



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

DEPORTE URBANO Y EDUCACIÓN FÍSICA BAJO EL AMPARO OLÍMPICO

Rodrigo Cubillo León

PDI Universidad Isabel I. España
Email: r.cubillo.leon@gmail.com

RESUMEN

El entorno de las ciudades ha cambiado notablemente durante los últimos años, generando en su población la necesidad de adaptar sus prácticas recreativas. El deporte urbano nace de esa necesidad, acomodando su práctica a los espacios y elementos propios de las urbes. La reciente dinámica de inclusión olímpica de algunos de estos deportes ofrece la oportunidad perfecta para su integración en la materia de Educación Física en busca de, como se recoge en la LOMLOE, la adquisición de una competencia motriz y un desarrollo integral a través de un amplio abanico de situaciones motrices. Su fácil acceso y su bajo coste, sumado a su carácter social, convierte al deporte urbano en una alternativa perfecta para el aumento de los niveles de actividad física y la consecución de una adherencia real. Por otro lado, potencia la creatividad, no existiendo un yugo reglamentario que lo asfixie. Esta adaptabilidad facilita la adecuación de la práctica a las necesidades del grupo-clase. A nivel curricular, muestra relación con los seis bloques de saberes básicos, además de facilitar, a través de un tratamiento adecuado, la adquisición de las ocho competencias clave. El deporte urbano puede ser trabajado desde diversos modelos pedagógicos y permite el trabajo interdisciplinar entre distintas materias, interconectando así los contenidos de forma eficiente y motivante. Por estos motivos, se presenta como una opción ideal para el desarrollo del currículo de Educación Física de una forma flexible y motivante, en busca de un desarrollo integral del alumnado.

PALABRAS CLAVE:

Educación Física; deporte urbano; olimpismo; modelos pedagógicos; TIC.

URBAN SPORTS AND PHYSICAL EDUCATION UNDER THE OLYMPIC COVER

ABSTRACT

The environment of cities has changed significantly in recent years, generating the need in its population to adapt their recreational practices. Urban sport was born from that need, adapting its practice to the spaces and elements of cities. The recent dynamic of Olympic inclusion of some of these sports offers the perfect opportunity for their integration into the subject of Physical Education in search of, as stated in the LOMLOE, the acquisition of motor competence and comprehensive development through a broad range of motor situations. Its easy access and low cost, added to its social nature, makes urban sport a perfect alternative for increasing levels of physical activity and achieving real adherence. On the other hand, it enhances creativity, with no regulatory yoke that suffocates it. This adaptability facilitates the adaptation of the practice to the needs of the group-class. At the curricular level, it shows a relationship with the six blocks of basic knowledge, in addition to facilitating, through appropriate treatment, the acquisition of the eight key competencies. Urban sport can be worked on from various pedagogical models and allows interdisciplinary work between different subjects, thus interconnecting the contents in an efficient and motivating way. For these reasons, it is presented as an ideal option for the development of the Physical Education curriculum in a flexible and motivating way, in search of comprehensive student development.

KEYWORD

Physical education; urban sport; olympism; pedagogical models; TIC.

INTRODUCCIÓN.

Los modelos actuales de urbanización han transformado profundamente el entorno de las ciudades convirtiéndolas en estructuras complejas y fragmentadas (Escudero et al., 2021), en gran parte debido al gran aumento demográfico sufrido durante las últimas décadas, consecuencia directa del éxodo rural. En España, entre 1950 y 2018, se pasó de un 65% a un 87% de la población con residencia en zonas urbanas (Gutiérrez et al., 2020). El ser humano, como ser social que interactúa con su entorno, ha visto afectadas sus representaciones sociales, culturales y recreativas, debiéndose adaptar al contexto urbano. Como señala Arnoux (2021), las ciudades clásicas occidentales, a diferencia de las anglosajonas o musulmanas, abogan por los espacios públicos como lugares democráticos y de encuentro espontáneo, siendo un aspecto clave para el desarrollo material y simbólico de las comunidades. Esta estructuración espacial ha facilitado la aparición del denominado «deporte urbano» que, en palabras de García Guerrero y Fernández-Truan, (2018, p.350), “son las actividades físico-deportivas desarrolladas en las calles y en los entornos de las ciudades, aprovechando para su desarrollo los elementos y mobiliario urbano”.

El deporte urbano corresponde a una evolución natural del juego y la recreación, adaptando su práctica a los elementos y espacios accesibles para la población (García Guerrero y Fernández-Truan, 2018). En España, a finales del siglo XX, se dio un gran y rápido desarrollo de las ciudades, pasando de un contexto eminentemente rural, pausado y silencioso, a grandes urbes con ritmos trepidantes y abrumadores en las que, a menudo, los espacios públicos apropiados para el ejercicio físico y el deporte no eran abundantes. Esto generó la necesidad de adaptación al entorno urbano, aprovechando sus espacios y elementos, para disfrutar del tiempo libre y de la actividad física. La población ha tenido que apropiarse del espacio urbano para improvisar y practicar actividades físico-recreativas al aire libre (Arnoux, 2021).

Hoy en día, se considera que la mejor manera de entender los deportes urbanos es precisamente a través del prisma de la ecología de la ciudad, viéndola como un ser vivo y bullicioso que ayuda a comprender su propia naturaleza a través de las actividades que desarrollan en ella sus ciudadanos. (García Guerrero y Fernández-Truan, 2018, p.353)

Los espacios públicos urbanos aptos para la realización de distintas prácticas deportivas fomentan la cohesión social y pueden convertirse en generadores de redes sociales (Puig, 2006). En ocasiones, las personas que disfrutan del deporte urbano han sido etiquetadas como vándalos por el supuesto carácter perturbador sobre el orden público (Mata y Carpio, 2022), siendo un claro ejemplo de ello el *skateboarding*. Los deportes urbanos están interconectados con las tribus urbanas, las cuales están cargadas de simbolismo y gozan de una fuerte sensación de pertenencia. Estas tribus generan una vinculación con el entorno en el que realizan sus prácticas sociales, culturales y deportivas, apropiándose de ciertos espacios urbanos.

1. DEPORTE URBANO.

Durante los últimos años se ha detectado un incremento en la práctica de deportes y disciplinas urbanas, las cuales presentan nuevas experiencias, retos y desafíos en busca del autocuidado y la recreación, generando así adherencia a la actividad física (Della-Constanza et al., 2022). El éxito del deporte urbano se basa en la capacidad de dar respuesta a las necesidades e intereses físico-recreativos de la sociedad urbana. Como afirman García Guerrero y Fernández-Truan (2018), su desconexión, al menos en origen, con federaciones y otro tipo de estructuras organizativas, renegando de toda institucionalización, ha dado vía libre a la creatividad, la espontaneidad y el ingenio, evolucionando de forma rápida y diversa a partir de jugos infantiles y/o deportes tradicionales.

La expansión de estas prácticas de ocio fue exponencial, especialmente entre los jóvenes, lo cual captó la atención de empresas e inversores. La comercialización del deporte urbano trajo consigo su profesionalización y, por ende, la creación de estructuras organizativas y competiciones, siendo el primer paso hacia la institucionalización. La gran variedad de modalidades, unida a esa originaria libertad, ha provocado que cada modalidad evolucione a un ritmo y en una dirección diferente. Muchos deportes urbanos, generalmente los minoritarios, siguen «puros», ajenos a toda comercialización e institucionalización que limite su práctica, pero lo cierto es que, de un modo u otro, acabarán siendo absorbidos por esa dinámica profesionalizante.

Por otro lado, el confinamiento derivado de la pandemia por covid-19 trajo consigo una serie de restricciones al uso y disfrute del espacio urbano, limitando así toda práctica deportiva al aire libre. Esto generó, en gran parte de la población, una necesidad de acceso a espacios abiertos y, según avanzó la desescalada, con sus respectivas fases y etapas, se produjo un acercamiento de la población general a la práctica deportiva (Della-Constanza et al., 2022). El covid-19 puso en valor las prácticas físico-recreativas y los espacios públicos (Arnoux, 2021).

1.1. ESPACIO URBANO Y MUJER.

A pesar de que el deporte urbano carece de estereotipos de género, el espacio donde se desarrolla sí está cargado de valores sexualizados generados desde una perspectiva androcéntrica que perpetua la relación jerárquica en el hombre y la mujer. Como recogen Vilanova y Soler (2008), el comportamiento y representación espacial está cargado de una dimensión social, dependiendo así de experiencias y percepciones, pudiendo variar en función del género, la edad, la clase social o la etnia. En cuanto al género en concreto, advierten una diferenciación clara en cuanto al uso del espacio desde la niñez, con el distinto uso de las zonas del patio, hasta la edad adulta, con la tendencia de las mujeres a la práctica en espacios interiores, evitando espacios abiertos, especialmente los oscuros o periféricos. En la misma línea, Puig et al. (2006) advierten que la práctica deportiva femenina en el medio urbano es escasa, optando por instalaciones cerradas para su práctica, de carácter individual y con una orientación principalmente estética.

1.2. INCLUSIÓN OLÍMPICA.

Algunos deportes urbanos están comenzando a ser considerados olímpicos, pero lo cierto es que, de forma anterior, ya existían lo que podrían denominarse olimpiadas urbanas. Este gran evento de los deportes urbanos es los «X Games», creado por el grupo de canales estadounidense *Entertainment and Sports Programming Network* (ESPN). Este evento, celebrado por primera vez en Rhode Island, en 1995, fue creciendo de forma exponencial y, en 1997, siguiendo la estructura olímpica, celebró en California su primera edición de invierno (X Games, s.f.). Este evento, en sus distintas ediciones, incluía muchos y variados deportes, siendo algunos de los indispensables el *skate* y el BMX. En sus orígenes el *skate* era una práctica casi clandestina, pero en la actualidad se trata de un fenómeno global que ha generado un atractivo mercado para la industria y el marketing juvenil (Gazeres, 2022). El *skater* profesional Anthony Frank Hawk, más conocido como Tony Hawk, es posiblemente el mayor impulsor de la comercialización del deporte urbano en general, y del *skate* en concreto, siendo la imagen de una de las sagas de videojuegos de deporte urbano más exitosa de la historia con un total de 17 juegos entre 1999 y 2020.

Lejos de ser un hecho aislado, la incorporación de nuevos deportes por parte del Comité Olímpico empieza a ser una constante. El movimiento olímpico es consciente de la evolución de la sociedad en cuanto a la práctica deportiva, los gustos e intereses, por lo que trata de integrar aquellas modalidades con un respaldo social amplio y una dinámica ascendente en cuanto a practicantes se refiere. Como se aprecia en la figura 1, elaborada a partir del listado oficial de los Juegos Olímpicos (Olympics, s.f.), Tokio 2020 tuvo un especial impacto con la incorporación de 4 deportes urbanos: *BMX Freestyle*, *Skateboarding*, *Baloncesto 3x3* y *Escalada Deportiva*.

Figura 1

Incorporación al listado olímpico de algunos deportes urbanos.

Beijing 2008	Tokyo 2020	París 2024
<ul style="list-style-type: none">• BMX Racing	<ul style="list-style-type: none">• BMX Freestyle• Skateboarding• Baloncesto 3x3• Escalada Deportiva	<ul style="list-style-type: none">• Breaking

Por su parte, París 2024 continuará con esa adhesión y apertura hacia los deportes urbanos como reflejo de los nuevos gustos e intereses sociales. Los *B-Boys* y *B-Girls* tendrán la oportunidad de asombrar al mundo con sus movimientos acrobáticos y estilos urbanos. Otros deportes muy populares como, por ejemplo, el *parkour*, deporte de origen francés centrado en el desarrollo de habilidades motrices para cubrir la distancia entre dos puntos, se han quedado a las puertas de

la condición olímpica y deberán esperar a Los Ángeles 2028 para volver a intentarlo.

2. POTENCIAL PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Las personas que practican deportes urbanos tienen mayores niveles de autoestima y un mejor estilo de vida (Della-Constanza et al., 2022). Además, y como aspecto fundamental para conseguir una adherencia real, más allá del tiempo dentro del aula de Educación Física (EF), cuenta con unas características clave como son su desarrollo al aire libre, el fácil acceso a su práctica y, por último, la gratuidad o, al menos, su bajo coste. En el medio urbano no se dan limitaciones espaciales o temporales y facilita un amplio abanico de posibilidades físico-recreativas a todos sus miembros. Por tanto, los deportes urbanos se presentan como una alternativa eficaz y motivante para contribuir a la adquisición de estilos de vida activos y saludables por parte de nuestro alumnado. En palabras de García Guerrero y Fernández-Truan (2018, p.351), “Los deportes urbanos son una expresión de lo espontáneo, lo recreativo, la improvisación y la creatividad del deporte, adaptados al medio ambiente urbano”. Esa espontaneidad, improvisación y creatividad facilita la atención a la diversidad dentro del aula. No hay una normativa estricta e inmóvil que limite su práctica, sino que permite, desde su propia lógica interna, es decir, su sistema de rasgos y consecuencias de acción motriz (Parlebas, 2001), la adaptación al entorno, así como la adecuación de las experiencias a las necesidades e individualidades del grupo-clase.

2.1. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR.

La implantación en España de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOMLOE), trajo consigo un enfoque competencial real, centrado en la personalización del aprendizaje para conseguir en el alumnado una autonomía en la resolución de situaciones reales de su día a día. Entre sus elementos curriculares, el perfil de salida se convierte en la piedra angular, siendo una declaración de intenciones de lo que todo alumno debe ser capaz de hacer en dicha etapa. Se trata del punto donde desembocan todos los principios y fines del sistema educativo.

Una de las principales finalidades de la EF dentro del sistema educativo es la adquisición, por parte del alumnado, de una competencia motriz y un desarrollo integral a través de un variado repertorio de situaciones motrices, niveles de dificultad y contextos. Como se recoge en los reales decretos 157/2022, 217/2022 y 243/2022, por los que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato respectivamente, el deporte forma parte de los objetivos de etapa para la Educación Primaria (objetivo k), la ESO (objetivo k) y el Bachillerato (objetivo m).

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social. (Real Decreto 157/2022, p. 24390).

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora (Real Decreto 217/2022, pp. 41576-41577).

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social (Real Decreto 243/2022, p. 46051).

El deporte en la LOMLOE huye del binomio deporte-rendimiento, y lo aborda desde una perspectiva pedagógica como herramienta educativa. Esta visión queda patente en el perfil de salida de la enseñanza básica.

Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública (Real Decreto 157/2022, p. 24403; Real Decreto 217/2022, p. 41595).

Desde el marco teórico de la Praxiología Motriz (Parlebas, 2001), las características y lógica interna de los deportes urbanos responden a todas las cuestiones y necesidades planteadas en el currículo, así como a la orientación pedagógica y de promoción de la salud como ejes clave. Además, estos deportes muestran una relación directa con los seis bloques de saberes básicos de la materia de EF. «Vida activa y saludable», abordando los componentes bienestar físico, mental y social en contextos funcionales de práctica físico-deportiva; «Organización y gestión de la actividad física», mediante la elección, preparación, planificación y autorregulación de prácticas físicas, así como la gestión de la seguridad; «Resolución de problemas en situaciones motrices», a través del uso eficiente de los componentes de la motricidad y sus procesos creativos; «Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices», con la regulación y desarrollo de respuestas emocionales y habilidades sociales; «Manifestaciones de la cultura motriz», con el conocimiento de la manifestación cultural del deporte y tendencias artístico-expresivas contemporáneas; «Interacción eficiente y sostenible con el entorno», centrada en la relación con el entorno, tanto natural como urbano, desde el disfrute, la responsabilidad de conservación y la visión comunitaria.

2.2. MODELOS PEDAGÓGICOS.

Resulta necesario analizar las posibilidades de estas modalidades deportivas dentro de los modelos pedagógicos más relevantes y usados en la materia de EF. Siguiendo a Fernández-Río et al. (2016), estos modelos se dividen en los propuestos inicialmente y con una contrastada trayectoria, denominados «básicos»; y los que han ido surgiendo e incorporándose al aula, denominados «emergentes». Estos autores también recogen un tercer grupo, denominado «Híbridos», donde se cruzan

e integran distintos modelos asentándose sobre dos pilares clave como son el aprendizaje situado y la enseñanza centrada en el estudiante. Autores como Metzler (2011) y Haerens et al. (2011) ya planteaban la necesidad de combinar modelos para hacer frente y dar una respuesta efectiva a las múltiples necesidades y contextos del alumnado.

Figura 2

Modelos pedagógicos más significativos en EF (Fernández-Río et al., 2016)



A continuación se presentan algunas sinergias entre distintos modelos y los deportes urbanos:

El modelo de Educación Deportiva se presenta como un modelo ideal para el trabajo de algunos deportes urbanos como el *skate* o el *break*, pudiendo llegar a generarse eventos en la línea de los «X Games». El ambiente festivo, la afiliación y el evento culminante favorecen la adherencia, mientras que la existencia de roles facilita la sinergia con otras materias o modelos.

Otros modelos, como el de Educación para la Salud, centrando en la promoción de una vida activa y saludable, desplaza a un segundo plano el rendimiento, primando la actividad física y el desarrollo de competencias motrices sobre cualquier otro objetivo. Los deportes urbanos se desarrollan en un medio muy rico en cuanto a posibilidades motrices, siendo cada elemento urbano una posibilidad de interacción para el deportista. Además, el nivel de práctica es totalmente adaptable, permitiendo progresiones individualizadas.

El Estilo Actitudinal fundamenta su génesis en la superación de modelos basados en el «elitismo motriz», evitando así cualquier exclusión por nivel, todo ello a través de tres elementos clave: las Actividades Corporales Intencionadas, la Organización Secuencial hacia las Actitudes y los Montajes Finales (Pérez-Pueyo et

al., 2021). Por ello, este modelo puede implementarse de forma muy eficiente en deportes urbanos como el *break* o el *BMX Freestyle*.

Por su parte, la Autoconstrucción de Materiales puede llegar ser muy interesante para algunos deportes urbanos. El alumnado puede colaborar en la creación de distintos elementos con los que complementar el contexto urbano (rampas, bordillos, barras, etcétera), aumentando así la riqueza motriz del entorno para el deporte practicado.

El Aprendizaje Cooperativo se fundamenta en aprender “con, de y por otros estudiantes” (Fernández-Río, 2021, p. 27), además del aprendizaje recíproco entre alumnado y docente. En este contexto, los deportes urbanos se presentan como un trabajo ideal, donde el grupo experimenta, descubre y crea de forma cooperativa, con el objetivo común de desarrollar su potencial motriz.

Por último, el modelo de Responsabilidad Personal y Social surge para dar solución, a través del ejercicio físico, a los jóvenes en situación de riesgo de exclusión social, buscando trascender más allá del ámbito puramente deportivo (Manzano-Sánchez y Valero-Valenzuela, 2021). En este sentido, el deporte urbano y sus tribus pueden favorecer la socialización y cohesión social.

2.3. INCORPORACIÓN DE LAS TIC

La LOMLOE remarca la importancia del desarrollo de la competencia digital del alumnado para una plena inclusión en la sociedad digital y poder hacer frente a sus retos y desafíos. La materia de EF presenta múltiples posibilidades de sinergia con la tecnología para el desarrollo de esta competencia a través de Apps, dispositivos, programas u otros recursos.

- **Tik Tok:** esta red social, por su carácter viral, se ha convertido en una herramienta muy útil dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje. Autores como Burgueño et al. (2021) han utilizado esta red social para el trabajo de la expresión corporal y la creatividad a través de retos, lo cual tiene una transferencia directa a deportes urbanos como el *breakdance*, el *parkour* o el *skateboarding*.

Su funcionamiento, a través de vídeos cortos, permite generar vídeo píldoras formativas sobre los orígenes de estos deportes, sus aspectos técnicos, los protocolos adecuados de calentamiento, etcétera. La creación de cuentas o perfiles académicos, elaborados, editados y gestionados por el propio alumnado favorece la creación de comunidades de aprendizaje donde todos se nutran de las aportaciones de sus compañeros.

- **Instagram:** es una de las redes sociales más populares entre los jóvenes y su uso educativo en el ámbito deportivo está contrastado por autores como Castro y Gaintza (2024), quienes lo utilizaron para una población concreta como son las personas con discapacidad intelectual, o Quintero et al. (2018), quienes lo introdujeron dentro de una gamificación en secundaria. Supone una aproximación a los gustos, intereses y realidad social del alumnado, aumentando así su motivación. Si se suma este acercamiento al hecho de utilizar tendencias y deportes urbanos de fácil acceso para su práctica, se facilita una adherencia real y efectiva a la práctica deportiva. La espectacularidad de los deportes urbanos, junto con el carácter creativo de

los mismos, conecta a la perfección con esta red social eminentemente visual, pudiendo integrarse en todo tipo de proyectos o metodologías, ya sea como eje principal, o como complemento secundario. Por otro lado, puede servir como medio de difusión, incluso convertirse en una fuente abierta y libre de conocimiento, recogiendo, por ejemplo, en el caso del *Parkour*, distintas zonas de práctica, elementos técnicos, protocolos de calentamiento y estiramiento, etcétera.

- **Geocaching:** esta actividad, basada en la búsqueda de «tesoros» con ayuda de un GPS, tiene un gran potencial en el contexto de algunos deportes urbanos como el *skateboarding*, el *BMX* o el *parkour*, pudiendo introducirlo para la planificación y desarrollo de distintos desafíos a modo de ruta, en las que los protagonistas tengan que afrontar desafíos para trabajar sus habilidades motrices desde una perspectiva funcional y no técnica.

El uso de herramientas de geolocalización dentro del ámbito educativo ha aumentado en los últimos años, convirtiéndose en una práctica común en la realidad educativa, en detrimento de pedagogías tradicionales con mapas y/o brújulas (Chaparro et al., 2018). Los docentes deben exprimir las nuevas oportunidades que esta era digital les facilita, especialmente en cuanto a su fácil acceso y ubicuidad, todo ello en busca de una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Fombona y Vázquez- Cano, 2017).

Otra opción con gran potencial educativo para el trabajo de deportes urbanos es la creación de mapas compartidos y editables donde el alumnado pueda marcar lugares, con su respectiva descripción, que consideren adecuados para ciertas prácticas. Por ejemplo, zonas urbanas adecuadas o con ciertas peculiaridades que las hagan destacar para la práctica de la calistenia, el *breakdance* u otras modalidades. En definitiva, un mapeo de la ciudad donde se destaquen los espacios que ofrecen posibilidades atractivas para la práctica físico-recreativa, aumentando así las posibilidades del alumnado para realizar actividad física fuera del horario escolar.

Las tecnologías de geolocalización han sido utilizadas por diversas áreas y materias, siendo un elemento ideal para la creación de sinergias y proyectos interdisciplinarios que aborden distintos elementos curriculares (Chaparro et al., 2018). Además, presentan una gran adaptabilidad en cuanto a las formas de desplazamiento, rutas y contextos, lo cual permite una adecuada atención a la diversidad.

- **Podcast:** en palabras de Solano y Sanchez (2010) el podcast educativo es un archivo sonoro creado a través de un proceso planificado y con intención didáctica. Su aplicación educativa podría entenderse como la evolución natural de la radio escolar, generando distintas ventajas como, por ejemplo, la simplicidad de creación, estructuración y difusión, la posibilidad de reproducirlo tantas veces como se requiera, su fácil acceso o su flexibilidad y capacidad de adaptación al público objetivo.

Por ejemplo, la creación por parte del alumnado de un podcast sobre cultura y deporte urbano, o de un campeonato a modo de «X Games», a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, en el que hagan aportaciones y reflexiones desde su experiencia y realidad, facilitará el *engagement*. El alumnado ha de ser el protagonista de su aprendizaje, por lo que hacerle

partícipe, ofreciendo un espacio en el que tenga voz, es ideal para una inmersión total en la propuesta.

2.4. SINERGIA CON OTRAS MATERIAS.

La importancia del deporte en el sistema educativo va más allá de los límites de la propia materia de EF, siendo una herramienta clave para el desarrollo personal y social del alumnado, justificando así su sinergia y trabajo conjunto con otras materias. Como se recoge en los reales decretos 157/2022, 217/2022 y 243/2022, en la materia de EF se han de incorporar distintos enfoques y proyectos interdisciplinares articulados desde diferentes bloques de saberes y opciones metodológicas. Las propuestas interdisciplinares rompen con las tradicionales metodologías descontextualizadas, centrándose así en la realidad del alumnado, cediéndole el protagonismo y permitiéndole resolver problemas a través de la indagación y la participación activa.

La cultura «hip hop», muy ligada a los movimientos sociales urbanos, es un claro ejemplo de las múltiples posibilidades de trabajo interdisciplinar en el aula. Cuenta con cuatro elementos principales: el *rap*, el *DJing*, el *breaking* y el *grafiti*, lo cual permite interrelacionar distintas materias como Educación Física, Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera y Música, incluso con otras como Geografía e Historia a través del estudio de sus orígenes.

Las posibilidades son numerosas y deben concretarse a través de propuestas de intervención claras y coherentes con unos objetivos precisos y alcanzables. Un gran ejemplo de las posibilidades del trabajo interdisciplinar en torno al deporte urbano es la propuesta de Serna (s.f), coordinada por el Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios (CeDeC), en la cual, a través del *Skate*, se trabajan conceptos como la energía cinética y potencial, propios de la materia de Física y Química.

2.5. COMPETENCIAS CLAVE.

El trabajo de los deportes urbanos desde la asignatura de Educación Física permite contribuir a la adquisición de las ocho competencias clave. A continuación se recogen distintas propuestas para su consecución:

- **Comunicación lingüística**: mediante la síntesis de contenidos y exposiciones en diferentes formatos y medios, potenciando el intercambio y la comunicación entre el alumnado. A modo de ejemplo, el trabajo a través del aula invertida, con exposiciones en el aula por parte del alumnado, puede contribuir a la adquisición de ciertas técnicas o contenidos. Esta competencia clave también puede trabajarse a través del modelo de educación deportiva, donde la existencia de roles puede generar papeles específicamente destinados a la comunicación oral y escrita a través de distintos soportes y medios.
- **Matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería**: mediante el control de variables fisiológicas durante el ejercicio, incluso a través de la interpretación de rutas preestablecidas o mapas, como puede ocurrir en el *parkour*, utilizando recorridos previamente estudiados para la ejecución de determinados elementos técnicos.

- **Plurilingüe:** mediante el trabajo con otras lenguas, orales o signadas, tanto cooficiales como extranjeras. El movimiento y tribus urbanas tienden al plurilingüismo y la influencia de culturas extranjeras en terrenos como la música, el arte y otras expresiones culturales.
- **Ciudadana:** mediante el trabajo de la convivencia y el respeto para ejercer una ciudadanía responsable. El medio urbano es por sí mismo un espacio de convivencia, siendo necesario el trabajo de la ciudadanía para que las prácticas deportivas urbanas no perturben el desarrollo normal de las rutinas del resto de ciudadanos.
- **Personal, social y de aprender a aprender:** mediante la práctica de actividad física, individual o colectiva, en el medio urbano, favoreciendo así el bienestar físico, mental y emocional, además de trabajar la capacidad reflexiva, el crecimiento personal y la gestión del tiempo a través del conocimiento de uno mismo. Los deportes urbanos ofrecen la posibilidad de trabajar dónde, cuándo y cómo se quiera, favoreciendo la gestión de la práctica, así como el proceso de aprendizaje y descubrimiento de uno mismo.
- **Emprendedora:** mediante la detección de carencias o problemas y su solución a través de ideas y oportunidades que se presenten. A modo de ejemplo, en el skate, los propios deportistas pueden generar, modificar o complementar los espacios para un mejor desarrollo de la práctica con la creación de rampas, barandillas u otros elementos y estructuras.
- **Conciencia y expresiones culturales:** esta competencia clave tiene una vinculación directa con la cultura y tribus urbanas, así como con sus manifestaciones artísticas y culturales.
- **Digital:** mediante la realización de competiciones o encuentros a través de aplicaciones móviles, creación digital de mapas para la práctica de la modalidad deportiva, monitorizando cargas e intensidades, visionado de vídeos para la mejora de la técnica, etcétera.

3. CONCLUSIONES.

La evolución social y de los entornos urbanos ha generado la adaptación de sus prácticas físico-recreativas, dando origen al deporte urbano. Su lógica interna, basada en el aprovechamiento del medio, facilita su difusión, no encontrando ningún tipo de limitación para su desarrollo. Los niveles de exigencia son totalmente adaptables, así como su práctica, la cual puede ajustarse a cualquier contexto y ambiente.

Desde la EF debe aprovecharse ese potencial de adherencia a la actividad física. El deporte urbano tiene una esencia recreativa y de salud, conectando a la perfección con las demandas del currículo actual. El impulso olímpico puede utilizarse como «trampolín» para estas prácticas en busca de un desarrollo motriz integral del alumnado a través de ambientes estimulantes y nutritivos.

Las nuevas tendencias educativas, centradas en el alumnado, favorecen la sinergia entre distintas materias y modelos pedagógicos, trabajando los saberes básicos desde una perspectiva holística que favorezca su comprensión e interiorización por parte del alumnado. Además, su planteamiento puede nutrirse de distintas Apps,

Widgets, o programas, potenciando la competencia digital del alumnado, a la vez que se aumenta la repercusión y motivación de las propuestas.

En definitiva, el deporte urbano se presenta como una alternativa perfecta para el trabajo motriz del alumnado de forma autónoma, tanto dentro como fuera del aula, aprendiendo a respetar y disfrutar del entorno urbano. Futuras inclusiones, que aún están por llegar, como podrían ser la del *parkour* o la calistenia, seguirán manteniendo ese impulso olímpico, y facilitarán el acercamiento de la materia a los gustos e intereses del alumnado.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Arnoux, A. (2021). Las prácticas físico-deportivas en el espacio público: un debate necesario en la post-pandemia. *Revista de políticas sociales*, (7).

Burgueño, R., Bonet-Medina, A., Cerván-Cantón, Á., Espejo, R., Fernández-Berguillo, F. B. , Gordo-Ruiz, F., Linares-Martinez, H., Montenegro-Lozano, S., Ordoñez-Tejero, N., Vergara-Luque, J.J. y Gil-Espinosa, F. J. (2021). Educación Física en Casa de Calidad: propuesta de aplicación curricular en Educación Secundaria Obligatoria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 787-793.

Castro, V., y Gaintza, Z. (2024). Uso de Instagram para la práctica de taekwondo por personas con discapacidad intelectual en el País Vasco, España. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (51), 1085-1091. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.99319>

Chaparro, Á., Felices, M.M., y Martínez, R. (2018). Geocaching. Un recurso para la enseñanza del patrimonio histórico de Cartagena. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, (4),142-152.

Gazeres, R. (2022). Challenging neoliberal sport: Skateboarding as a resilient cultural practice. *Geography Compass*, 17(1).

Della-Constanza, P.; Ferrari, G.; Espoz-Lazo, S.; Álvarez-Arangua, S.; Espinoza-Salinas, A.; Cofre-Bolados, C.; Cofre-León, F.; Poblete-Aro, C.; Ríos-Riquelme, M.; Farías-Valenzuela, C. (2022). Estilos de vida y autoestima en adultos practicantes de calistenia y otras disciplinas y/o deportes urbanos en la pandemia del COVID 19 en Chile. *Journal of Sport and Health Research*, 14(Supl 1), 91-104

Escudero, L. A., Martínez, J. M. y García, J. A. (2021). Procesos de cambio en las ciudades medias y sus áreas urbanas en la España democrática (1981-2019): evolución de la población. En Juan Manuel Parreño Castellano y Claudio Jesús Moreno Medina (coords.), *La reconfiguración capitalista de los espacios urbanos: transformaciones y desigualdades* (pp. 57-72). Servicio de Publicaciones y Difusión Científica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). <https://doi.org/10.20420/1642.2021.383>

Fernández-Río, J. (2021). Aprendizaje cooperativo. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá y J. Fernández-Río (coords.), *Modelos pedagógicos en Educación*

Física: Qué, cómo, por qué y para qué (pp. 26-49). Universidad de León, Servicio de Publicaciones.

Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, Á., y Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista española de educación física y deportes*, (413), 55-75.

Fombona, J. y Vázquez-Cano, E. (2017). Posibilidades de utilización de la Geolocalización y Realidad Aumentada en el ámbito educativo. *Educación XXI*, 20(2), 319-342. <https://doi.org/10.5944/educxx1.19046>

García Guerrero, Sebastian y Fernández-Truan, Juan Carlos (2018). Génesis de los deportes urbanos. *Athenea Digital*, 18(1), 349-364. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1900>

Gutiérrez, E., Moral-Benito, E., y Ramos, R. (2020). *Tendencias recientes de la población en las áreas rurales y urbanas de España*. Banco de España.

Haerens, L., Kirk, D., Cardon, G. y De Bourdeaudhuij, I. (2011). Toward the development of a pedagogical model for health-based physical education. *Quest*, 63(3), 321-338. <https://doi.org/10.1080/00336297.2011.10483684>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 30 de diciembre de 2020, núm. 340 § 17264.

Manzano-Sánchez, D. y Valero-Valenzuela, A. (2021). Responsabilidad personal y social. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá y J. Fernández-Río (coords.), *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 122-146). Universidad de León, Servicio de Publicaciones.

Mata, Y. I., y Carpio, J. L. (2022). Las tribus urbanas y la discriminación; una revisión desde el etiquetamiento. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, (1).

Metzler, M.W. (2011). *Instructional models for physical education*. (3ª ed.). Routledge.

Olympics. (s.f.). *Deportes*. Olympics. Recuperado el 05 de febrero de 2024 de <https://olympics.com/es/deportes/>

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Pérez-Pueyo, A., Hortigüela-Alcalá, D., Hernando-Garijo, A. y Barba-Martín, R. (2021). Estilo Actitudinal. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá y J. Fernández-Río (coords.), *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 147-177). Universidad de León, Servicio de Publicaciones.

Puig, N., Vilanova, A., Camino, X., Maza, G., Pasarello, M., Juan, D., y Tarragó, R. (2006). Los espacios públicos urbanos y el deporte como generadores de redes sociales. El caso de la ciudad de Barcelona. *Apunts. Educación física y deportes*, 2(84), 76-87.

- Quintero, L. E., Jiménez, F., y Area, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.65514>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 2 de marzo de 2022, núm. 52 § 3296.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 30 de marzo de 2022, núm. 76 § 4975.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 6 de abril de 2022, núm. 82 § 5521.
- Serna, M.J. (s.f). *Física del skate*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/fisica_quimica/contenidos/investigando_energia/fisica_del_skate.html
- Solano, I. M., y Sánchez, M. M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (36), 125-139.
- Vilanova, A., y Soler, S. (2008). Las mujeres, el deporte y los espacios públicos: ausencias y protagonismos. *Apunts Educación Física y Deportes*, (91), 29-34.
- X Games. (s.f.). *Our X Games History*. <https://www.xgames.com/our-history>

Fecha de recepción: 8/4/2024
Fecha de aceptación: 13/5/2024