitectura deportiva.....	20
- 7.4	Importancia y valores del patrimonio arquitectónico y deportivo en la actualidad	23
- 7.5	Viaje organizado.....	25
- 7.6	Exposición de trabajos.....	26
- 7.7	Examen.....	27
- 8	Actividades de refuerzo y ampliación .....	28
- 9	Adaptación necesidades de aprendizaje .....	29
- 10	Otros recursos y material didáctico .....	30
- 11	Evaluación .....	31
- 11.1	Criterios de evaluación .....	31
- 11.2	Instrumentos de evaluación .....	32
-12	Bibliografía/ Webgrafía.....	33
-13	Imágenes y Anexos.....	35

## 1. INTRODUCCIÓN

El Patrimonio Cultural fue definido por la Unesco en 1954 en el Convenio Cultural Europeo como: un conjunto de bienes muebles e inmuebles, materiales e inmateriales, de propiedad de particulares o de instituciones u organismos públicos o semipúblicos que tengan valor excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte, de la ciencia y de la cultura y por lo tanto sean dignos de ser considerados y conservados para la nación.

El patrimonio por tanto, está formado por todos aquellos elementos que ha generado nuestra sociedad y cultura a lo largo de los siglos, a través de los cuales se ha ido conformando nuestra identidad, por lo que es fundamental conocerlo para valorarlo y así transmitirlo a las generaciones futuras, como queda recogido en la Ley de Patrimonio Histórico Español de Patrimonio de 1985.

En su conocimiento y valoración, la educación formal debe tener un papel fundamental, pues la escuela es el ámbito en el que se adquieren las competencias necesarias para conocer, valorar y apreciar nuestra cultura. Su valor educativo es reconocido por todos, sin embargo la realidad es que la presencia de contenidos relacionados con el patrimonio en el currículo de Educación Primaria es casi anecdótica, a pesar de que a través de ellos se pueden adquirir conceptos espaciales y temporales y valorar las manifestaciones artísticas de los diferentes momentos de nuestra cultura.

A pesar de ello su presencia es mucho mayor en el ámbito de la educación no formal en la cual han desarrollado su labor los Gabinetes pedagógicos, con especial incidencia en la población escolar (Decreto 269/1985 de 26 de septiembre de la Consejería de Presidencia). Por esta razón desde el Ministerio de Cultura se está trabajando en la elaboración del Plan de Educación y Patrimonio, que tiene como objetivo fundamental que esta materia tenga mayor presencia en los currículos de Primaria y Secundaria, objetivo en el que la Universidad de Granada ha mostrado su modernidad al incluir en la titulación de Grado de Maestro de Educación Primaria la asignatura Patrimonio Histórico y Cultural y su Didáctica materia perteneciente al área de Didáctica de las Ciencias Sociales en la que se enmarca mi Trabajo Fin de Grado.

La tipología elegida para realizar este TFG ha sido una Unidad Didáctica con la que vamos a acercar a los niños/as al patrimonio cultural a través de la Arquitectura Deportiva y su evolución a lo largo del tiempo, por las siguientes razones: la arquitectura nos envuelve nos rodea y forma parte de nuestra vida y entorno. Todas las construcciones han ido evolucionando a lo largo de la historia, adaptándose tanto en sus tipologías como en sus materiales a las necesidades de cada periodo histórico. Esta evolución no se ha producido de forma aislada sino en función de las circunstancias sociales, económicas, políticas y culturales de cada época. Pero no solo acercaremos a los niños y niñas a la arquitectura deportiva, su origen y evolución (estadios de fútbol, canchas de tenis, polideportivos, gimnasios, centros de entrenamiento, etc...) sino también a las costumbres que ha generado, los ídolos que han nacido en torno suyo, las formas de vestir, modas, valores, etc., es decir, a todos los elementos que forman parte

del entorno y la cultura que ha generado el deporte como una actividad de masas que está presente en la vida cotidiana de los niños/as. Sin olvidar que vivimos en el siglo XXI, en la época de la globalización, que está influenciada fuertemente por los medios de comunicación e internet.

Para ello realizaremos un viaje por la historia de la arquitectura deportiva desde la Prehistoria hasta nuestros días. Analizando la aportación que cada cultura hizo al deporte en su momento, haciendo que los niños/as comprendan que si los griegos minoicos no hubieran creado diferentes juegos relacionados con sus ocupaciones y actividades diarias, ni las reglas del juego, en la actualidad no existirían deportes como el fútbol (enmarcado dentro de un reglamento deportivo), y los niños no tendrían la influencia de Cristiano Ronaldo (uno de los mejores deportistas de nuestra época), que ha impuesto modas y tendencias; o que el deporte y los edificios levantados para ser instalaciones deportivas ayudan a la formación en valores y si Marco Vitruvio (siglo I a.C.), arquitecto romano y autor de la obra titulada *Los 10 libros de la arquitectura* no hubiera influido en Tito Flavio Vespasiano para que le permitiera realizar el proyecto y construir el Coliseo Romano, donde el emperador ofrecía los juegos de gladiadores a su pueblo, como una forma de ocio y entretenimiento, jamás se hubiera construido el estadio olímpico de Melbourne en Australia, que sirve también para el ocio y entretenimiento de la población actual. Sin olvidar que uno de los objetivos recogidos en el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Art.3. (BOE nº 293, de 8 de diciembre de 2006), es que los niños/as conozcan y valoren su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La Tipología elegida para la realización de mi Trabajo Fin de Grado es una Unidad Didáctica, entendida como una herramienta de formación personal y de adquisición de conocimientos relacionados con el patrimonio histórico y cultural, con el objetivo de proporcionar autonomía personal para acceder a aprendizajes futuros y para el desarrollo integral del alumno. Las actividades no deben restringirse a una acción puntual, ya que el objetivo es incluir dichas temáticas relacionadas con la arquitectura deportiva en el temario general del curso y de manera transversal en las diferentes asignaturas.

El contenido de esta Unidad Didáctica se justifica por la presencia del deporte en la vida de los niños y niñas de hoy. A esto se une que la práctica deportiva contribuye a lograr el buen estado general de la salud infantil, favorece la relajación, ayuda a liberar tensiones, evita sobrepeso y obesidad, fomenta y se aprenden a conseguir objetivos, aumentan las posibilidades de ocio y con él se evitan prácticas insanas, como el abuso de las nuevas tecnologías, ya sean ordenadores, tablets, videoconsolas, móviles, televisiones o internet.

También por el valor educativo del patrimonio cultural, materia multidisciplinar considerada tradicionalmente un recuso y que hoy se ha convertido en una fuente primaria para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales, que facilita y favorece que los niños/as aprendan los conceptos espaciales y temporales, a través del Patrimonio Cultural, centrándonos en el estudios de la evolución de la arquitectura deportiva. La razón de esta elección es que la arquitectura, con independencia de su función, está muy presente en el entorno. Nos envuelve, en ella desarrollamos casi todas nuestras actividades, vivimos, trabajamos, estudiamos, nos divertimos... A través de ella podemos conocer la evolución de nuestra historia y cultura y de las circunstancias sociales políticas y culturales y económicas de diferentes periodos históricos. Forma parte del patrimonio inmueble y esta formado por numerosos bienes, como por ejemplo, el Coliseo que es patrimonio de la humanidad y por construcciones actuales que forman parte del Paisaje Cultural y son un centro de influencia en los espacios urbanos en los que se encuentran<sup>1</sup>.

A esto hay que unir la influencia que el deporte, convertido en la actualidad en un medio de masas, tiene en los niños/as ya que en torno a él han surgido ídolos, mitos, modas etc., sin olvidar la influencia que, en la creación de estas costumbres y en su difusión, tiene en la actualidad Internet.

Esta Unidad Didáctica, se enmarca en materia de educación y patrimonio en la LOE (ley orgánica de educación) y el Real Decreto 1513/2006, que es el marco legislativo al que debíamos atender como futuros maestros de educación primaria

---

<sup>1</sup> El Patrimonio Inmueble según la Unesco es el que no puede trasladarse de lugar y está formado por: los lugares, sitios, edificaciones, obras de ingeniería, centros industriales, conjuntos arquitectónicos.

durante nuestra etapa universitaria. Aunque ya se está implantando la LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa) en Andalucía, durante los cursos 2014-2015 (1º, 3º y 5º) y 2015-2016 (2º, 4º y 6º) con modificaciones en su currículo, organización, objetivos, promoción y evaluaciones; y una prueba de conocimiento al finalizar 3º y 6º con la obtención de resultados orientativos. Esta UD va dirigida a escolares, de 5º y 6º de Educación de Primaria, siguiendo el currículo básico que establece el Real Decreto 1513/2006, 7 de Diciembre. Las actividades se adaptan al alumnado cuya edad esté comprendida entre 10 y 12 años.

La UD debe entenderse como una herramienta de formación personal, y de adquisición de conocimientos relacionados con el patrimonio histórico y cultural, con el objetivo de proporcionar autonomía personal para acceder a aprendizajes futuros y para el desarrollo integral de la persona. Las actividades no deben restringirse a una acción puntual, ya que el objetivo es incluir dichas temáticas relacionadas con la arquitectura deportiva en el temario general del curso y de manera transversal en las diferentes asignaturas.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. Objetivos generales:**

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio
- Desarrollar actitudes de autoconfianza, sentido crítico, iniciativa personal, interés y creatividad en el aprendizaje
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos históricos, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorándola críticamente y adoptando un comportamiento en la vida cotidiana de conservación del patrimonio cultural.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

#### **3.2. Objetivos específicos:**

##### **3.2.1. Conceptuales:**

- Adquirir conocimientos básicos sobre la evolución del patrimonio histórico y cultural.
- Adquirir conocimientos básicos sobre la arquitectura deportiva.
- Comprender las bases de la arquitectura deportiva.



- Conocer las culturas influyentes más importantes para la evolución histórica de la arquitectura deportiva.
- Comprender que los niños adquieren una serie de valores con el estudio de la arquitectura deportiva.
- Conocer algunos acontecimientos significativos de la historia de la arquitectura del deporte
- Delimitar y distinguir las zonas de mayor influencia arquitectónica y deportiva a lo largo de la historia.
- Conocer el legado cultural del deporte y de la arquitectura actual, así como sus cambios a lo largo del tiempo.
- Citar e identificar algunos de las principales estructuras arquitectónicas de cada época.

### **3.2.2. Procedimentales:**

- Manejar las nuevas tecnologías para la búsqueda de información.
- Realizar reproducciones arquitectónicas.
- Identificar las zonas de mayor influencia arquitectónica a lo largo de la historia, así como las zonas de mayor influencia deportiva.
- Realizar investigaciones sobre determinados aspectos de la historia de la arquitectura y/o del deporte.
- Realizar exposiciones orales y escritas.

### **3.2.3. Actitudinales:**

- Tener una actitud de cuidado y respeto hacia el patrimonio que nos rodea.
- Valorar las aportaciones que han realizado las diferentes culturas a la arquitectura.
- Utilizar el patrimonio como fuente de conocimiento y disfrute personal.
- Participar de manera activa en las actividades propuestas.
- Mostrar un interés positivo hacia las actividades propuestas.

- Respetar el turno de palabra y las exposiciones de los diferentes compañeros.

- Adquirir la autonomía personal para acceder a aprendizajes futuros y para el desarrollo integral de la persona.

#### 4. COMPETENCIAS

El desarrollo y puesta en práctica de esta unidad didáctica contribuye a que los alumnos adquieran las competencias básicas establecidas en la ley orgánica de educación, de tal modo que la aportación que realiza esta propuesta a la adquisición y desarrollo de las competencias es la siguiente:

- **Competencia en comunicación lingüística**, poner en práctica las cuatro habilidades básicas de las que consta esta competencia: hablar, escuchar, leer y escribir a lo largo de toda esta propuesta metodológica, a través de las múltiples y variadas actividades que se proponen.

- **Competencia matemática**, los contenidos requieren el uso de números y medidas de longitud; medidas de masa; medidas de tiempo; y de formas geométricas, para explicar las formas de diferentes figuras arquitectónicas.

- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**, conocer el patrimonio histórico y cultural y la importancia que éste tiene, aportando valores deportivos y culturales a sus vidas.

- **Tratamiento de la información y competencia digital**, disponer de habilidades para buscar, obtener y procesar los recursos digitales que les facilite la comprensión de los contenidos de la UD.

- **Competencia artística y cultural**, significa conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las diferentes manifestaciones arquitectónicas y deportivas que caracterizan el patrimonio histórico y cultural actual.

- **Competencia para aprender a aprender**, supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma a través de recursos bibliográficos para adquirir y ampliar conocimientos relacionados con la UD e integrarlos en el desarrollo de las actividades.

- **Competencia en autonomía e iniciativa personal**, adquirir la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, la creatividad, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas de forma individual o colectiva mediante el desarrollo de las actividades propuestas en la UD.

- **Competencia social y ciudadana**, a través del conocimiento de los hechos y acontecimientos del pasado, comprender en cierta medida la realidad social en la que se vive expresando sus ideas.

## **5. CONTENIDOS**

La unidad didáctica “Arquitectura deportiva” está dirigida a alumnos de tercer ciclo de la provincia de Granada. Está estructurada en siete sesiones, cuatro de ellas teóricas con actividades prácticas, una exposición grupal sobre una investigación, un examen y un viaje al estadio de fútbol Nuevo los Cármenes. Se realizará en las dos primeras semanas de Junio, coincidiendo con el final de la temporada de la liga BBVA. De esta manera se podrá organizar el viaje como incentivo y motivación al alumnado que en poco tiempo finalizará su etapa en la educación primaria obligatoria.

Los contenidos presentes corresponden a los que se exponen en el decreto de enseñanzas mínimas 1513/2006 para el área de conocimiento del medio natural, social y cultural. Los contenidos seleccionados están de acuerdo con los objetivos generales y específicos del punto 3 de esta UD y aparecen en los siguientes bloques de la siguiente manera:

### **Bloque 4. Personas, culturas y organización social**

- Comprensión del funcionamiento de la sociedad a partir del análisis de situaciones concretas en organizaciones próximas.
- El papel de las comunicaciones y los transportes en las actividades personales, económicas y sociales.
- Recogida de información de distintas fuentes para analizar situaciones y problemas.

### **Bloque 5. Cambios en el tiempo**

- Uso de técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos.
- Factores explicativos de las acciones humanas, de los acontecimientos históricos y de los cambios sociales.
- Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas: prehistórica, clásica, medieval, de los descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo en el siglo XX, a través del estudio de los modos de vida.
- Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural.
- Utilización de distintas fuentes históricas, geográficas, artísticas, etc. para elaborar informes y otros trabajos de contenido histórico.

## **Bloque 7. Objetos, máquinas y tecnologías**

- Conocimiento de las aplicaciones de los objetos y las máquinas, y de su utilidad para facilitar las actividades humanas.
- Valoración de la influencia del desarrollo tecnológico en las condiciones de vida y en el trabajo.
- Utilización de recursos sencillos proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar.
- Búsqueda guiada de información en la red.

## **6. METODOLOGÍA**

Para el desarrollo y puesta en práctica de esta unidad didáctica, la metodología que deberemos emplear, tiene que ser de índole constructivista, aunque, en momentos puntuales, se requiera cambiar de metodología para tratar de la manera más eficaz posible, determinados aspectos.

El motivo por el que se debe adoptar una metodología de esta índole, es porque el alumno debe ser el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, la persona que por sí mismo y con la ayuda y orientación del profesor adquiera un aprendizaje significativo y duradero sobre un determinado tema, resultando todo esto, un proceso ameno y entretenido para el alumno.

Toda la propuesta didáctica, hace que las tareas y actividades no sean de carácter reproductivo, sino que tengan más bien un carácter reflexivo y de investigación, lo cual supone que sean los alumnos los que tengan que buscar en distintas fuentes, la información que necesitan.

Todo lo anterior hace que las nuevas tecnologías de la información cobren un papel muy importante en esta unidad, ya que estas ayudan a resolver una gran cantidad de conflictos cognitivos que las actividades propuestas plantean y que cuyo objetivo prioritario es que el alumno por si mismo fabrique un aprendizaje duradero y significativo.

Por otro lado, y para hacer más atractivo el tema, en algunas sesiones se plantean una serie de experiencias empíricas cuyo principal objetivo, es que el alumno de primera mano compruebe todo aquello que está aprendiendo.

El trabajo de carácter cooperativo y colaborativo, también está presente en esta propuesta a través de actividades y tareas que implican que los alumnos entre sí, tengan que cooperar y colaborar para que de esta manera, puedan ayudarse mutuamente en la construcción de un aprendizaje duradero y significativo.

## 7. TEMPORALIZACIÓN

Para llevar a cabo esta unidad didáctica se requerirá disponer de dos semanas de curso escolar. Las sesiones dedicadas para la puesta en práctica de esta unidad didáctica serán seis, cada una de ellas de una hora de duración a excepción de la quinta sesión, en la que se realizará una visita al estadio de fútbol “Nuevo los Cármenes”. A continuación se muestra un cronograma y se especifica detalladamente el contenido de cada una de las sesiones y las actividades a llevar a cabo.

### CRONOGRAMA:

SESIÓN	FECHA	DURACIÓN	NOMBRE	TEMPORALIZACIÓN
1	04/06/2015	1 hora	Introducción. La evolución de La arquitectura	50 min - teoría 10 min - actividades
2	05/06/2015	1 hora	Evolución del deporte	20 min - corrección actividades 40 min - teoría
3	08/06/2015	1 hora	La arquitectura deportiva	20 min - corrección actividades 40 min - teoría
4	09/06/2015	1 hora	Importancia y valores del patrimonio arquitectónico y deportivo en la actualidad	20 min - corrección actividades 40 min - teoría
5	10/06/2015	5 horas	Viaje organizado	5 horas - planificación (punto 7.5)
6	11/06/2015	1 hora	Exposición de trabajos	50 min - teoría 10 min - actividades
7	12/06/2015	1 hora	Examen	60 min - examen

## 7.0. Sesión 1. Introducción.

La arquitectura y el deporte como hoy en día los conocemos, no siempre han sido así. Han sufrido una evolución histórica de muchos años, paralela al contexto, al ambiente y a las tradiciones de varios lugares geográficos concretos y determinados.

Kenneth Frampton (1930) afirma que “el contexto histórico determina la forma de hacer arquitectura en un lugar, produciéndose la necesidad de una transformación, de un cambio”. Véase el ejemplo de Rem Koolhaas (1944), que tuvo que hacer un proyecto en América, el proyecto Torre Bicentenario (México, D.F), que no se pudo llevar a cabo porque no tuvo en cuenta el contexto político y cultural del lugar, ya que iba a realizarse en un emplazamiento donde había ya monumentos históricos. *Imagen 1*

Para entender mejor la unidad, nos fijaremos en la siguiente frase: “*una idea del pasado, se reajusta al contexto actual*”. R. Buckminster Fuller (1952) propuso una cúpula para cubrir Manhattan, que nunca se llevó a cabo. Pero el proyecto no se quedó ahí. Otros autores han tomado esta idea, reinterpretándola y ajustándola al contexto. Por ejemplo: Nicholas Grimshaw (1939), diseñó una cúpula de hexágonos para crear microclimas; en la serie de televisión Los Simpson (Matt Groening, 1989) se ajusta esta idea para cubrir la ciudad de Springfield; incluso con el Centro Acuático Nacional de Pekín (República Popular de China, 2008) para los J.J.O.O. de este mismo año. *Imagen 2.*

### TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

1. Realiza un trabajo de investigación junto a uno o dos compañeros sobre uno de estos dos temas a elegir:

- Monumento arquitectónico
- Deporte

(Recuerda que este trabajo debes exponerlo en clase, por lo que debes apoyarte con una presentación Power Point, con imágenes, con revistas, con periódicos, con maquetas o con documentos)



## 7.1. Evolución de la arquitectura.

*Los edificios son repetidos, modificados y reinterpretados por los arquitectos, de esta manera se produce la evolución arquitectónica.*

La evolución se realiza a lo largo de un extenso periodo de tiempo, de tal forma que por él, pasan diferentes civilizaciones, imperios, culturas, costumbres, ideas políticas, y un largo etc. El progreso arquitectónico ha mejorado agarrado de la mano a la evolución de la humanidad. A continuación, se muestran los avances más significativos y las construcciones más punteras de la historia de la arquitectura, concluyendo en el patrimonio histórico, arquitectónico y cultural que hoy en día nos envuelve.

**PREHISTORIA:** Este medio de expresión y construcción primitivo, empezó a generar pensamientos y creencias. La tecnología era prácticamente nula y casi todo lo construían con las manos y con herramientas primitivas de piedra. Las principales construcciones de las que tenemos constancia son: las construcciones megalíticas (mega: grande, líticas: piedra); o las construcciones ciclópeas (debe su nombre a la mitología griega). *Imagen 3.*

**EGIPTO:** Esta civilización tenía un poder político jerarquizado y el concepto religioso de la inmortalidad del faraón. La tecnología era la más avanzada de la época y contaba con conocimientos matemáticos, la existencia de artesanos muy experimentados y la abundancia de piedra fácilmente tallable. No había grúas ni grandes maquinas, por lo que realizaban todas las construcciones con personas, generalmente esclavos, y animales. Las principales construcciones realizadas por los egipcios son: las pirámides (Guiza), los speos (templos funerarios, Ramsés II en Abu Simbel) o templos (como el de Luxor). *Imagen 4.*

**GRECIA:** Compuesta por varias islas, estaba situada en el punto estratégico para el comercio, por lo cual, pasaban muchas culturas por sus tierras. Se organizaba en una democracia real (primera democracia de la historia), donde había muchos filósofos y sabios. La religión era politeísta, por lo que tenía que rendir culto a muchos dioses. La tecnología se caracterizaba por construcciones de piedras calizas, mármoles, bronce, tejas y técnicas muy avanzadas. Las principales construcciones realizadas por los griegos son: templos (como el de Zeus, Artemisa o el Partenón) y teatros y circos. *Imagen 5.*

**ROMA:** Este vasto imperio, llega a poseer una extensión que dominaba toda la Europa actual, el norte de África y parte de Asia. Se caracteriza por tener una animada vida social y comercial (juegos del César), una religión politeísta (como los griegos, rindiendo culto a muchos dioses) y verse involucrado en innumerables guerras a lo largo muchos siglos (creando la necesidad de realizar carreteras para transporte). La tecnología nos aportó el hormigón (como base de muchas edificaciones), el ladrillo, la teja, el tufo, la piedra, el mosaico, o un avance significativo de la maquinaria; y autores tan importantes como *Marco Vitrubio*, autor de “los diez libros de la arquitectura”, obra

que, a día de hoy, sigue marcando pautas para la arquitectura actual. Las principales construcciones de este imperio son, por ejemplo, el Coliseo (Roma), obras públicas (como el acueducto de Segovia) o teatros (como el de Mérida). *Imagen 6.*

**IMPERIO MUSULMÁN:** Se caracteriza sobre todo por su religión, el Islam, donde la arquitectura aporta a este apartado grandes templos y palacios, además en ciencias, matemáticas, etc. no tiene un gran avance, ya que se ocupaban de la traducción masiva de obras de la antigüedad. La tecnología aporta invenciones tan importantes como el arco apuntado, el molino de viento, las vidrieras, los jardines artificiales (el Generalife) o las cañerías y los retretes. Las principales construcciones son: las mezquitas (Córdoba), palacios (Alhambra), bibliotecas, baños públicos y alcantarillado. *Imagen 7.*

**ACTUALIDAD:** Tras la conquista de América y la globalización de la humanidad, se producen muchas aportaciones a la arquitectura actual. Ha pasado mucho tiempo desde las primeras construcciones prehistóricas, ha progresado mucho la tecnología, la técnica, la maquinaria, las herramientas y los materiales, hasta crear edificios tan impresionantes como raros, rompiendo las leyes de geometría. Muchas culturas y civilizaciones han formado con sus aportaciones, lo que hoy en día conocemos como patrimonio arquitectónico. Estas son algunas de las construcciones más importantes que conocemos. *Imagen 8.*

### **ACTIVIDADES:**

1. Realiza un resumen o mapa conceptual e incluye las culturas más importantes que han influido en la evolución de la arquitectura.
2. Busca información de cómo se construyeron las pirámides de Egipto y exponla en clase.
3. Haz un cuadro resumen y compara las tecnologías y las principales construcciones de Grecia y del Imperio Musulmán.
4. Busca información y describe algún objeto o máquina que haya supuesto un gran avance en la historia de la arquitectura.
5. ¿Crees que en tu ciudad o en los alrededores hay alguna construcción de las mencionadas anteriormente? ¿De qué época?
6. Compara el ejercicio 2, con la construcción de algún edificio importante de tu ciudad. ¿Qué diferencias crees que hay?

**Taller 1: Construye una pirámide.** Esta actividad consiste en construir una pirámide egipcia, para ello los alumnos, deben cortar y pegar la siguiente plantilla. *Anexo 1.*

## 7.2. Sesión 2. Evolución del deporte.

Deporte es aquella actividad física ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción de normas (definición de la RAE). Analizando esta definición, cualquier actividad física no es considerada deporte como tal, ya que tiene que estar regida por una serie de factores característicos.

Al igual que la arquitectura, el deporte como lo conocemos hoy en día, no siempre ha sido así. Ha sufrido una evolución, dependiendo del contexto cultural y social de un país.

**PRIMEROS INDICIOS DE ACTIVIDAD FÍSICA:** Hay que remontarse a la *prehistoria* para obtener los primeros indicios de actividad física en la historia. En esta época, la preocupación básica de todos los antepasados era la alimentación. Al no existir agricultura o la ganadería, la forma de alimentar a la población era la caza o la pesca. Los hombres y mujeres de la prehistoria, debían tener las cualidades físicas básicas muy desarrolladas para obtener comida.

Por lo tanto podemos afirmar que los primeros indicios de actividad física en la humanidad se realizaron por la propia supervivencia de ésta. Este es el punto de partida hasta llegar a lo que hoy en día conocemos como patrimonio deportivo.

**EGIPTO:** En los tiempos de las pirámides, habitan egipcios con cuerpos esculturales, de hombros anchos, cintura estrecha y piernas fuertes, sinónimos de una práctica deportiva. Textos y representaciones de la época, confirman que existían acciones como la carrera, el remo, el pugilato (inicio del boxeo actual), el levantamiento de pesas o la caza. Pero es la lucha la que más representa la actividad física en esta época, como podemos observar en la tumba de Beni-Hasan (2000 a.C.). *Imagen 9.* Podemos determinar a los habitantes del antiguo Egipto como los predecesores del deporte.

**J.J.O.O. ANTIGÜEDAD – GRECIA:** Los griegos, al ser un punto estratégico de paso de comerciantes y mercaderes, y al mezclar una gran cantidad de culturas tradiciones, decidieron adoptar los juegos de los egipcios y realizar una competición cada cuatro años. El nombre estipulado es el de los Juegos Olímpicos, y debe a su nombre al lugar en el que se realizaban, Olimpia (Grecia). Los griegos tenían sistemas de entrenamiento y se practicaban deportes como: kimistimata, salto de toro, lucha, pugilato, carreras de carro o lanzamiento de jabalina. Revolucionaron la actividad física de la siguiente manera:

Minoicos: Aportaron las reglas al juego, convirtiéndolo en deporte.

Micénicos: Aportaron el premio al deporte, convirtiéndolo en competición.

En los antiguos J.J.O.O. se competía por un premio no material, el “Cotinos” (una rama de olivo) que simbolizaba el honor y la gloria. Los ganadores eran reunidos en el templo de Zeus para el ritual en el que el nombre, el lugar de nacimiento y el linaje

de cada ganador eran inscritos en un registro. Si una persona conseguía ganar en todas las modalidades, tenían derecho a una estatua en el templo de Zeus. Al regresar a sus hogares, eran recibidos como héroes.

Tras la adopción del cristianismo como religión oficial del estado, el emperador hispanorromano Teodosio I prohíbe toda celebración pagana, incluyendo los J.J.O.O.

**CARRERAS DE CARROS Y GLADIADORES – ROMA:** El objetivo de estos juegos era entretener a toda la población: patricios (poseían todos los privilegios), plebeyos (no gozaban de todos los derechos ni privilegios) y esclavos (no tenían derechos y eran posesión de sus amos); al contrario que en Egipto, que era entretener solo a las altas clases sociales. Construyeron grandes anfiteatros (juegos y espectáculos) y circos (carreras de caballos).

Las peleas de gladiadores y las carreras de caballo eran los deportes más punteros de este imperio. Competían por una recompensa, y tenían reglas establecidas. Por ejemplo, en las luchas a muerte de gladiadores (en las que participaban esclavos), se competía por un premio, sobrevivir y ganar la libertad; había una serie de reglas, si el participante caía al suelo, el anfiteatro decidía si vivía o moría; y se utilizaba una indumentaria según la modalidad de lucha. Además los gladiadores o corredores tenían mucha fama entre la población.

**J.J.O.O. MODERNOS:** Entre el 6 y el 15 de Abril de 1896, se establecieron los nuevos J.J. O.O. en Atenas, promovidos por Pierre de Coubertaine (1863-1937). Fueron impulsados con el lema “lo esencial en la vida no es vencer, sino luchar bien”. Este modesto principio sería el origen del movimiento olímpico modernos. En su primera edición participaron 14 naciones y 240 atletas (ninguna mujer, por el contexto histórico) en 9 deportes. Las mujeres no participaron hasta la segunda edición en 1900 en arco y en bicicleta.

Se realiza cada 4 años en un país diferente y se utiliza la llama como símbolo, que proviene de la antigua Grecia y representa el robo del fuego y su entrega a la humanidad. Los J.J.O.O. modernos se han celebrado todos los años desde su inauguración, a excepción de la primera y segunda guerra mundial.

**DEPORTE ACTUALIDAD:** Mucho ha evolucionado los deportes, los juegos o las competiciones desde que los prehistóricos dieran sus primeros indicios de actividad física. Todo lo que hoy en día conocemos, ha sufrido una transformación, una mejora enriquecida y empapada de varias culturas y momentos clave en la historia de la humanidad. Es evolución ha ido agarrada de la mano de la revolución tecnológica y arquitectónica.

Un ejemplo para comprender mejor esta evolución es el deporte de equipo llamado fútbol. Varios estudios demuestran que los aztecas jugaban a una especie de fútbol llamado *tlachtli*, del que aún hoy en día se conservan terrenos de juego. Lo practicaban guerreros, pues era muy peligroso por la velocidad y el peso de la pelota

(3kg). Al capitán del equipo perdedor se le sacrificaba. Mucho ha cambiado este deporte hasta llegar a lo que hoy en día conocemos como fútbol. Se ha producido una evolución en cuanto a:

**Pelota:** Las nuevas tecnologías y los nuevos materiales han permitido una revolución en el objeto más importante de este deporte.

**Terreno de juego:** Mucho ha cambiado el tipo de terreno de juego hasta llegar al patrimonio arquitectónico que hoy en día conocemos. Los estadios de fútbol llegan a ser un reclamo en las ciudades más punteras de nuestra era, convirtiéndose en monumentos por su complejidad técnica y por su espectacularidad. *Imagen 10.*

**Reglas:** No eran así, hasta que en 1863, la fundación The Football Association estipulase el inicio de este deporte. Después se han ido añadiendo y quitando reglas para mejorarlo, como por ejemplo, árbitros, tarjetas o fueros de juego.

Este es un ejemplo para hacernos una idea de lo que se intenta explicar en este tema. Las cosas que hoy en día conocemos, normalmente han sufrido una evolución, ligadas al patrimonio de la humanidad.

## **ACTIVIDADES:**

1. Realiza un resumen o mapa conceptual de la evolución del deporte.
2. Explica las diferencias entre el deporte o actividad física en la prehistoria y en la actualidad.
3. ¿Qué fue lo más importante que aportó Grecia al deporte actual? ¿Crees que hoy en día se compite por las mismas razones que en aquella época? Justifica tu respuesta.
4. Realiza un cuadro comparativo y explica las diferencias principales entre los J.J.O.O. actuales y los J.J.O.O. de la antigüedad.
5. **DEBATE.** Imagina que eres un romano que ha viajado en el tiempo y quieres presentar un deporte de tu época a los juegos olímpicos de Río 2016. Intenta convencer a tus compañeros para que lo incluyan como deporte olímpico moderno.
6. **DEBATE.** Imagina que tu compañero viene de la prehistoria y tú eres un ciudadano actual. Intenta explicarle por qué hoy en día no se caza para sobrevivir y hay tiempo libre para practicar un deporte.

**Taller 2: Realizar un Mosaico.** Realiza un mosaico siguiendo las instrucciones del tutor. *Anexo 2.*

### 7.3. Sesión 3. La arquitectura deportiva.

Tras el análisis de la arquitectura y el deporte por separado, unimos estas dos ramas para realizar el desarrollo de la arquitectura deportiva. En este punto, se estudia como el progreso de las técnicas, de las tecnologías, de los principios y de las ideas en el campo de la arquitectura, ha avanzado paralelamente a la evolución del deporte para mejorar su conjunto. Con esto se ha producido una mejora en la calidad de vida en las personas, en cuanto a ocio y entretenimiento se refiere, y también ha proporcionado un patrimonio deportivo, arquitectónico, cultural e histórico muy denso y amplio.

Tan importante es el deporte como el lugar físico donde se practica. Hay que tener en cuenta una gran cantidad de cuestiones para planificar el lugar, el espacio y la infraestructura deportiva donde se va a realizar la edificación, como por ejemplo el reglamento, las dimensiones o la normativa constructiva.

#### EVOLUCIÓN DE LAS INFRAESTRUCTURAS DEPORTIVAS

**PREHISTORIA:** La primera actividad física de la que tenemos constancia y de la que hemos hablado anteriormente, es la caza. El espacio utilizado para esta práctica es, cómo no, el campo abierto, la naturaleza en sí. La habilidad física y la condición física condicionan la vida de las personas de esta época, datada antes del imperio griego. Hay muchas pinturas y dibujos que así lo demuestran, por ejemplo, las cuevas de Altamira o las de Alpera, en Albacete. *Imagen 11.*

**GRECIA – PRIMER ESTADIO:** Las primeras instalaciones en cuanto a arquitectura deportiva se refiere, provienen de Grecia, y poseen el nombre de palestras, gimnasios, estadios e hipódromos (muchas de ellos han sido descubiertas recientemente en excavaciones, como son el caso del gimnasio de Diógenes, la palestra de Isocrates, el estadio de la Panateneas). Pero el más importante, por su relevancia con el tema, es sin duda el Estadio de Olimpia (*Imagen 12*) que ha sufrido una progresiva transformación paralelamente a la evolución histórica.

**Características:** Las pistas del estadio poseen una longitud de ciento noventa y dos metros aproximadamente, siendo unas de las más largas de la antigua Grecia, y su anchura era de treinta metros. El terreno del estadio abarcaba un rectángulo llano de doscientos once metros de largo por treinta y dos de ancho. Cabe destacar que alrededor había una serie de canalizaciones de piedra por las cuales transcurría agua para refrescar a los espectadores. No tenía graderíos, y los espectadores que asistían a los eventos realizados se sentaban sobre la hierba alrededor de estadio. Para entrar al estadio había que pasar por el pasadizo de la Cripta o Puerta Escondida (durante la última remodelación). El estadio ha sufrido remodelaciones coincidiendo con los siguientes periodos de tiempo: estadio Arcaico (siglo VI a.C.), el Clásico Temprano (siglo V a.C.), Clásico Tardío (siglo IV a.C.) y los denominados Primer Estadio Romano (siglo I a.C.) y Segundo Estadio Romano (siglo II a.C.).

ROMA: Las construcciones del imperio romano se edificaron con un gran sentido de la funcionalidad de la utilidad y de la resistencia (aún con el desconocimiento del empleo del hierro). Se realizaron con una gran calidad arquitectónica, donde el empleo de órdenes y módulos clásicos fue lo habitual. Vitrubio, del que ya hemos hablado y que perteneció a esta etapa de la historia, tuvo gran relevancia en este campo, como analizaremos más adelante. Las edificaciones, en cuanto a arquitectura deportiva se refieren, son los anfiteatros, como el de Itálica o Santiponce; o circos, como el de Mérida o Sagunto. *Imagen 13*.

---

A partir de este punto, la evolución en arquitectura deportiva se va a centrar en España.

SIGLO V – XVI: Son prácticamente inexistentes las referencias que obtenemos de esta época. Hay que destacar que nos situamos en un periodo de continuas guerras, por lo tanto, la actividad física que se realiza es el combate frente al enemigo.

En esta etapa nace el juego de la pelota. Durante los largos asedios a castillos y palacios, hay tiempo libre para practicar este deporte entre ataque y ataque y entre los muros de las murallas y fortalezas. *Imagen 14*. Tal importancia tuvo este acto, que alcanzó gran popularidad entre caballeros y damas, y se le impuso reglas. Se practicaba en paredes verticales lisas y altas, a ser posibles de piedra. Es el inicio de lo que hoy conocemos como tenis o del frontón, y personajes como Enrique II o Felipe el hermoso eran jugadores habituales.

SIGLO XVI – XIX: Los espacios deportivos o edificios en esta época están destinados a la equitación o el esgrima, juegos de cañas y de toros, con un importante componente de preparación, agilidad y actividad física. Hay ejemplos totalmente académico, que no realizados, de hermosos y grandiosos edificios destinados a gimnasios o escuelas deportivas, llenos de orden y simetría, como el proyecto de un gimnasio en Madrid.

Según Eduardo Beotas Lalaguna (síntesis de la historia en la arquitectura para el deporte en España), “El siglo XIX fue la ruptura respecto al deporte con el mundo clásico, y está motivado por la revolución francesa y el nuevo orden napoleónico”, produciéndose un cambio entre lo que hoy en día conocemos como deporte, y lo anteriormente conocido. En 1808 se crea el primer gimnasio en Madrid, y tiempo después se crea la famosa escuela central de gimnasia del ejército de Toledo, y que dio lugar a la tradición deportiva militar en nuestro país. En este siglo se crea la primera escuela en Tarragona y se fundó la institución libre de enseñanza, Francisco Giner de los Ríos (1887), con la incorporación del primer gimnasio al sistema educativo.

Por primera vez desde Vitrubio en la antigua Roma, se describe la disposición de las instalaciones deportivas destinadas a los ejercicios. Todavía no hay una normalización, que aparecen al final del siglo con la instauración de los juegos

olímpicos modernos y los avances y reglamentación de las universidades británicas. A partir de aquí, en España, es raro encontrar una ciudad que no tenga un lugar destinado a la preparación físico-deportiva.

**SIGLO XX – ACTUALIDAD:** Esta época es la de mayor eclosión en cuanto a arquitectura deportiva se refiere, teniendo en cuenta como base el siglo XIX, por lo que no se puede profundizar en este punto. Sin embargo, vamos a ver los tres aspectos fundamentales que han influido en este periodo de tiempo:

- Los J.J.O.O. modernos y la normalización del reglamento deportivo, tanto en reglas de juego como de campo.

- Los nuevos criterios educativos y la obligatoriedad de la Educación Física, civil y militar.

- El desarrollo de la filosofía gimnástica, medios de comunicación y deporte de masas.

Todo esto da lugar a las siguientes edificaciones deportivas, que son las más punteras de nuestra época actual, llegando a ser reclamo de las grandes ciudades, capitales, o incluso de países más grandes y desarrollados de nuestro tiempo. *Imagen 15.*

### **ACTIVIDADES:**

1. Realiza un dibujo de cómo crees que fue el primer estadio construido en Olimpia.
2. Busca información sobre el juego de la pelota del que se habla en la etapa del siglo V-XVI y haz un breve resumen sobre él para exponerlo en clase.
3. ¿Cuáles son los aspectos más fundamentales que han influido en la actualidad en cuanto a arquitectura deportiva se refiere?
4. Busca información sobre Vitrubio y explica por qué fue tan importante para la arquitectura deportiva actual.
5. ¿Conoces alguna construcción de arquitectura deportiva en tu ciudad o provincia? Busca información sobre ella.



#### **7.4. Sesión 4. Importancia y valores del patrimonio arquitectónico y deportivo en la actualidad.**

El patrimonio genera, directamente, una gran influencia en la sociedad actual, y sobre todo en los niños y niñas más jóvenes. Al igual que en Roma, los gladiadores eran famosos y obtenían reconocimiento de la población; o en Grecia, los primeros vencedores de las antiguas olimpiadas, eran considerados héroes; hoy en día, hay muchos deportistas, tanto masculinos como femeninos, que tienen fama mundial, más si cabe que en épocas anteriores. Esto es así, porque vivimos en la era de la información, en un contexto globalizado, en el que podemos saber lo que sucede en la otra parte del mundo a los pocos segundos de que ocurra algo. Tal es la importancia de las TIC en la sociedad actual, que los niños más jóvenes son considerados nativos tecnológicos.

Valores como la deportividad o el compañerismo, quedan a merced de unos pocos personajes de talla mundial. El hecho de que un deportista de élite de la mano a su rival tras perder una final, o que se produzca una pelea o confrontación en el terreno de juego, produce una influencia tanto positiva como negativa en los jóvenes y adultos de hoy en día. Y esto sucede gracias a los medios de comunicación, que nos retransmiten con todo detalle, lo que sucede en los escenarios deportivos.

Tal es la influencia de los deportistas más punteros de la actualidad, que crean modas y estilos. Véase, por ejemplo, el caso de Cristiano Ronaldo, jugador del Real Madrid C.F., que habitualmente suele cambiar de peinado y, de manera indirecta, jóvenes de todas las edades lo copian para parecerse a su ídolo. También influyen mucho las grandes marcas de ropa que patrocinan a estos personajes. Todos los niños, o la mayoría de ellos, quieren vestir indumentaria deportiva, o no, de marcas caras. La mayoría copian el calzado o la ropa de las grandes estrellas. Raro es el día en el que no se puede ver a jóvenes con las camisetas de sus equipos favoritos, o con las zapatillas más nuevas y modernas del mercado. En el siguiente anexo, podemos observar el cambio que se ha producido en cuanto a equipación deportiva se refiere, por ejemplo de los futbolistas. *Imagen 16.*

Antiguamente, al no haber tanta información por parte de los medios, y vivir en un contexto totalmente diferente al de la actualidad, la gente no le daba tanta importancia como hoy en día a este tipo de cosas. Por ejemplo, una familia subdesarrollada, que se dedicaba a la agricultura, y que su única preocupación era la de trabajar el campo para obtener dinero y alimento para vivir, poco se preocupaba por este tipo de cosas. Con el cambio de contexto y de mentalidad, preocupaciones que antes ni se imaginaban, están en auge en el presente. Y mucho tiene que ver en esto, por no decir todo, la publicidad y el marketing, que nos acibillan con todo tipo de recursos para que consumamos cosas que en realidad, no necesitamos. Nos crean una necesidad ficticia, que tiene gran influencia en la juventud, que son “esponjas” capaces de absorber todo tipo de información a su alcance.

Todo lo que conocemos y lo que nos parece lo normal, no siempre ha sido así. Como se ha visto en este tema, las cosas han evolucionado desde la prehistoria hasta la

actualidad. Ya sea el deporte, la arquitectura, la arquitectura deportiva o los valores que éstos nos transmiten, han sufrido un cambio. El estudio de este proceso, cambio o progreso, nos hace ver las cosas de manera mucho más crítica, y nos ayuda a valorar mucho más lo que tenemos.

### **ACTIVIDADES:**

1. Realiza un breve resumen de la importancia del patrimonio arquitectónico y deportivo en la actualidad.
2. ¿Cuáles son los factores más determinantes que influyen en la sociedad actual?
3. DEBATE. Discute con tus compañeros sobre la importancia y los valores del patrimonio arquitectónico y deportivo de la actualidad y del pasado.
4. Realiza una conclusión personal sobre este apartado.
5. Imagina que eres una super estrella del fútbol y tienes mucha fama y admiración mundial. ¿Qué harías para inculcar valores positivos a los niños y niñas planeta que te siguen?
6. Si ganases 10.000.000 € al año, ¿qué harías?

## **7.5. Sesión 5. Viaje al estadio de fútbol Nuevo los Cármenes y al palacio de deportes.**

### **PLANIFICACIÓN**

Salida del centro a las 9:00

Llegada al estadio a las 9:30

Desayuno de 9:30 a 10:00

Recorrido por el estadio y por el palacio de 10:00 a 12:00

Almuerzo de 12:00 a 12:30

Mini-Gymkana deportiva de 12.30 a 13.30

Salida del estadio a las 13:30

Llegada al centro a las 14:00

### **RECORRIDO**

Se ha preparado un tour por el estadio nuevo los cármenes y por el palacio de deportes. El recorrido se realiza con un guía, que mostrará ambos edificios y explicarán sus características y usos.

### **MINI-GYMKANA DEPORTIVA**

Se realizarán dos grupos de alumnos y alumnas y se realizarán las siguientes actividades en el estadio Nuevo los Cármenes. Los grupos de estación cuando finalice el tiempo establecido.

- Partido de fútbol. 30 minutos.
- Partido de baloncesto. 30 minutos.

*\* Durante el viaje de vuelta se repartirá una camiseta de este tour.*

## **7.6. Sesión 6. Exposición de los trabajos de investigación**

Cada grupo de los establecidos en la primera sesión de esta Unidad Didáctica deberá exponer su trabajo. Para ello podrán utilizar el proyector o apoyarse con imágenes, libros, artículos, etc. El tiempo de exposición se adaptará al número de grupos, dependiendo del número de alumnos del curso.

## 7.7. Sesión 7. Prueba de evaluación

El examen será una prueba de desarrollo, que contendrá 10 preguntas similares a las realizadas en las actividades de casa. Cada una se valora con 1 punto, hasta obtener un total de 10 puntos (máxima nota).

### **PREGUNTAS:**

1. Realiza un mapa conceptual e incluye las culturas más importantes que han influido en la evolución de la arquitectura.

2. Haz un cuadro resumen y compara las tecnologías y las principales construcciones de Grecia y del Imperio Musulmán.

3. Cita alguna construcción de tu ciudad o alrededores que coincida con alguna de las culturas más importantes que han influido en la evolución de la arquitectura. ¿De qué época es?

4. Define:

-Deporte

5. ¿Qué fue lo más importante que aportó Grecia al deporte actual? ¿Crees que hoy en día se compite por las mismas razones que en aquella época? Justifica tu respuesta.

6. Realiza un cuadro comparativo y explica las diferencias principales entre los J.J.O.O. actuales y los J.J.O.O. de la antigüedad.

7. ¿Cuáles son los aspectos más fundamentales que han influido en la actualidad en cuanto a arquitectura deportiva se refiere?

8. ¿Por qué fue tan importante Vitrubio para la arquitectura actual?

9. ¿Cuáles son los factores, según el tema estudiado, más determinantes que influyen en la sociedad actual?

10. Imagina que eres una super estrella del fútbol y tienes mucha fama y admiración mundial. ¿Qué harías para inculcar valores positivos a los niños y niñas planeta que te siguen?

## **8. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN**

Si los alumnos presentan alguna dificultad en la realización de las actividades establecidas, se procederá a la creación y aplicación de actividades de refuerzo con las siguientes pautas:

- Buscar información sobre las culturas más importantes del tema.
- Buscar información sobre el deporte en la actualidad.
- Buscar información sobre la arquitectura en la actualidad.
- Buscar información sobre la arquitectura deportiva en la actualidad.
- Buscar información sobre los J.J.O.O.
- Realizar una reflexión personal sobre cómo influye todo lo anterior en la actualidad.

## **9. ADAPTACIÓN NECESIDADES DE APRENDIZAJE**

Para poner en práctica esta unidad didáctica dentro de un aula en el que haya alumnos que presenten alguna necesidad específica de aprendizaje y que por tanto requieran una adaptación curricular de carácter no significativo, se plantean una serie de consejos y recomendaciones que se muestran a continuación. Pero en el caso de que haya dentro de clase algún alumno que requiera una adaptación curricular de carácter significativo, se deberá pedir asesoramiento al equipo de orientación educativa del centro, para que de esta manera se escoja una metodología, unos contenidos y criterios de evaluación de acorde con las posibilidades reales de aprendizaje de este alumno.

### **Recomendaciones para poner en práctica esta unidad con alumnos con N.E.A.E**

- Cambio de metodología: si la unidad didáctica está pensada para que el alumno trabaje de manera individual y autónoma, para adaptarse a las necesidades específicas de aprendizaje de los alumnos, se recomienda adoptar una metodología en la que cobre una mayor importancia el trabajo cooperativo y colaborativo. De esta manera para trabajar las actividades de cada sesión, los alumnos se pueden agrupar por parejas o por grupos para que de esta manera “ayuden” a los alumnos con necesidades específicas de aprendizaje.

- Foco en el alumno: el alumno con necesidades de aprendizaje se debe convertir en el foco del proceso de enseñanza aprendizaje, de esta manera en el caso de que se demande algún tipo de participación por parte del alumnado, se intentará que este alumno intervenga y participe, que responda preguntas de carácter comprobatorio para asegurar que está interiorizando los contenidos que se están trabajando o se le compruebe con bastante frecuencia la labor que está desarrollando.

- Actividades: para cumplimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que todos los alumnos y en especial los alumnos con algún tipo de necesidad específica de aprendizaje realicen actividades complementarias que les ayuden a fijar los contenidos que se desean que los alumnos adquieran.

- Insistencia: A la hora de poner en práctica esta unidad se debe dar a conocer a los alumnos los contenidos que son más importantes a la vez que se recalcan.

- Uso de recursos: buena parte de esta unidad está pensada para ser trabajada con recursos TIC y otros tipos de recursos, ya que de esta manera se consigue la atención e interés por parte del alumnado, a la vez que en cierta medida se le facilita el aprendizaje, por lo que sería muy conveniente su utilización a lo largo de la puesta en práctica de esta unidad.

## **10. OTROS RECURSOS Y MATERIAL DIDÁCTICO**

- Ordenador.
- Proyector.
- Altavoces.
- Pizarra digital.
- Conexión wifi.
- Enciclopedia.
- Libros de historia.
- Libros temáticos.
- Mapas físicos y políticos de Europa.
- Tablón de corcho.
- Papel.
- Cartulinas.
- Bolígrafos.
- Lápices.
- Rotuladores.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Pizarra.
- Tiza.

### **JUEGOS DISEÑADOS POR INTERNET**

- <http://www.cokitos.com/juego-arquitectura-para-ninos/>
- <http://www.educepeques.com/lectura-para-ninos/la-historia-de-los-juegos-olimpicos.html>
- <http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-para-fiestas-infantiles/juegos-para-una-fiesta-de-olimpiadas>
- <http://cuestionarios.chiquipedia.com/>



## **11. EVALUACIÓN**

La evaluación que se va a llevar a cabo en esta unidad es de carácter formativo, puesto que se va a tener en cuenta el progreso y evolución del alumno a lo largo de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, se tendrán en cuenta los criterios de evaluación establecidos en el apartado posterior y se utilizarán distintas técnicas e instrumentos como: la revisión diaria de las tareas, la realización de un examen y a la calificación de un trabajo de investigación. Por lo tanto, todo el proceso de evaluación, tiene como objetivo comprobar que el proceso de enseñanza y aprendizaje, se esté llevando de manera efectiva, haciendo que el alumno consiga un aprendizaje significativo y en el caso de que esto no sea así corregir los problemas que se encuentren.

De este proceso de evaluación, también se ha de sacar una calificación numérica, como indica la ley orgánica de educación de 2006, que informe a las familias y al propio alumno de la marcha de su aprendizaje. Esta calificación cuantitativa y expresada numéricamente con números de 0 a 10 se obtendrá de evaluar al alumno a través de los instrumentos anteriormente citados, de tal manera que la calificación obtenida a través del examen supondrá el 30% de la nota, la revisión del cuaderno supondrá otro 40% y finalmente la nota del trabajo de investigación supondrá otro 30%.

### **11.1 Criterios de evaluación:**

El decreto de enseñanzas mínimas 1513/2006 en el área de conocimiento del medio natural, social y cultural establece para cada ciclo una serie de criterios para realizar la evaluación de los contenidos que el profesor ha impartido en proceso de enseñanza aprendizaje. De todos los criterios de evaluación que se establecen en este área, el que tiene una mayor relación con el tema trabajado es:

- Caracterizar los principales paisajes españoles y analizar algunos agentes físicos y humanos que los conforman, y poner ejemplos del impacto de las actividades humanas en el territorio y de la importancia de su conservación.
- Identificar rasgos significativos de los modos de vida de la sociedad española en algunas épocas pasadas –prehistoria, clásica, medieval, de los descubrimientos, del desarrollo industrial y siglo XX–, y situar hechos relevantes utilizando líneas del tiempo.
- Presentar un informe, utilizando soporte papel y digital, sobre problemas o situaciones sencillas, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet), siguiendo un plan de trabajo y expresando conclusiones.

## **11.2 Instrumentos de evaluación:**

Se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

- Examen
- Cuaderno de ejercicios
- Trabajo de investigación

## 12. BIBLIOGRAFÍA

- Bombín, Luis, *Historia y Código del Juego de Pelota*, ed. Lauro, Barcelona, 1946.
- Diem, Carl, *Historia de los Deportes*, Barcelona, 1966, tomo I, p. 39. Duránte, Contado, *Olimpia* (dos volúmenes), Madrid, 1975, tomo I, p. 176. Mandell, Richard, *Historia cultural del deporte*, Barcelona 1986, p. 5.
- Duránte, Conrado, “El atletismo. Origen, historia y evolución”, en *Atletismo Español*, abril 1966, nº 132, p. 32.
- Flores, Carlos, *Arquitectura Española contemporánea. 1880-1950*, Tomos I y II, Aguilar, Madrid, 1988.
- García y Bellido, A., *Andalucía monumental, Itálica*, Biblioteca de Cultura Andaluza, Sevilla 1985.
- García Luque, Antonia, *Guía de aprendizaje práctico. Didáctica de las Ciencias sociales*, Granada, 2014.
- González Aja, Teresa, *Historia del Deporte en Europa*, INEF, Granada 2002.
- Informes de la construcción, Nº 58, 1954, y Nº63, Instituto Técnico de la Construcción y del Cemento, Madrid.
- Melida, José Ramón, *Monumentos romanos en España*, Madrid.
- Romero Sánchez, Guadalupe, “Patrimonio material e inmaterial en torno al agua en Granada”. *Guía de aprendizaje para el estudio del arte y de la cultura en el Grado de Maestro en Educación Primaria*, Granada 2014.
- Sambricio, Carlos, *La arquitectura española de la Ilustración*, CSCA-IEAL, Madrid, 1986.
- Sureda, Joan, *Historia Universal del Arte*, Volumen I, Editorial Planeta, 1991.
- Vitrubio, *Los diez libros de la Arquitectura*, Alianza Forma, 1995.
- García Ferrando, Manuel, *Los españoles y el deporte: práctica y comportamientos e la última década del siglo XX*, Consejo Superior de Deportes, 2001.

## WEBGRAFÍA

- <http://www.arkiplus.com/historia-de-la-arquitectura>, *Historia de la Arquitectura, Arquitectura egipcia, Arquitectura del imperio romano, Arquitectura de la antigua Grecia, Arquitectura islámica*, arkiplus, 11/05/2015
- [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_39](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_39), *Paseo por la historia del deporte*, Juan Manuel Macías Franco, 13/05/2015
- [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lcp/garcia\\_v\\_j/capitulo1.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lcp/garcia_v_j/capitulo1.pdf), *Antecedentes del fútbol en México*, Escuela de negocios, Departamento de contaduría y finanzas, 13/05/2015
- <http://www.arquitecturadeportiva.es/>, *Arquitectura deportiva*, Chocarro Javier, Herranza Alfonso, 16/05/2015

### 13. IMÁGENES Y ANEXOS

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

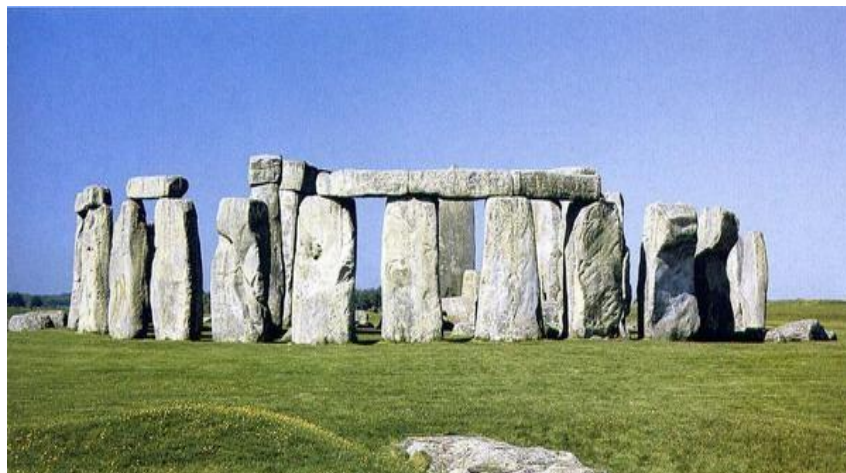


Imagen 4





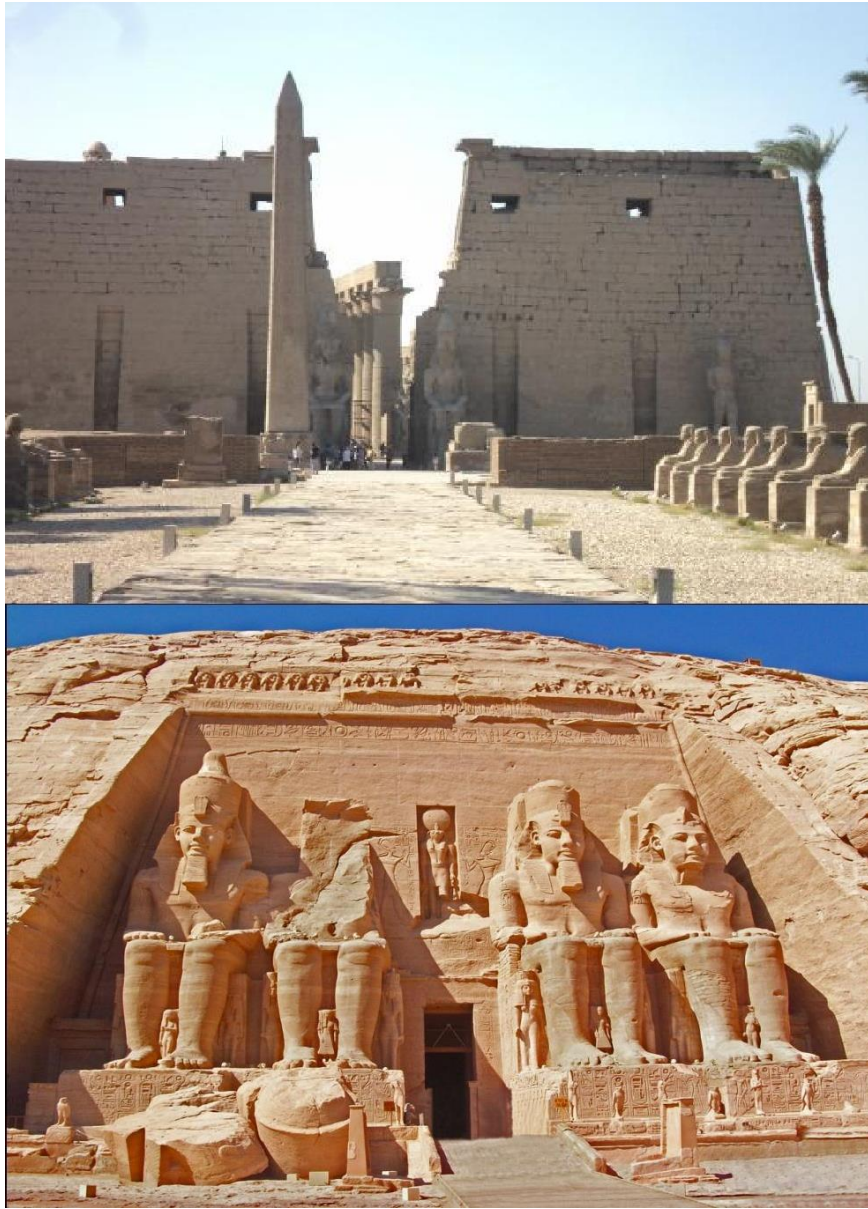


Imagen 5

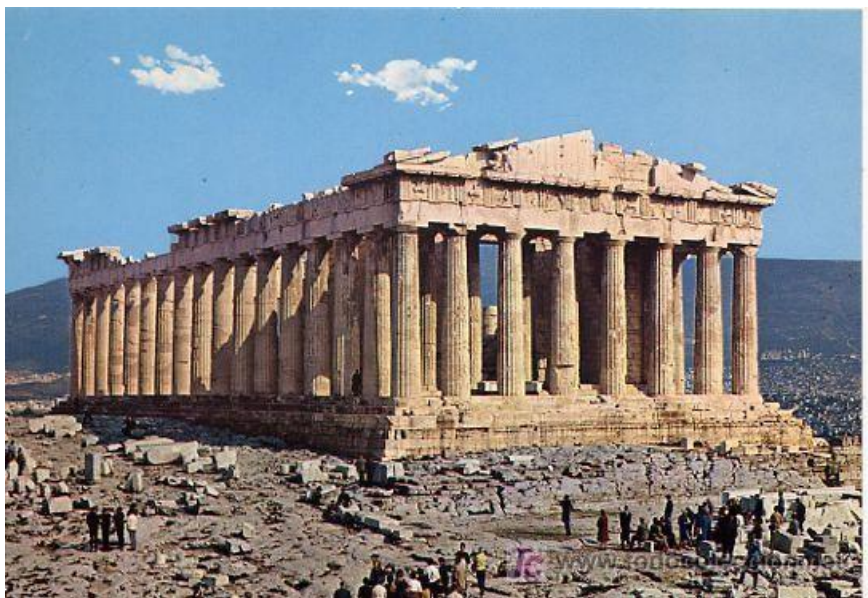






Imagen 6







Imagen 7





Imagen 8







Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11

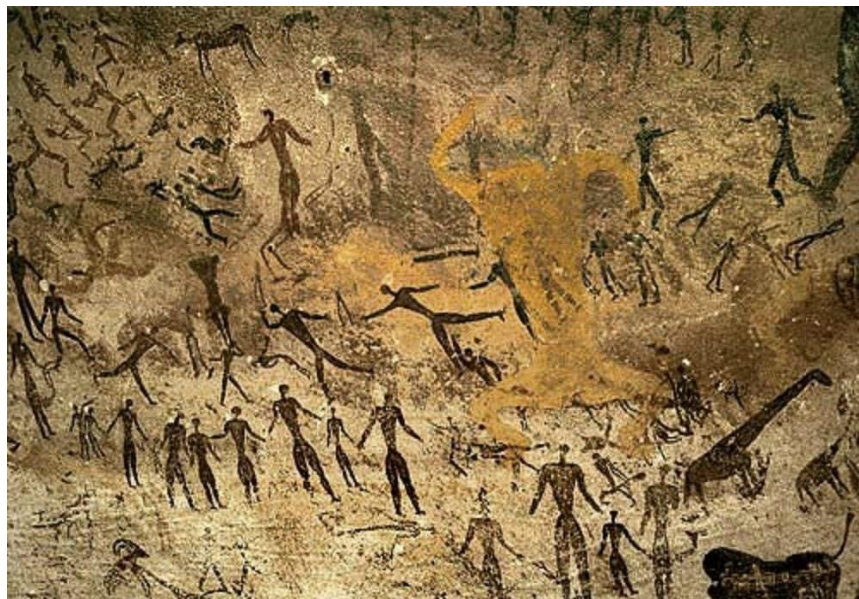


Imagen 12

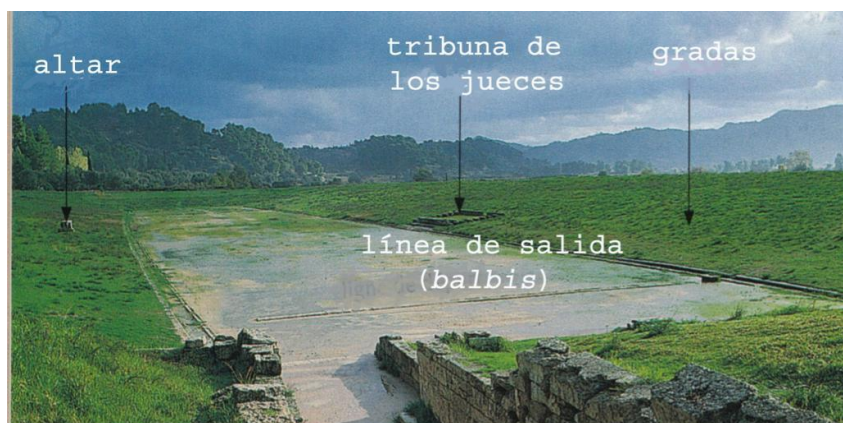




Imagen 13



Imagen 14





Imagen 15

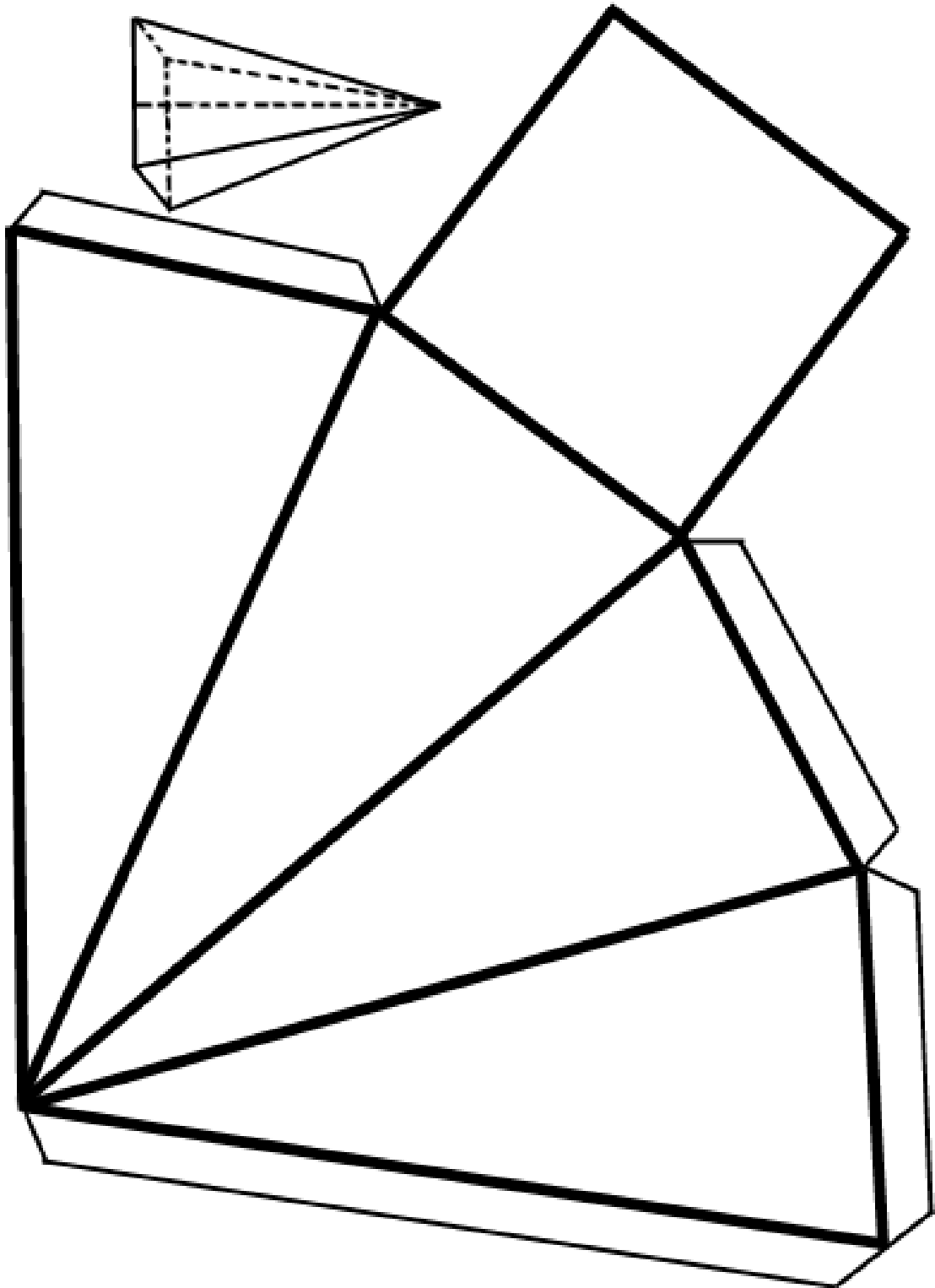




Imagen 16



Anexo 1





Anexo 2

