



---

**Universidad de Valladolid**

# Trabajo Fin de Grado

Expresión Corporal: El Cuerpo Lúdico Hedonista

Body Expression: The Hedonistic Playful Body

**Autor:**

JOSE LUIS LOPEZ CASERO

**Director:**

ANTONIO FRAILE ARANDA

Grado en Educación Primaria | Mención en Educación Física | Facultad de Educación y  
Trabajo Social

2021

## **RESUMEN**

Este documento corresponde al Trabajo de Fin de Grado realizado en el Grado de Educación Primaria, concretamente enfocado a la Mención de Educación Física. A lo largo del proceso de investigación, con la indagación de la "Expresión Corporal: El cuerpo Lúdico Hedonista" se analizarán diferentes elementos como el disfrute corporal, a través de la lúdica en Expresión Corporal, a partir de este marco teórico. Una vez finalizada la unidad didáctica, se analizaron factores como la capacidad sentimental y emocional de los estudiantes, el grado de inhibición, reacciones, comportamientos, entre otras, durante las diferentes situaciones vividas. A partir de los resultados obtenidos se analiza la relación entre estos factores anteriores y las diferentes variables como el género, experiencias, emociones, el disfrute corporal, etc.

## **PALABRAS CLAVE**

Cuerpo, actividad, lúdica, sentido del humor, expresión corporal, juego, educación primaria, educación física, risa, placer, deseo.

## **ABSTRACT**

This document corresponds to the End of Degree Project carried out in the Degree of Primary Education, specifically focused on the Mention of Physical Education. Throughout the research process, with the investigation of "Body Expression: The Hedonist Playful Body", different elements such as bodily enjoyment will be analyzed, through the play in Body Expression, from this theoretical framework. Once completed in the didactic unit, factors such as the sentimental and emotional capacity of the students, the degree of inhibition, reactions, behaviors, among others, were analyzed during the different situations experienced. From the results obtained, the relationship between these previous factors and the different variables such as gender, experiences, emotions, bodily enjoyment, etc.

## **KEYWORDS**

Body, activity, playfulness, sense of humor, body language, game, primary education, physical education, laughter, pleasure, desire.

## ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN .....	3
2.- JUSTIFICACIÓN.....	3
2.2.- APARTADO DE LAS COMPETENCIAS .....	5
3.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	8
3.1.- EXPRESIÓN CORPORAL.....	8
3.2.- CUERPO LÚDICO HEDONISTA.....	9
3.3.- CUERPO.....	10
3.4.- LÚDICO.....	11
3.5.- HEDONISTA.....	13
3.6.- EL SENTIDO DEL HUMOR Y LA RISA .....	15
3.7.- LA ESCUELA Y EL PAPEL DEL PROFESORADO .....	17
3.8.- DEFINICIÓN DE CONCEPTOS .....	20
4.- METODOLOGÍA.....	21
4.1.- CONTEXTO .....	21
4.2.- OBJETIVOS .....	22
4.3.- INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS .....	23
5.- RESULTADOS.....	24
5.1.- CUESTIONARIO PREVIO.....	24
5.2.- RÚBRICAS EXTERNAS .....	27
5.3.- ENTREVISTAS A ALUMNOS .....	29
5.4.- ASAMBLEAS GRUPALES.....	30
5.5.- CUESTIONARIO FINAL.....	33
6.- DISCUSIÓN .....	34
7.- CONCLUSIÓN .....	36
8.- PROPUESTA DE ACCIÓN PRÁCTICA.....	37
9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	38
10.- ANEXOS.....	42

## 1.- INTRODUCCIÓN

Este documento corresponde al Trabajo de Fin de Grado, del Grado en Educación Primaria, más concretamente dentro de la Mención De Educación Física. Este modelo intenta realizar un trabajo de investigación a partir de la ruta propuesta por el tutor universitario. El encuadre de este trabajo es "La Expresión Corporal: El Cuerpo, Lúdico Hedonista", dirigido por Antonio Fraile Aranda. Bajo estas circunstancias la investigación se ha llevado a cabo en el C.E.I.P. "NTRA. SRA. DEL VILLAR", ubicado en el término municipal de Laguna de Duero (Valladolid).

En concreto, la intervención estuvo dirigida a alumnos de 2º curso de primaria. A través de la intervención con una unidad didáctica de "Expresión Corporal" en el aula, en la cual se fomentaba el sentido del humor, el disfrute corporal y la lúdica, entre otros factores. A partir de esta se analizaron las emociones de los alumnos, así como se sentían a raíz de las diferentes dinámicas, el grado de inhibición, reacciones, comportamientos, etc. Para ello, se utilizaron distintos instrumentos como cuestionarios, rúbricas, entrevistas, asambleas y el registro diario en el cuaderno de campo, para abordar los diferentes factores. A partir de los resultados obtenidos, intentamos analizar las diferentes variables como las emociones, el grado de cumplimiento, el sexo del alumno, la experiencia o el disfrute corporal, etc.

## 2.- JUSTIFICACIÓN

La Expresión Corporal (EC) es una disciplina muy compleja que se fomenta durante toda la vida. En mi caso incentivé esta práctica desde la etapa de infantil hasta la etapa de secundaria. Aunque también la he realizado después de estas etapas mencionadas, tanto en el Grado Superior de Técnico de Actividades Físicas y Animación Deportiva, como también en el Grado de Educación Primaria, dentro de la Mención en Educación Física, en la asignatura de esta misma disciplina.

Respecto mi experiencia sobre este ámbito en las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria no tengo muchos recuerdos. Aunque sí que me acuerdo de que no era una de las que más nos gustasen en la etapa de primaria, ya que nuestros favoritos eran los deportes colectivos, como fútbol sala, baloncesto, *floorball* balonmano, etc. En secundaria recuerdo de trabajar *acrosport* en el que incluíamos el trabajo colectivo de figuras y pirámides, pero también el individual, realizando volteretas y trabajos en espalderas y colchonetas. Pero si mantengo en mi memoria viva, la etapa en el Grado Superior donde hicimos infinidad de sesiones incluyendo EC. Realicé dinámicas en su totalidad de esta modalidad, pero también en algunas de otras disciplinas, se incluyó la EC a modo de Vuelta a la Calma, ya que para bajar pulsaciones

de otras actividades es una de las modalidades con infinidad de vertientes, las cuales pueden servir para ese fin. También trabajamos actividades relacionadas con las Habilidades gimnásticas y el *acrosport*, entre otras.

Además, tengo experiencia en mi periodo como Monitor de Ocio y Tiempo Libre, que por motivos de la situación que estamos viviendo, debido al Covid-19, me he visto en la obligación de cerrar esta etapa. En aquel periodo en las diferentes sesiones realizaba muchas actividades de EC. En ese proceso comprobé que a los niños les cuesta mucho desinhibirse acerca esa disciplina, pero sobre todo a los de las etapas finales de primaria en comparación con los de infantil y los primeros cursos de Primaria. Asimismo, comprobé como en su mayoría a los chicos también les costaba más que a las chicas, ya que les exigía superar el ridículo o no se sentían del todo cómodos, por lo que ellas eran mucho más activas en este aspecto.

En cuanto a la experiencia en la asignatura de Expresión y Comunicación Corporal en la Universidad, fue una en las que teníamos puestas buenas expectativas y que se cumplieron a medias, ya que se consumaron al principio solo, porque lo demás se cortó, debido al confinamiento y no pudimos disfrutar de ella todo lo que nos hubiera gustado. Creo que el mayor logro de esta asignatura fue el interactuar con los demás, conocer al resto de alumnos que no conocíamos, pero sobre todo quitarnos algunas vergüenzas y prejuicios que podríamos tener de cara a esta asignatura, así hablando a modo coloquial. También pienso que se trabajó un aspecto clave, que falta mucho en esta carrera, y fue la de actuar como profesores ante un grupo de alumnos, ya que la mejor forma de aprender a ser maestros es realizar prácticas como ellos. Esto sirve para crecer como profesor de cara al futuro y conocer los aciertos, para fomentarlos y los fallos, para solventarlos.

Sobre las actividades de la asignatura, me resultaron bastante atractivas las acciones relacionadas con expresar cuentos e historias a través de nuestros cuerpos, como también las relacionadas con mi grupo, que fue cuerpo, espacio y tiempo. Una de ellas fue la que dirigí yo: "El director de orquesta", ya que disfruté mucho y terminé bastante satisfecho de cómo había evolucionado la dinámica. Pero si me tengo que quedar con una en concreto, esta es la dinámica de Cuerpo Lúdico-Hedonista. Por este motivo he elegido realizar el TFG sobre este tema, ya que me despierta bastante interés. Una de las partes que me gustaría trabajar durante mi Prácticum II son las diferentes problemáticas que se puedan presentar sobre el miedo de los niños a la EC, a través de las sesiones que realizaré. De todos los temas que realizamos el curso pasado, este es el que me suscita más interés. Creo que uno de los que me puede aportar gran dinamismo en cuanto al periodo de prácticas, ya que mi intención desde el primer momento es poder desarrollarlo con niños de primaria, a través de las diferentes sesiones. También es una temática que tiene que ver mucho conmigo y con mi forma de ser,

además de mi forma de monitorizar actividades de ocio y tiempo libre, entrenamientos, actividades dirigidas, etc. Pienso que es importantísimo la lúdica y el humor para realizar cualquier actividad, ya que ayudan al aspecto motivacional del alumno, pero sobre todo dentro de la expresividad de lo corporal. El cuerpo lúdico-hedonista también ayuda a crear un buen ambiente de grupo y a potenciar el compañerismo y la cooperación entre iguales.

En relación con la problemática a realizar actividades sobre este ámbito, una de las principales es la que he comentado anteriormente, ya que para realizar con niños es difícil, ya que tienen más problemas para desinhibirse por vergüenzas, complejos, etc. Por las experiencias que he vivido, he comprobado que les cuesta tomárselo en serio y meterse en el papel de la actividad y es difícil captar su atención. Veo dificultades en personas más mayores y eso se traslada a que con niños sea mucho más complicado. Creo que para que las sesiones de EC surjan a modo correcto, es importante que estén bien fundamentadas y trabajadas. Hay que realizar una sesión conociendo las características del grupo, y pienso que son muy importantes las variantes. Los cambios nos ayudan a que, si durante la actividad se observan fragilidades o partes que no están funcionando, se activen esas variedades para conceder un giro a la sesión y que esta, transcurra por un buen hilo conductor.

La EC en el curriculum de primaria está muy presente y en concreto en el área de Educación Física. En todas las etapas se trabaja esta disciplina, potenciando el nivel a medida que avanzan los cursos. Las fases en las que más se trabaja son el bloque 2: "Conocimiento corporal" y el bloque 5: "Actividades físicas artístico-expresivas".

## **2.2.- APARTADO DE LAS COMPETENCIAS**

1.-Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos: Esta competencia la he adquirido a lo largo de toda la carrera, pero sobre todo en el Prácticum I, donde he podido conocerlo de una forma más intrínseca.

2.-Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro: esta aptitud la he desarrollado en el Prácticum I, donde he planificado y he ayudado a dirección del centro, junto con los demás docentes y mi tutora a realizar actividades durante ese periodo. Es una competencia que tendré que seguir poniéndola en práctica en un futuro como maestro de Educación Primaria.

3.- Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro: Esta competencia que creo que debes tener buenos conocimientos adquiridos para poder desempeñarla. Durante el grado hemos diseñado diferentes actividades para niños con necesidades específicas en la mayoría de las asignaturas. También he tenido que ayudar a adaptar actividades en las practicas a la tutora para diferentes alumnos/as. Es una de las partes en las que tengo que mejorar, ya que creo que es un ámbito complicado, pero lo veo como un reto que puede llegar a ser muy gratificante.

4.-Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar: Hemos realizado infinidad de actividades, lecturas, escuchas, etc. en las asignaturas de Ingles durante el grado. Además, durante la etapa de prácticas también aporte mi granito de arena colaborando con la profesora de inglés. Es una competencia en la que tengo el deber de mejorar de cara a mi futuro.

5.- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana: He desarrollado los estudios, incluyendo mi periodo del primer prácticum en un ambiente muy tolerante y eso me ha permitido fomentar ambientes de máximo respeto ante diferentes situaciones que se me han interpuesto. Por tanto, he podido realizar dinámicas o sesiones atendiendo a estos ámbitos de un modo más humano.

6.- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes: He podido experimentar y aprender sobre este ámbito en los trabajos grupales de cada asignatura donde a veces han aparecido discrepancias y se han podido solventar mediante el dialogo, ya que para que esto suceda es primordial la comunicación. También he podido crecer en estos aspectos en mi periodo en el colegio, en el cual, durante los recreos se resolvían innumerables altercados.

7.- Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida. Estas

características las aprendí en las asignaturas de “Currículo y Sistema Educativo” y “Organización y Planificación Escolar” y las pude desarrollar y desempeñar con la ayuda de la tutora en el centro al que acudí como alumno de prácticas.

8.- Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.: En el centro al que acudí pude tener comunicación con docentes, equipo directivo, padres y madres, orientadores, asociaciones de padres, etc.

9.- Mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas: Creo que es importante cumplir las normas y reglas, ya que es fundamental saber estar y comportarse en diferentes momentos y eso lo cumplí a rajatabla en el centro de prácticas.

10.- Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible: Tenemos que ser conscientes, tanto mis compañeros, como yo que estamos realizando este grado para ser los próximos instructores de alumnos/as que se convertirán un día en adultos y que desempeñarán diversas funciones. Nosotros en un futuro seremos responsables a ayudar a la formación y el crecimiento madurativo de esos niños/as con el fin de crear un futuro sostenible.

11.- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes: En esta carrera se fomenta el trabajo en grupo y esa es una función muy efectiva, ya que en un futuro tendremos que trabajar con más compañeros y podemos estar más o menos de acuerdo con ellos, pero tenemos que ser capaces de coordinarnos para conseguir el bien para el alumno/a. Además, en la asignatura de “métodos de investigación e innovación en educación” hemos conocido diversas prácticas para mejorar en el aula, pero creo que se debería de hacer más hincapié en algunas materias sobre este ámbito.

12.- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural: En la mayoría de las asignaturas hemos usado las TICs. Estamos en a la era digital y el futuro está encaminado a una educación digitalizada.



13.- Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos: Este ámbito lo he podido conocer en el colegio al que acudí, en el que comprobé que se realizaban la mayoría de las acciones correctamente, pero también observé como se realizaban prácticas incorrectas de cara al curriculum de Educación Primaria y que pude plasmar en el trabajo de mi memoria.

### **3.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En este capítulo inicial del marco teórico del TFG, se parte de una perspectiva general para llegar a lo más particular y terminar profundizando en cada uno de los temas de estudio. Las cuestiones generales de la EC tienen que ver con: qué son y qué piensan los diferentes autores, a través de una serie de definiciones sobre la EC para después presentar algunas conclusiones personales. En segundo lugar, se analizan los elementos de la EC de una manera más detallada, que se definen y exponen según su importancia en la vida y en el aula. Finalmente, se explica por qué se introducen los temas Cuerpo, Lúdico y Hedonista en los programas de Educación Física para el alumnado de Educación Primaria, atendiendo al desarrollo madurativo del niño.

#### **3.1.- EXPRESIÓN CORPORAL**

Para conocer mejor los argumentos del tema “Cuerpo, Lúdico, Hedonista”, en primer lugar, he querido centrarme más en una visión general de la EC para más tarde concentrar la atención en el ámbito específico del tema.

A partir de algunos estudios, se aprecian diferentes formas de definir el concepto de EC: en primer lugar, se considera que la EC representa la capacidad de los estudiantes para expresar sentimientos y pensamientos a través del cuerpo, es decir, la capacidad de comunicarse a través de gestos y movimientos sin palabras (Porstein, 2009).

El enfoque de EC se centra más en los encuentros y la exploración con nuevos movimientos, en lugar de dominar nuevas técnicas y vocabulario diseñado para ayudar al cuerpo a pensar, estimular y transformar las actividades mentales en movimientos, gestos y símbolos significativos (Gispert, 1993).

Así mismo, en palabras de (Ridocci, 2009) la EC tiene un doble propósito: por un lado, es la base del aprendizaje y, por otro lado, supone el desarrollo del bagaje experimental de los niños. Por tanto, su finalidad es conseguir que los estudiantes aprendan a conocer su cuerpo, tanto su alcance como sus limitaciones, que les aportará en un futuro confianza y seguridad.

También según Lioi, (2016), la EC es un buen recurso pedagógico y una excelente opción para la eficiencia y el desarrollo del comportamiento, personalidad y habilidades físicas y mentales de los escolares. En esta etapa, el cuerpo juega un papel central en el desarrollo evolutivo y la EC puede convertirse en una "herramienta de enseñanza" para los más pequeños.

Por su carácter educativo, la EC se considera a priori una parte fundamental que despierta cierta atracción. Esta es una de las características que sugiere sensibilizar a los docentes sobre la EC y despertar su interés como guía para los niños en su proceso formativo, especialmente en las primeras etapas escolares. Teniendo en cuenta que el cuerpo es parte del desarrollo de las habilidades expresivas, los niños necesitan de este ámbito desde sus primeros pasos. Estos lo fomentarán en concordancia con su crecimiento físico y madurativo a medida que pasa el tiempo. (Mera Ramos, 2017; Santamaría Rodríguez, 2017).

Durante el proceso educativo, una de las formas más comunes en las que se representa, es a través de la lúdica, fomentando el disfrute y produciendo sensaciones placenteras en los alumnos. Esta expresividad ayuda en estas etapas a desarrollar y sacar a flote sus emociones, sentimientos, estados de ánimo, etc. Pero la EC no solo surge durante la etapa educativa, sino que es un ámbito que aparece y se desarrolla en diferentes momentos de la vida cotidiana de los niños. Estos durante su proceso de crecimiento madurativo experimentan diferentes cambios físicos y mentales, que conllevan grandes manifestaciones de EC y que se pueden llegar a observar a simple vista. Por lo que, el niño no solo crece sobre este aspecto, en un ambiente escolar, sino que también en los demás apartados de su vida diaria. (Mera Ramos, 2017; Santamaría Rodríguez, 2017).

### **3.2.- CUERPO LÚDICO HEDONISTA**

El Cuerpo Lúdico Hedonista es un tema que a priori se desconoce en comparación con otros, como el cuerpo comunicativo o emocional. Esto se debe al hecho de que los conceptos, Lúdico y Hedonismo no tienen una base fija dentro de nuestro conocimiento en la Educación Primaria a grandes rasgos. A continuación, se va a desglosar cada uno de estos términos, para descubrir particularidades de una forma más intrínseca. Se hablará de estos tres conceptos de forma más específica en cuanto a la Educación se refiere.

En primer lugar, se va a hablar del Cuerpo a través de un conocimiento interior y extrínseco, que dará lugar a adentrarse en el contexto de este, antes de realizar las diferentes sesiones con el alumnado. En relación con la lúdica, (Bolívar Bonilla, 1998) hay muchos prejuicios sobre sí es lo mismo que el propio juego. Estos dos términos se aclararán en este apartado, como también, las distintas perspectivas de la enseñanza con la inclusión de lo lúdico y la enseñanza sin este aspecto. Se pondrá en valor la formalidad de la lúdica y se recalcarán los beneficios de la lúdica e inconvenientes, donde entra en juego el concepto de ludopatía. En cuanto al tercer término de este ámbito, se partirá desde su base, a raíz del surgimiento del principio de hedonismo y la conjunción de este con el cuerpo. Se pondrá en valor el disfrute del cuerpo y el placer de este. Dentro de la terminología de hedonismo, si no hay pasión, desaparece el deseo y la razón del porque existimos (Onfray, 2010). En definitiva, una vez desglosados todos estos tres valores como son el cuerpo, lúdico y hedonismo, se relacionarán entre sí a la hora de formar parte de la educación, donde aparecen dos importantes elementos como es el colegio y dentro de este, los maestros.

### **3.3.- CUERPO**

El cuerpo no es solo una herramienta para lograr un propósito específico. El cuerpo es un instrumento que nos permite conectarnos con la trascendencia, ya que es el protagonista de toda aventura y enriquece nuestra conciencia. Por lo tanto, trabajar el cuerpo desde la perspectiva de la EC debe ser una prioridad absoluta (Abardía Colás, 2014).

Para conocer el cuerpo, no solo se ha de basar en las cosas planas que se observan a simple vista o la propia experiencia de cada uno, sino que se debe dar un paso más allá, hacia lo desconocido o lo oculto. Para tener una percepción de todo lo que nos rodea, cada individuo debe conocer su interior y confiar en su cuerpo, para después producir las diferentes imágenes corporales.

El cuerpo experimenta cambios y expresiones al instante, que no nos paramos a pensar sus consecuencias o respuestas del cómo y el porqué de estas acciones. Educar a través del cuerpo, también conlleva aprender los signos hedonísticos, como por ejemplo enseñar a través del intercambio de gestos en conversaciones, así como el uso de las diferentes manifestaciones y expresiones (Bárcena, 2012). El ámbito escolar prepara a los diferentes individuos para la vida, por tanto, muchas de estas cuestiones tienen una gran relación con esta.

Para todo ello, la asignatura de Educación Física (EF) siempre ha sido la encargada en la escuela de educar al cuerpo y en la actualidad se sabe que su fundamento didáctico está basado en el desarrollo de una educación estándar, fomentando la inclusión y adaptación de todo el alumnado, en la que se usan diferentes medios o recursos para llegar a completar diferentes objetivos. En definitiva, un área en la que no solo importa el resultado final, sino que también es significativo el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el disfrute del alumno, en contraposición con la EF de antaño, que se centraba más en el aspecto físico y no tanto en el placer del niño.

### 3.4.- LÚDICO

El enfoque lúdico aporta gran dinamismo a la EC y un aspecto motivacional muy amplio, el cual es importante que el docente lo recoja y dote a cada una de sus propuestas. La actividad lúdica aporta más a la EC que viceversa, pero que juntas forman un tándem muy potente en cuanto al aspecto enriquecedor del alumno. La lúdica contribuye como herramienta tanto para el niño como para la figura de profesor. Por lo tanto, si existe la lúdica en las diferentes dinámicas de EC, existirá un gran factor que influirá directamente en la efectividad del transcurso de la sesión como en el propio aprendizaje del niño.

Aparentemente la lúdica en infinidad de ocasiones se podría confundir con el juego. ¿Pero es lo mismo lúdica y juego? (Bolívar Bonilla, 1998). Supuestamente pueden tratarse de igual modo, incluso uno puede dar lugar al otro, aunque la lúdica va más allá que el juego, ya que tiene connotaciones generales, mientras que el juego es algo más específico. El juego es participación, pero sobre todo es experiencia, no siempre esta es positiva, sino que a veces puede determinar todo lo contrario. Aunque la función del docente en cuanto al juego es conseguir implantar una experiencia o significado positivo en el alumno. El juego es un recurso para lograr la motivación en la educación del alumnado. El juego da lugar a la lúdica, aunque por otro lado esta no siempre es juego o aparece a través de él. Un ejemplo claro de este caso es que se pueden realizar actividades de entretenimiento o divertidas y no tienen por qué ser concebidas a través del juego.

Sin embargo, la explicación y entendimiento del juego en las primeras etapas puede llegar a ser un valor complicado. A lo que se suma el gran desconocimiento en infinidad de ocasiones por parte del maestro sobre la activación lúdica en la EC. Los docentes son los guías que ayudan a aumentar el desarrollo integral de los niños y esta disciplina es una gran colaboradora para que se desarrollen ciertas habilidades que fomenten ese proceso. A medida que avanzan los cursos, sobre todo en primaria, se comprueba que muchos sufren carencias expresivas. Por tanto, es trascendental cuajar una buena base a través del juego y la lúdica

desde las primeras etapas, ya que como he expresado anteriormente, es un gran aporte para su desarrollo y aprendizaje. (Mera Ramos, 2017; Santamaría Rodríguez, 2017).

La lúdica es una característica que tienen los seres humanos y es tan importante como otras, ya que a raíz de esta pueden solucionarse muchos problemas que van floreciendo a lo largo de la vida. Esta es una de las que aporta mayor bienestar y salud a la persona, ya que la hace sentirse bien intrínsecamente y eso posteriormente se refleja en su exterior. Lúdica es expresión, ya que, a través de esta las personas sacan infinidad de sentimientos a flor de piel, expresan emociones varias y dan una imagen externa de cómo pueden encontrarse de cara al público. También por otra parte esta puede esconder lo que sentimos, dependiendo de la forma de actuar de cada individuo. (Mera Ramos, 2017; Santamaría Rodríguez, 2017).

Se pueden distinguir dos vertientes en el aula. Una es el aprendizaje a través de la lúdica y la otra es careciendo de esta. (Bolívar, 1998) refleja una de las manifestaciones más frecuentes que aparecen hoy en día sobre estas dos variantes que muestran gran disconformidad. Estas formas de enseñanza podrían estar vinculadas entre sí, pero también por otra parte, presentan debilidades a la hora de mezclarse. Por tanto, estas dos formas ni se oponen, ni están encontradas, ya que las dos son básicas en el proceso educativo. A simple vista la enseñanza a partir de la lúdica es menos seria que sin ella y así se refleja este estigma o prejuicio en la sociedad actual. Pero lo cierto es que lo lúdico puede llegar a ser igual de disciplinado que el propio trabajo de aula sin esta característica, ya que aporta valores y conocimientos que contribuyen a que surjan grandes descubrimientos en el niño. Funciones que guardan relación con el crecimiento psicológico, social y personal.

Se han de desenmascarar falsos mitos, como por ejemplo que todo lo lúdico es tiempo libre (Bolívar, 1998). Esto es completamente falso, ya que el aprendizaje a través de la lúdica puede ser complementario con un trabajo de aula disciplinado. Por tanto, es importante recalcar que el aprendizaje a raíz de la lúdica puede ser igual de formal que sin ella. El tiempo libre citado antes, se encuadra como descanso personal, después de una práctica laboral. Por eso el tiempo libre está más relacionado con el ocio que con el juego. La lúdica no solo es divertirse y disfrute, sino que conlleva más aspectos, en cuanto al ámbito educativo nos referimos. Esta aporta un gran dinamismo pedagógico, pero también una visión metodológica diferente. En la era moderna ha ganado mucho peso en la escuela, y cada día que pasa se está consolidando como un factor fundamental para la ayuda del aprendizaje del niño. El corresponsal de que lúdica y aprendizaje del alumno se unan es el maestro. Este es un elemento fundamental para que esto se pueda conseguir, ya que el docente usa la lúdica como material para lograr que sus alumnos alcancen ciertos objetivos estipulados en el currículo (Mera Ramos, 2017; Santamaría Rodríguez, 2017).

¿Toda la lúdica es beneficiosa? Cuando se habla de lúdica entraña ese sentimiento de aprendizaje a través de juego, pero toda la lúdica no es sana. Por tanto, es importante remarcar lo dicho anteriormente, ya que el maestro es el responsable y tiene el deber de educar en lúdica a sus alumnos. Este tiene la obligación, si propone la lúdica en el aula, de educar a través de ella y fomentar el aprendizaje de una manera responsable y sana. No toda la lúdica es buena, y aquí es cuando aparece el concepto de ludopatía. Autores como (Goleman, 1996), se refieren hacia ella de esta forma: "Cuando las emociones son demasiado tenues, producirán aburrimiento y distancia, y cuando estas se encuentran fuera de control, demasiado extremas y persistentes, se volverán patológicas" (Bolívar Bonilla, 1998, p. 8). Esto nos dice que la ludopatía es una enfermedad. Si la lúdica se convierte en ludopatía, entonces existe un problema, porque aparece la adicción o el vicio que se deben a un comportamiento específico. En definitiva, la etapa educativa debe ser el motor que promueva la lúdica positiva, para que se pueda promover el crecimiento y la felicidad de las personas.

¿Es imprescindible la lúdica en la escuela? (Bolívar, 1998). Si se realizara esta pregunta hace años tal vez la respuesta era bien distinta, pero lo cierto es que la lúdica en la escuela hoy en día es primordial para fomentar el aprendizaje y el crecimiento del alumnado. Todavía queda mucho recorrido en cuanto a que este hecho se haga evidente, ya que por mucho que se intente fomentar, todavía hay muchos centros, aulas y profesores estrictos que se rigen a horarios, normas y rutinas de actuar y no dan cabida a la lúdica en el aula. La lúdica no es recreo, sino que la lúdica es una variable muy efectiva en el aula que aporta gran dinamismo a la enseñanza del docente. La lúdica no solo tiene que ver con la risa y el juego en el aula, ni tampoco con la ayuda del aprendizaje de conceptos, sino que está relacionado con la vida misma y su desarrollo en el futuro, ya que ese aprendizaje lúdico y todo lo que abarca le va a servir a los alumnos para su futuro.

### **3.5.- HEDONISTA**

¿Qué es Hedonismo? Si destacamos este concepto, lo primero que se nos viene a la mente, es la Antigua Grecia, ya que su origen proviene de esta civilización. El hedonismo hace referencia a una filosofía del placer entendido como el consentimiento de un cuerpo al eudemonismo (a la felicidad) que lo requiere" (Onfray, 1999). La palabra formada por el prefijo (hedone = placer) y el sufijo (ismos = cualidad, doctrina, sistema). Este concepto de Hedonismo está muy ligado a la lúdica, al placer, al disfrute, a la felicidad, etc.

Hoy, el cuerpo y su placer se dejan de lado y la educación presta especial atención a los pensamientos de todos los individuos. La educación en la actualidad se centra en el aprendizaje de valores a través de las dinámicas y usa el juego únicamente como medio

metodológico. Con esto se está produciendo una pequeña discriminación al conocimiento del placer y disfrute corporal a través de este, lo que conlleva un mínimo interés hacia la producción de risa y gozo en el aula (Reisberg, 2008; Méndez, 2010; Flores, 2010). Este ámbito ha avanzado algo más en la vida moderna pero todavía hay demasiados prejuicios sobre esta temática que no la dejan evolucionar en el contexto aula.

Una educación hedonista se asienta en una razón corporizada. (Onfray, 2010, p. 157) “informa de qué son el placer y el dolor, el bien y el mal, la felicidad y la desdicha, las percepciones agradables o desagradables, queridas o detestadas”. Esto significa que todos los conceptos anteriores sirven al sujeto, para que este se configure y se convierta poco a poco en persona. En resumen, se promueve el autocontrol y el dominio a través de la relación entre el individuo y su cuerpo-razón. Para que el individuo crezca en sentido de razón, necesita de pasión y sensaciones, ya que estas son causas del deseo.

La educación hedonista parte desde el aprendizaje a través del cuerpo de cada individuo: Todos los cuerpos son diferentes y se expresan a través de diferentes características, así como también disfrutan en diferentes vertientes. Se dice que todas las actividades aportarán placer o dolor, pero es importante convertir ese padecimiento en placer y estabilidad, disfrutando del cuerpo y las sensaciones que produce. Además, para disfrutar de la actividad física, debes ser un apasionado de tu trabajo. Cuando ocurre este comportamiento, el concepto de deseo (Deleuze, 2005, p. 186), que recalcaré más adelante, parece estar conectado, porque la pasión es el principio de este. Todos estos conceptos ayudan a una autonomía y autosuficiencia del individuo que va tomando forma en cuanto a la construcción del sí mismo y el proceso madurativo, a través del conocimiento del cuerpo (Foucault, 2011).

Otro rasgo importante desde el punto de vista de la filosofía clásica determinó que el sentido del placer se relacionó con la vida tranquila, según filósofos de la época y que actualmente perdura ese estilo de vida. Aunque no se remarca en un dogma característico, ya que cada individuo tiene el derecho de vivir la vida a su manera. La vida hedonista se encasilla por una vida relajada, en la que aparece el deseo y el placer, así como la acción de quererse a uno mismo y a los demás, el buen estado emocional, como también la falta de excesos, etc. (Onfray, 2012) En definitiva, un método que implica no dañar la comunidad social y vivir en paz y armonía. A partir de este punto, aparece el hedonismo solar y vitalista que implicaba un disfrute de la vida y la existencia en ella.

Cuando hablamos de Hedonismo asumimos las pretensiones de que el placer y el deseo son factores encasillados en este ámbito y que guardan una gran relación, pero estos no siempre

van de la mano ya que, en ocasiones, existen claras diferencias o enfrentamientos entre estos dos aspectos (Deleuze, 2006). El hedonismo demuestra que hay placeres que tienen una categoría inmediata y se producen en el momento, mientras que otros tienen un proceso de construcción, ya que el deseo no es algo innato del individuo, sino que se tiene que formalizar o crear. El puro placer no se convierte inmediatamente en deseo, sino que el deseo se agranda a medida del paso del tiempo y el trabajo sobre este, para que pueda evolucionar. En definitiva, para la Educación Hedonista, el deseo no aparece instantáneamente, sino que es un proceso evolutivo que implica darle forma. Una educación que magnifique el deseo implica reflexión, actuación, compromiso, colaboración, sentimiento, pensamiento, etc. con el fin de recuperar el deseo de enseñar y aprender.

### **3.6.- EL SENTIDO DEL HUMOR Y LA RISA**

Una persona desborda humor si su pensamiento es positivo y tiene una actitud humorística. No todo el mundo posee esta característica, por lo que muchos tienen que trabajarla o desarrollarla a lo largo del tiempo. Aunque algunas personas posean ese don más que otras, es un rasgo que está al alcance de todos, solo basta tener actitud por querer desarrollarlo (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013).

A partir de (García Larrauri, 2010), el sentido del humor contiene cuatro variables como son: la creatividad, la apreciación de este, la gran aportación que hace a la resolución de problemas y, por último, su utilización dentro de las relaciones sociales. En cuanto a la creatividad, esta autora la enmarca dentro de una posibilidad que surge espontáneamente, ya que el humor es así, si está previamente preparado no lo consideran humor. También abarca el juego, porque este nace de la creatividad del sentido del humor, pero asimismo el propio sentido del humor puede aparecer tras el juego.

Otra variable es la apreciación del sentido del humor, ya que todo el mundo no lo denota de la misma manera, dependiendo los diferentes grados de importancia, puntos de vista, gustos, etc. He aquí la importancia del que ríe, la satisfacción que le produce y el marco positivo que eso conlleva. La tercera dimensión trata de la ayuda que aporta el sentido del humor a la resolución de conflictos, ya sean personales o colectivos. Este es un gran aliado para afrontar la vida de un modo positivo, de forma optimista y alegre superando cualquier depresión que pueda surgir.

Por último, la dimensión relacionada con su utilización en las relaciones sociales es básica, ya que ayuda a fomentarlas, pero también ayuda a mantenerlas. Mejora las relaciones entre los



compañeros, entre alumnado y profesores, pero sobre todo ayuda a crear nuevos vínculos. Para englobar todos los aspectos anteriores destacan la flexibilidad mental, ya que esta concibe el sentido del humor como un todo dentro de la creatividad y el juego, la mejora de la creación de nuevas amistades, ver el lado positivo de la vida cuando no se está pasando por mejores momentos, etc. El sentido del humor se contagia más que cualquier virus y aporta a las personas grandes estructuras para el crecimiento de la persona; por tanto, es necesario su fomento en el contexto del aula.

En cuanto al tratamiento de este ámbito en clase hay que dejar claro antes los conceptos de sentido de humor y humor ¿Significan lo mismo? El humor está referido a las bromas, a situaciones divertidas, chascarrillos, etc. En definitiva, a un material o acción cómica en concreto, mientras que el sentido del humor va más allá que todo esto anterior. Este se centra más en la gente y sus diferencias individualizadas. Una frase que lo da a entender es: “Lo cómico es cuando una persona de repente se cae en un lugar, y el sentido del humor es lo que la persona dice mientras se levanta” (Carbelo, 2005, p. 44).

El humor, es ese que en tantas ocasiones ha sido calificado como intruso en el aula. La humorística en el aula tiene muchos detractores, la mayoría de ellos ligados con la seriedad y la disciplina, aunque podrían ir unidos de la mano (García Larrauri, 2010). Esta característica no ha sido bien recibida en las aulas a lo largo de la historia, pero poco a poco está cogiendo forma en la educación actual, aunque sigilosamente, ya que se especulan muchos prejuicios sobre esta en las clases.

El Humor en el contexto del aula es algo novedoso, que se está instaurando en nuestra sociedad y que ha ido creciendo poco a poco desde la entrada del siglo XXI en adelante, y que sigue madurando en el entorno educativo (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013). El docente debe de ser el máximo exponente del buen humor en el aula, con esto no solo se refiere a un entorno de bromas simplemente como ya se ha expuesto anteriormente, sino que abarca más características como la influencia en el alumno, del estado de ánimo del profesor o la toma de ejemplo que puede llegar a realizar un niño hacia el maestro, son aptitudes que influyen en el humor escolar. Los más pequeños son como esponjas, ya que captan cualquier movimiento que pueda realizar un adulto y, por eso, es tan importante la influencia que este pueda repercutir sobre ellos. Diversas investigaciones como las de (Wanzer; Frymier, 1999 & Aylor; Opplinger, 2003), se decantan por la docencia a través del humor, ya que estos estudios destacan que las aulas que trabajan en un ambiente humorísticos obtienen mejores resultados. Este ambiente de trabajo influye en el alumnado a modo positivo, ya que van a desempeñar sus obligaciones de forma más cómoda y dinámica (Burgess, 2003 & Francia; Fernández, 2009). No solo es importante saber enseñar con humor,

sino también enseñar dicho humor. Esta idea engloba la importancia de enseñar humor ya que, para poder enseñar con humor, debemos conocerlo, así como sus implicaciones.

Los docentes que usen esta estrategia para enseñar deben de ser cercanos con sus alumnos, pero es interesante remarcar los límites entre figura adulta y responsable de aula con los niños, ya que, en un ambiente humorístico es fácil que el alumnado pueda sobrepasar esas líneas de respeto o normas marcadas por la figura docente, cuando los límites no son claros. Los niños pueden llegar a confundir las barreras de confianza y abusar de esta. Por eso, es significativo educar en humor y conocer este mundo de una forma más específica. Como he remarcado con anterioridad, el humor es una particularidad de cada individuo, que puede tener más o menos desarrollada y que puede ser diferente dependiendo de la persona. Todo el mundo no es igual y todos los cerebros son distintos, por lo cual, el humor también lo es (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013). Por tanto, es una característica que se debe de conocer con un carácter intrínseco, ya que no se puede tratar igual ni con todas las personas ni en todos los espacios del mismo modo.

Autores como (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013) destacan la importancia del humor y la risa a nivel global. La risa es la principal sintomatología del humor, y este crea una gran influencia que se traspasa desde el profesor hasta el alumnado. La risa puede abarcar diferentes afluencias y dispararse en diferentes sentidos. La risa es protección de un individuo ante diferentes ataques, es reacción a distintos estímulos, es felicidad, diversión, puede llegar a ser irónica en ciertos sentidos, nos libera de las vergüenzas, nos ayuda a socializarnos, nos permite expresarnos y va ligada a varios estados de ánimo. Por esto, también la risa está muy relacionada con la lúdica. Los niños expresan la risa por bandera, y no hay niño que no se manifieste a través de la risa.

Por tanto, es importante trasladarla al contexto aula y el primer exponente para sacarla a flote debe de ser el docente. Se puede demostrar grandes diferencias entre un maestro que se muestra serio y rígido, a uno que aparece risueño, discernido y que da confianza a los alumnos a través de la risa, en cuanto a la enseñanza. La risa va a lograr que se cree un ambiente de confianza en el aula, donde el alumnado va a poder expresar todas sus aptitudes.

### **3.7.- LA ESCUELA Y EL PAPEL DEL PROFESORADO**

En los últimos tiempos ha ido evolucionando la mentalidad de los alumnos hacia la escuela, a medida que ha ido transformando el colegio a un buen ambiente lúdico y dinamizador. La educación está en constante cambio y evolución, pero la inclusión del humor en el aula ha

producido un gran paso de cara a la visión que pueden llegar a tener los niños sobre el colegio. El pensamiento de miedo y desconfianza hacia los centros ha cambiado a medida que estos se han convertido en ambientes lúdicos y discernidos, mientras que antes se decantaba por una educación más seria donde el alumno tenía poco protagonismo respecto al profesor (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013). Esa educación de cara a los niños era mucho más aburrida que hoy en día, que alcanza a ser mucho más divertida. El niño debe aprender en el colegio y sí a través de la lúdica y el humor, se completa ese aprendizaje, se están cumpliendo los objetivos y se está consiguiendo a raíz del disfrute del niño.

El docente es el mayor referente del aula y, por tanto, su estado de ánimo influye de forma considerada en el alumno. Estudios dicen que el alumnado reacciona de diferentes formas en función del estado emocional del maestro. No es lo mismo entrar en el aula con una sonrisa y desprendiendo una actitud positiva que, por el contrario, con una actitud de desgana y apatía, sin demostrar interés por la clase y por su profesión. Si esto se traslada a otros ámbitos, como la relación con los demás compañeros docentes o la vida fuera del colegio ocurriría lo mismo (Tallón, 2007). Los estudiantes son muy inteligentes y tienen la capacidad de percibirlo todo. Por ello, se recomienda encarecidamente incluir el sentido del humor en el aula para evitar prejuicios, ya que esto tendrá un impacto positivo en los alumnos.

Todos los docentes no son iguales y cada uno de ellos tiene sus estrategias para lograr el aprendizaje del alumnado. Los maestros que quieran crear una atmósfera humorística en el aula deben estar dispuestos a elegir el humor para promover el aprendizaje de los estudiantes y todo lo que se derive de él. A unos maestros les vendrá de una forma innata y otros lo tendrán que trabajar para poder lograrlo. El humor es una característica del niño, algo que le despierta interés, que le apasiona, que le produce placer, etc. (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013). Por tanto, esta es una de las mejores estrategias que pueden utilizar los profesores para motivar a la clase y poder alcanzar los objetivos marcados. A continuación, se destaca una aplicación práctica que apoya la actividad docente en cuanto a la ayuda para fomento del humor en las clases:

La rueda del humor (García Larrauri, 2009), es el eje propuesto para apoyar al profesorado a desarrollar el sentido del humor en el aula. Esta ayudará a los alumnos a fomentar su aprendizaje a través del docente que tiene que ser el referente y el máximo exponente del sentido del humor en este contexto. Este tiene que ser un ejemplo en primer lugar del buen humor, del humor sano y del que produce conocimientos en los niños, para que estos se nutran de la máxima expresión. Los tres sectores de esta rueda son:

- a) El sector 1 es la activación del cerebro social: Este es fundamental en la vida de los seres humanos y se desarrolla desde las primeras etapas. El cerebro social hace relación a la calidad de vida en cuanto relaciones sociales, ya que este no solo influye en nuestra experiencia, sino que también en el estado anímico. Los individuos en las relaciones interpersonales pueden deteriorarse en más o menos cuantía, por lo que cuidar el cerebro social en cierta medida es fundamental. En el aula esto se produce a través de la creación de un buen ambiente de aula por parte del profesor, lazos de confianza entre alumnos y profesor-alumnos, una buena dinámica social con actitudes de respeto y tolerancia hacia los demás entre otras cuestiones. (Marchena, 2005) destaca que aumentar las relaciones auténticas que se pueden establecer entre profesores y alumnos es una de las condiciones básicas para crear un buen ambiente de aula, como también la importancia de la interacción de las relaciones con sintonía positiva entre los miembros del grupo.
- b) En el sector 2 se trata el aprendizaje humorístico: Todo contenido expuesto en clase será mucho más sencillo para el alumno, en cuanto al desarrollo y aprendizaje sí es de un modo divertido, interactivo o en un entorno dinámico. Una investigación psicológica demuestra que el humor fomenta la escucha, el pensamiento crítico, la creatividad, el aprendizaje y la memoria (Tamblyn, 2006). El docente es el máximo responsable en cuanto a la motivación de sus alumnos. Si este tiene buena predisposición, el humor como hemos dicho anteriormente es el mejor aliado para conseguir el fomento del aprendizaje en cuanto a las diferentes materias. Para que exista el sentido del humor en el aula, se deben formular una serie de pautas o normas que limiten este, pues al trabajar con niños, estos estándares se superarán, si no se controlan.
- c) En el sector 3 se remarca el favorecimiento del pensamiento optimista y resiliente: El humor es fundamental en este tercer sector, ya que este se implica específicamente en el pensamiento optimista y resiliente. Este nos acerca a una visión de la vida positiva, por muchas piedras en el camino que aparezcan. El humor ayuda, acompaña al individuo, le consigue cambiar la mentalidad y acerca al pensamiento positivista. En cambio, si falta, pueden llegar a aparecer síntomas de decadencia y depresión que no ayudan nada al avance de la persona y que pueden llegar a desembocar en rutinas y agujeros peligrosos. En cuanto a la Educación, los profesores deben ser responsables de esto, porque los niños son vulnerables a cualquier incidente o comentario sobre ellos. También tienen que ser capaces de realzar autoestimas de sus alumnos y que el fomento de las relaciones sociales sea un apoyo en cuanto a la búsqueda del optimismo y el pensamiento positivo.

Para completar el principio básico de la fundamentación teórica, se agregan algunas definiciones de conceptos. Estos se han mencionado en esta sección, por lo que el propósito de adjuntarlos aquí es el de aclarar su propio significado y los elementos que conllevan en general:

### 3.8.- DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

**Lúdica:** Es esencialmente parte de la dimensión humana, una condición de las personas en su vida terrenal que, a través del disfrute natural, podemos satisfacer, expresar, sentir, crear, conocer y mejorar otras áreas de nuestra vida con el fin de equilibrar las contradicciones y los padecimientos de esta (Maldonado Cruz, 2015; Paulin Gutiérrez, 2015).

**Juego:** Es una actividad libre y flexible, en la que los niños impondrán y aceptarán libremente las pautas y metas que pueden cambiar o negociar, porque en este no se considera tanto el resultado como el mismo proceso (Thió De Pol, 2007; Fusté, 2007; Martín, 2007; Palou Vicens, 2007; Masnou i Piferrer, 2007).

**Tiempo libre:** Se refiere al período de tiempo que no está limitado por necesidades u obligaciones. Esto se debe a la diferencia de restar al tiempo total, el tiempo dedicado a nuestras obligaciones familiares, laborales y escolares (Nuviala Nuviala, 2003; Ruiz Juan, 2003; García Montes, 2003).

**Placer:** Este concepto incluye no solo sentimientos o emociones agradables, sino también el disfrute de las necesidades cognitivas y el deseo de participar, de probar nuevos desafíos y experiencias (Caón, 2006).

**Sentido del humor:** Se puede definir como un concepto que designa una actitud humana, un determinado talante ante la realidad en la que vivimos (Barrio, 2010; Fernández, 2010).

**La risa:** Es la encarnación de la alegría y la felicidad. Este es uno de los comportamientos que nos distingue de otros animales. De hecho, suele ser una de las características que identifican a las personas con un alto nivel de inteligencia emocional (Castellví, 2011).

**Deseo:** Es un proceso donde “La diferencia es la manera como el propio deseo es vivido. Este no está relacionado con ninguna trascendencia, ni con ninguna falta, no está medido por ningún placer y tampoco está trascendido por ningún goce, bajo la forma o el mito de lo imposible. Este es presentado como puro proceso” (Deleuze, 2005, p. 186).

A modo general este ámbito como es el Cuerpo Lúdico Hedonista se comprueba que es uno de los que más cabida tienen hoy en día en la Educación actual que se imparte en las escuelas por los maestros. Se ha mostrado cómo exponer los términos de lúdico, sentido del humor y humor en clase, entre otros. Estos se comprobarán en la experiencia del aula, a través de la puesta en práctica. Por lo tanto, a partir de diferentes métodos interesantes y las diferentes sugerencias que se puedan aplicar al respecto, se realizarán las dinámicas con grupos-aula de 1º y 2º de primaria. En el apartado siguiente de metodología, se mostrará el contexto, los objetivos, las sesiones, que incluyen las diferentes aplicaciones prácticas, así como los instrumentos de evaluación pertinentes. Con ello se aplicarán los diferentes conceptos y terminología del apartado del marco teórico y más adelante se sacarán los diferentes resultados con los que poder llegar a una conclusión.

## **4.- METODOLOGÍA**

### **4.1.- CONTEXTO**

EL C.E.I.P. “NTRA. SRA. DEL VILLAR” es un colegio público de línea 3, que cuenta con aproximadamente 600 alumnos/as. Este centro se encuentra ubicado en el término municipal de Laguna de Duero. Se trata de un pueblo de alrededor de unos 21.000 habitantes aproximadamente, que se ubica a inmediaciones de Valladolid, concretamente a 7 km. Es un centro público dependiente de la Junta de Castilla y León y comparte localidad con cuatro centros más de Educación Primaria, a los que se suman dos de Secundaria y un centro concertado, que abarcan las necesidades de todas las familias de la zona.

El C.E.I.P. “NTRA. SRA. DEL VILLAR” es el centro más antiguo que se encuentra activo en la localidad y se ubica exactamente al suroeste, en una de las zonas con mayor crecimiento urbano. La jornada lectiva en este colegio es de 9.00 a 14.00 h. y se imparte Educación Infantil, Primaria y dentro de esta, Enseñanza Bilingüe en inglés. Este centro también está implicado en diversos planes y proyectos, como el plan de lectura, plan de refuerzo matemático, plan de igualdad de género, entre otros.

En cuanto a la actividad extraescolar, dada la situación que atravesamos, en este curso ha quedado suspendida toda, tanto la genérica como la específica a nivel deportivo. Antes de sufrir este virus si se ofertaban y desarrollaban actividades extraescolares. En muchas de ellas, también con la colaboración y coordinación del Ayuntamiento de Laguna de Duero.

El alumnado con el que se realizará la experiencia práctica, serán pertenecientes a los cursos de 1º y 2º de primaria. La mayoría de actividad se desarrollará en el polideportivo que se

encuentra al lado del centro y que se comparte con el Ayuntamiento. Aunque cuando el tiempo sea favorable se procurará salir al aire libre debido a la situación actual de pandemia que se está viviendo. También se debe tener especial atención o cuidado con los alumnos de 1º de primaria, ya que, si un contacto directo da positivo, toda la clase será confinada. Es realmente relevante, que se respeten los grupos burbuja y se mantengan las medidas de protección y seguridad a un nivel elevado. En Educación Física, los encargados de potenciar que se produzca lo citado anteriormente son los especialistas de esta, que en este colegio son seis. Su asignación por cursos es la siguiente:

- Profesor 1 (tutor):. 1º y 2º de Primaria Bilingüe.
- Profesor 2: 3º y 4º de Primaria Bilingüe.
- Profesor 3: 3º y 4º de Primaria
- Profesor 4: 5º de Primaria.
- Profesor 5: 5º de Primaria.
- Profesor 6: 6º de Primaria.

#### **4.2.- OBJETIVOS**

Los objetivos marcados para el TFG son los siguientes:

1. Analizar y apreciar la existencia e importancia de la lúdica en la asignatura de Educación Física escolar.
2. Estudiar el comportamiento del alumnado a través del Diseño de una propuesta que permita a los estudiantes de educación primaria incluir la lúdica en educación física.
3. Profundizar en la mejora del funcionamiento de la clase a través de la aplicación de diferentes métodos de disfrute corporal a través de EC en la asignatura de educación física.

### 4.3.- INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

Las herramientas de evaluación que se van a utilizar son la observación directa y el registro diario. La evaluación por observación directa envuelve el análisis del comportamiento de los estudiantes durante la actividad a partir de una serie de objetivos. Esta observación debe ser registrada a partir de una recogida de datos. A través de un cuaderno de campo, se anotarán las observaciones, dichos comportamientos y actitudes especiales del niño, relaciones interpersonales, deportes y habilidades físicas, etc. a modo general. También se tendrán en cuenta parámetros relacionados con el objeto de estudio, como el fomento del sentido del humor, buen clima de aula, estado de ánimo positivo, expresión de emociones, etc. en la mayoría datos cualitativos. Además, si el juego propuesto al inicio de una sesión no avanza bien, se registrará el motivo en el cuaderno. Estas consideraciones, entre otras, sobre las observaciones relevantes de la anterior sesión dotaran de ayuda para la próxima, ya que si algo salió de forma errónea requerirá una modificación y/o reformulación del juego a partir de una serie de variantes. Esta observación se realizará en las clases de educación física, durante el desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica "Expresión Corporal" entre los meses de abril y mayo, dentro del periodo del Prácticum II.

Para complementar la observación directa y el registro en el cuaderno de campo, también contaré con un cuestionario previo al desarrollo de la unidad didáctica (*Anexo 1*), rúbricas que se realizaran durante las sesiones por parte de un evaluador externo, en este caso mi tutor y un cuestionario final. Además, realizaré asambleas antes y al finalizar las sesiones y entrevistas a varios alumnos. Estas últimas se recogerán los datos por medio de grabaciones de voz.

Se va a observar a la clase de 2º C de primaria. El grupo está compuesto por 21 alumnos, de los cuales 13 son niños y 8 son niñas. En general es un grupo con buenas capacidades, tanto académicas, como físicas. También es un grupo que se distrae con facilidad y tienen dificultad para mantener la atención. Cabe destacar la presencia de una niña con Síndrome de Asperger, dentro del espectro Autista. Se trata de la alumna nº 10. Para ella no se ha considerado en educación física ninguna adaptación específica, pero sí se presta especial atención a esta alumna, porque se distraerse con facilidad o no realiza las mismas actividades que los demás en ocasiones. Esta, cuando algo no sabe cómo realizarlo o tiene miedo, se bloquea y se paraliza. Pasa a un estado en el que no realiza ninguna acción ni se comunica con nadie. Este es un aspecto que debe evitarse, por tanto, generalmente se la da cierta libertad para animarla y evitar presionarla. En lo que se refiere a otros estudiantes, hay algunos con comportamientos disruptivos, aunque la mayoría se comporta correctamente y respeta las normas. Finalmente, destaco que los estudiantes que sobresalen académicamente no siempre presentan dificultades motrices o viceversa. En esta clase hay variedades de alumnos dispares en cuanto a este aspecto.



## 5.- RESULTADOS

El estudio de resultados se efectúa a partir de una serie de instrumentos. Estos comienzan con un cuestionario previo de respuestas cualitativas y cuantitativas. Este consiste en comprobar el grado de conocimiento y expectativas que tienen de cara al inicio de la unidad didáctica “Expresión corporal”. Por tanto, al ser respuestas de opinión, hay respuestas dispares. Algunas de las que se pueden extraer jugo y otras no tanto. Así como el conocimiento de los propios alumnos en cuanto a este ámbito, ya que este cuestionario previo hace que compruebes y descubras que alumnado te puede aportar más información de cara al estudio.

### 5.1.- CUESTIONARIO PREVIO

#### **¿Qué crees que es la Expresión Corporal?**

Sobre esta pregunta hay respuestas muy distintas entre todo el alumnado. Hay alumnos que si se acercan bastante a lo que es EC y otros no tanto. Los alumnos que, si saben más o menos de que trata este ámbito, hablan de emociones o sentimientos y de movimientos corporales y faciales. Pero todos en su gran mayoría lo relacionan con el juego.

#### **¿Qué actividades crees que vas a realizar?**

En cuanto a esta pregunta, también hay respuestas muy dispares. La mayoría de los alumnos atribuyen todo al juego. Pero en cambio hay otros que si se acercan más. Indican actividades, como la expresión de sentimientos, el baile, diferentes actividades en las que se incluya el cuerpo, adivinar como se sienten los compañeros, actividades de emociones y expresiones faciales.

#### **¿Has participado en actividades o juegos de Expresión Corporal alguna vez? ¿Cuáles? ¿Crees que te vas a reír haciendo actividades de Expresión Corporal?**

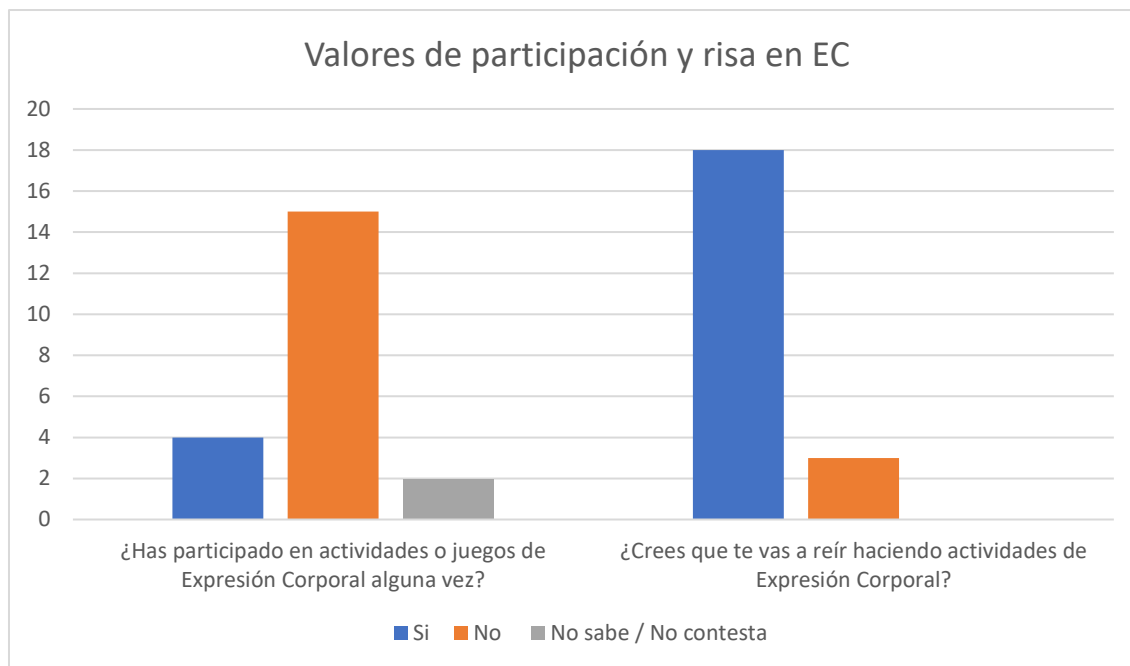


Figura 1. Valores de participación y risa en EC

En la Figura 1, podemos observar que solo 4 alumnos han participado en actividades de EC, 15 no lo habían realizado nunca y 2 no saben / no contestan. En cuanto a la segunda pregunta solo la respondieron los alumnos que habían contestado “si”. Por ejemplo, el alumno nº 8, afirma que ha realizado actividades de relajación y conocimiento del cuerpo. Las alumnas nº 11 y 19, responden que ha realizado juegos y el alumno nº 15 responde que ha participado en actividades de emociones, recordando la tristeza.

En la tercera pregunta se indican los valores de cuantos alumnos creen que les va a aportar risa, la unidad didáctica de expresión corporal. Como se puede observar la gran mayoría dice que sí (18 alumnos). El resto que son 3 alumnos indican que no se van a reír con el desarrollo de estas sesiones. En esta figura no hay ningún alumno que no conteste o no sepa que contestar.

### ¿La Expresión Corporal es divertida o aburrida? ¿Por qué?

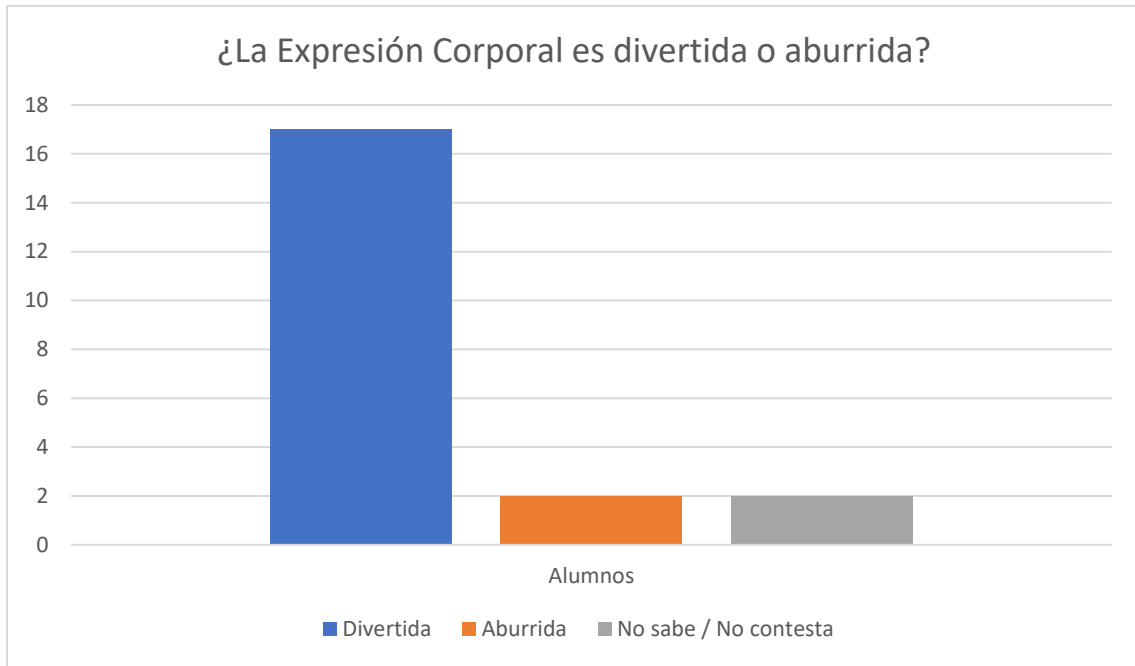
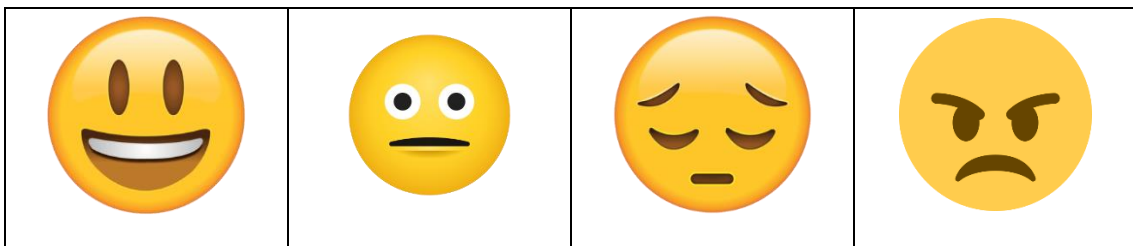


Figura 2. Valores sobre EC

En la Figura 2, nos indica que la gran mayoría, que la representan 17 alumnos, indican que la EC es divertida. Por el contrario 2 alumnos indican que es aburrida y otros 2 indican que no saben o no contestan.

¿Qué sientes al saber que vas a realizar Expresión Corporal? Marca una con una x.



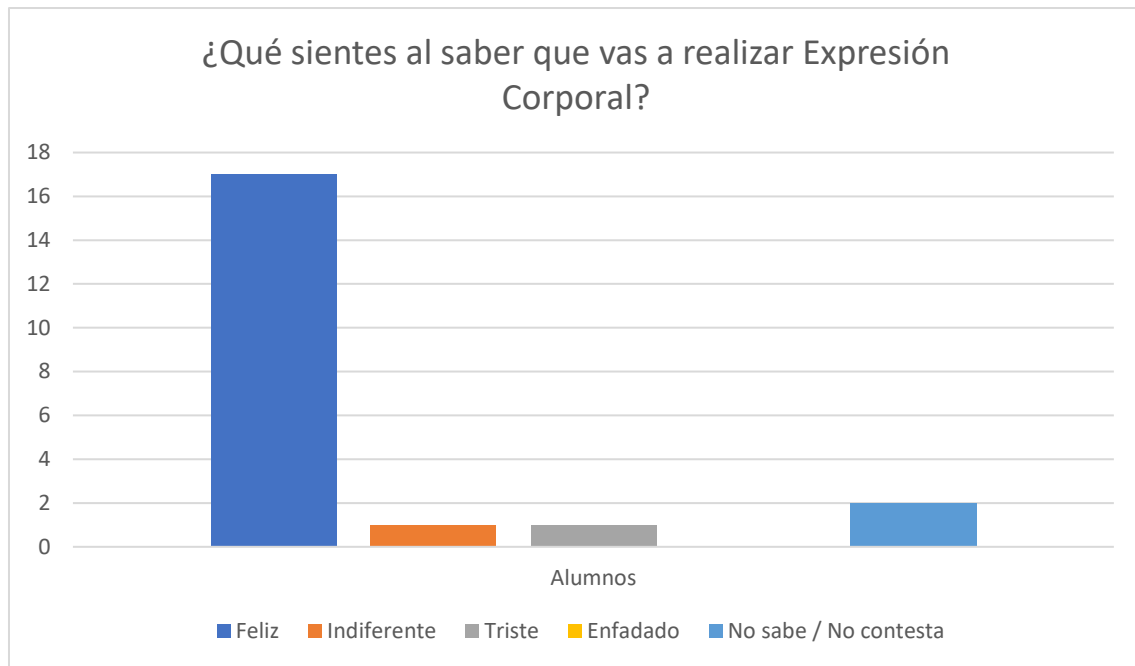
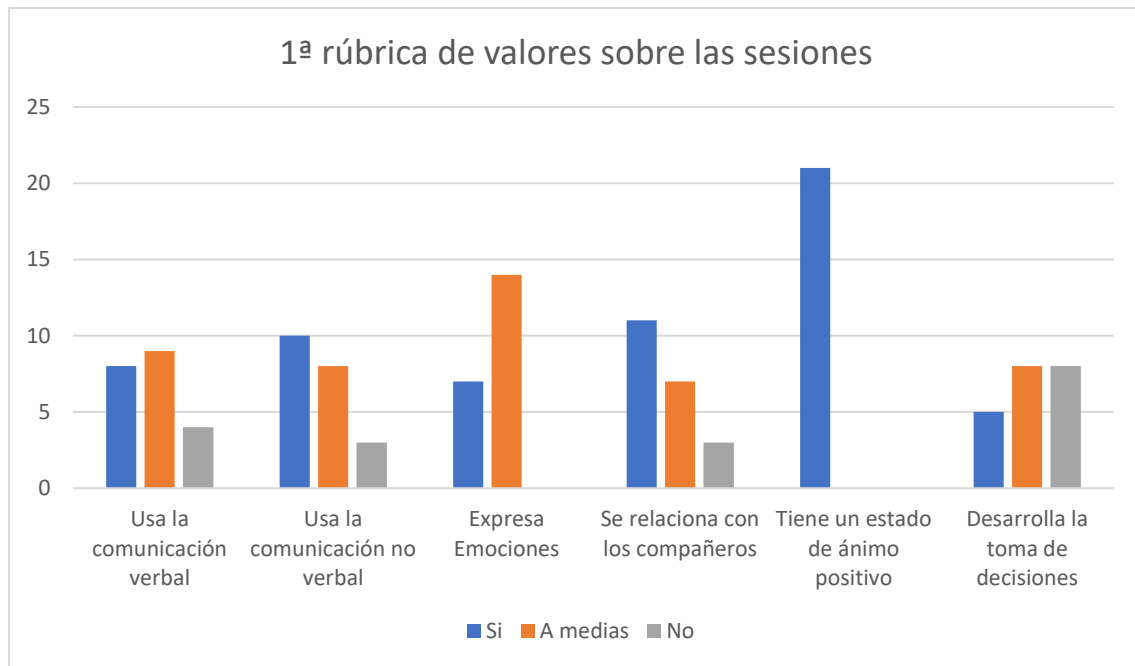


Figura 3. Valores de emociones en EC

En la Figura 3, se detallan los valores del sentimiento previo que tienen los alumnos antes de realizar EC. La gran mayoría con un total de 17 alumnos tiene expectativas positivas. Un alumno se siente indiferente y otro triste. En cuanto a enfado, no hay ningún alumno y 2 de ellos no saben o no contestan.

## 5.2.- RÚBRICAS EXTERNAS

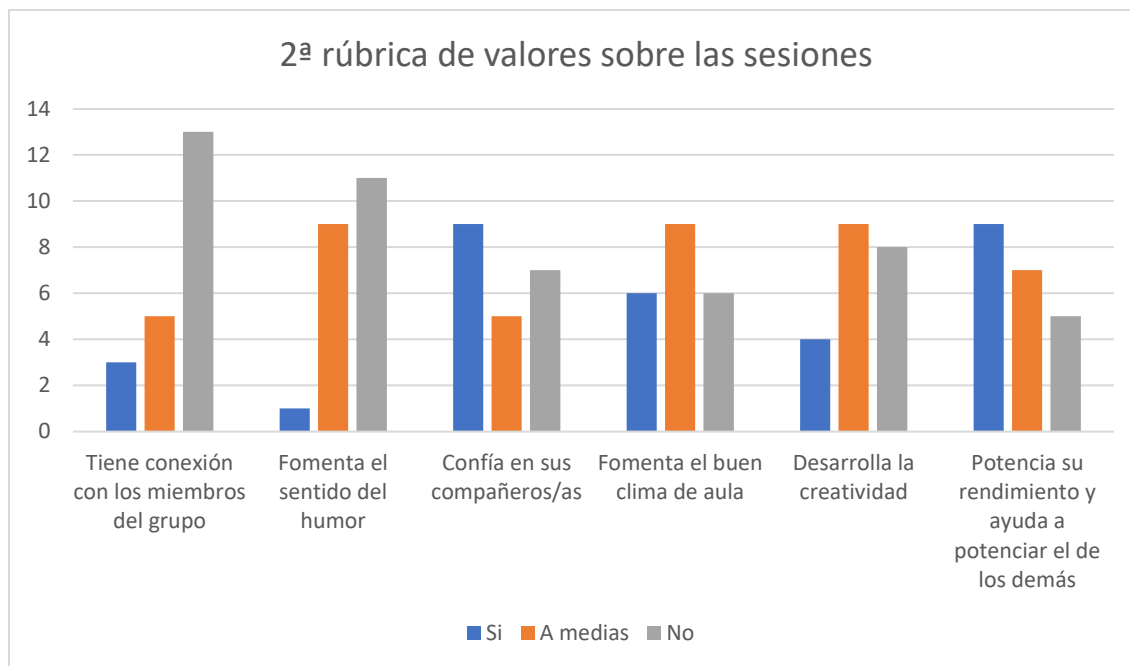
Sobre las sesiones tomo como referencia dos rubricas en la que se valorarán diferentes ítems haciendo hincapié en el tema de estudio. Estas las realizará mi tutor como observador externo y se completarán con los datos cualitativos del registro en el cuaderno de campo.



*Figura 4. Valores sesiones*

En la Figura 4 podemos observar los valores en cuanto a diferentes ítems del tema de estudio:

- Usa la comunicación verbal: Si (8 alumnos), A medias (9 alumnos) y No (4 alumnos).
- Usa la comunicación no verbal: Si (10 alumnos), A medias (8 alumnos) y No (3 alumnos).
- Expresa emociones: Si (7 alumnos), A medias (14 alumnos) y No (0 alumnos).
- Se relaciona con los compañeros: Si (11 alumnos), A medias (7 alumnos) y No (3 alumnos).
- Tiene un estado de ánimo positivo: Si (21 alumnos), A medias (0 alumnos) y No (0 alumnos).
- Desarrolla la toma de decisiones: Si (5 alumnos), A medias (8 alumnos) y No (8 alumnos).



*Figura 5. Valores sesiones*

En la Figura 5 podemos observar también estos valores registrados en cuanto a los diferentes ítems dentro del tema de estudio:

- Tiene conexión con los miembros del grupo: Si (3 alumnos), A medias (5 alumnos) y No (13 alumnos).
- Fomenta el sentido del humor: Si (1 alumnos), A medias (9 alumnos) y No (11 alumnos).
- Confía en sus compañeros/as: Si (9 alumnos), A medias (5 alumnos) y No (7 alumnos).
- Fomenta el buen clima de aula: Si (6 alumnos), A medias (9 alumnos) y No (6 alumnos).
- Desarrolla la creatividad: Si (4 alumnos), A medias (9 alumnos) y No (8 alumnos).
- Potencia su rendimiento y ayuda a potenciar el de los demás: Si (9 alumnos), A medias (7 alumnos) y No (5 alumnos).

### **5.3.- ENTREVISTAS A ALUMNOS**

En primer lugar, pido permiso a mi tutor para grabar la entrevista. El profesor acepta que se realice, dado que es para un trabajo. En el comienzo de la entrevista se explica el propósito de la entrevista. Este es comprender sus puntos de vista sobre el desarrollo de las sesiones. Dar las gracias por su participación. La hora de inicio de la entrevista es a la 13.00 h:

### Entrevista 1: (Alumna nº 11)

Pregunta (P): Hola, ¿Qué tal?

Respuesta (R): “¡Bien !”

(P): ¿Cómo te has sentido durante la clase de hoy?

(R): “Me he sentido muy bien, porque me he divertido casi todo el tiempo”.

(P): ¿Por qué te has divertido?

(R): “Me he divertido porque hemos realizado representaciones graciosas. Me ha gustado mucho la del alumno nº 3”.

(P): ¿Hay algo que no te haya gustado?

(R): “No me ha gustado la representación del alumno nº 2, porque no era nada graciosa”.

(P): Muy bien, muchas gracias.

### Entrevista 2: (Alumna nº 17)

Pregunta (P): Hola, ¿Qué tal?

Respuesta (R): “¡Bien !”

(P): ¿Cómo te has sentido durante la clase de hoy?

(R): “Me he sentido bien, porque me han gustado las representaciones de los demás”.

(P): ¿Te has divertido?

(R): “Sí, me han encantado las representaciones de los alumnos nº 3 y 15”.

(P): ¿Te has aburrido en algún momento?

(R): “No, me lo he pasado genial”.

(P): Muy bien, muchas gracias.

### 5.4.- ASAMBLEAS GRUPALES

Nos juntamos todos en el círculo central de la pista polideportiva al finalizar la sesión. Hablamos entre todos y hacemos partícipes a los alumnos. Se comentan los rasgos erróneos de las dinámicas para mejorarlos y se indican los correctos para fomentarlos:

### Asamblea 1:

Profesor (P): Bueno chicos hemos finalizado la sesión. Se habla directamente con los alumnos nº 2, 6 y 8: ¿Si yo tengo que memorizar un gesto de un compañero o compañera, como será más fácil? ¿Estando concentrado y pensando o estando distraído? ¿Cuántas habéis acertado?

Alumno nº 2: “Concentrado”

Alumno nº 6: “Concentrado, he acertado 0”

Alumno nº 8: “He acertado 0”

(P): Ha pasado esto porque los tres habéis estado haciendo “el tonto”. Reírse, es un componente más de la EC. No es malo reírse, pero una cosa es “hacer el tonto” y no estar atento y otra diferentes es reírse por los gestos que nos hacen, porque disfrutamos, porque nos gusta, siempre y cuando se realice la actividad correctamente. Si esto no es el objetivo de la risa, aparte de no aprender y no fomentar la EC, no estamos consiguiendo nada. Por cierto, ¿Alguien ha pasado un poquito de vergüenza realizando alguna actividad?

Alumna nº 1: “¡A mí!”

Alumno nº 3: “¡A mí!”

Alumno nº 9: “¡A mí también!”

Alumna nº 14: “¡Y a mí!”

Alumna nº 17: “¡Y a mí, a mí!”

(P): Estas Actividades por algún motivo dan un poquito más de vergüenza, pero no pasa nada. Este uno de los objetivos de las actividades, la de quitar esas vergüenzas. Lo seguiremos trabajando. ¡Vale chicos gracias, finalizamos!

### Asamblea 2:

Profesor (P): Hemos finalizado, tranquilos, no nos vamos todavía. Hemos realizado las actividades muy bien. He visto mucha creatividad y hemos trabajado bastante bien. ¿A alguien le ha dado vergüenza?

Alumna nº 1: “A mí”

Alumno nº 15: “Yo también he tenido”

Alumna nº 21: “A mí un poco”

(P): No pasa nada. Uno de los objetivos, es desinhibirnos. Eso quiere decir perder vergüenzas. La EC es un buen elemento para conseguirlo. Poco a poco lo vamos consiguiendo. De las tres actividades, ¿En cual nos hemos sentido mejor?



Alumnos: En la 1ª y en la 3ª.

(P): ¿Alguien me podría decir por qué?

Alumno nº 5: Me he sentido mejor porque me ha gustado más, ya que hemos representado un espectáculo y hemos hecho muchas cosas.

Alumno nº 9: A mí me han gustado, porque me he divertido mucho. Me lo he pasado muy bien.

(P): ¿Por qué en la 2ª actividad os habéis sentido peor?

Alumno nº 15: Me he sentido peor, porque me he aburrido. Al hacer mucho rato lo mismo, me he cansado.

Alumna nº 21: Me he sentido peor, porque me ha costado memorizar los gestos.

(P): ¿Quién ha acertado todos los gestos?

Alumno nº 5: ¡Yo!

(P): ¿Por qué crees que has acertado todos?

Alumno nº 5: Porque he estado atento.

(P): A pesar de que estabas disfrutando y pasándotelo bien con la actividad, has acertado todos. Te has fijado bien en todo y por eso te has acordado. Los que no han acertado ninguna o muy pocas, eso significa que hemos estado dispersos y no nos hemos concentrado. Este era un objetivo, aparte de desinhibirse y perder vergüenzas. Esto es un factor clave para fomentar el disfrute de la actividad. Muy bien todos, finalizamos.

## 5.5.- CUESTIONARIO FINAL

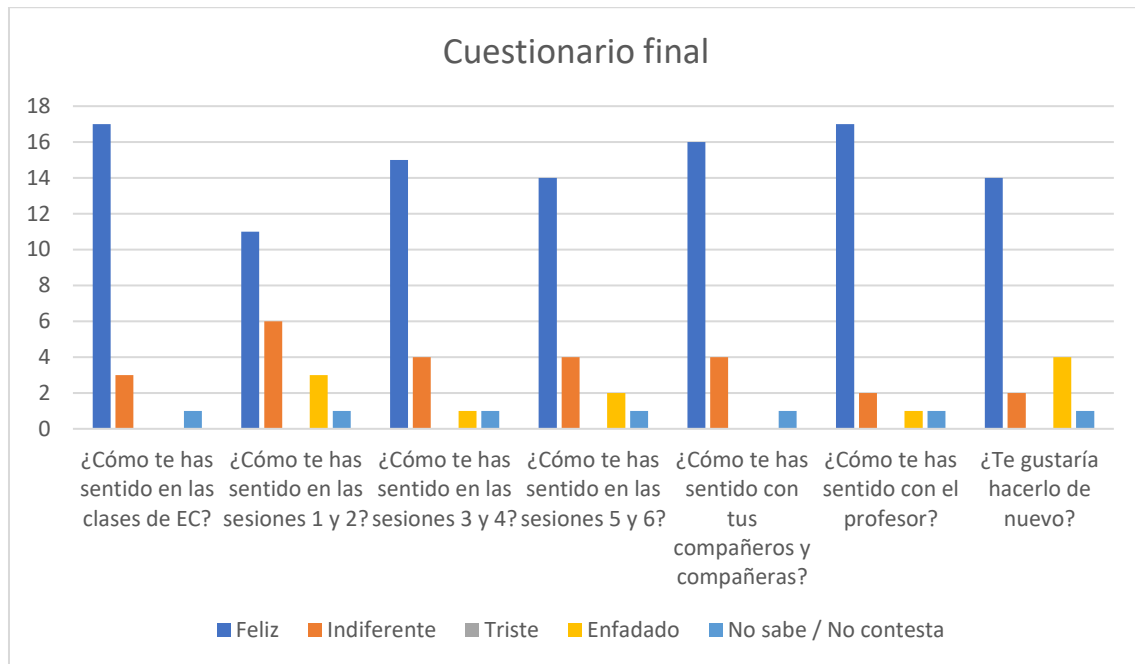


Figura 6. Cuestionario final

En la Figura 6 observamos los valores del cuestionario final realizado a los alumnos. Este se entregará al finalizar, para que valorase la asistencia y desarrollo de la unidad didáctica de EC:

- ¿Cómo te has sentido en las clases de EC?: Feliz (17 alumnos), Indiferente (3 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (0 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).
- ¿Cómo te has sentido en las sesiones 1 y 2?: Feliz (11 alumnos), Indiferente (6 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (3 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).
- ¿Cómo te has sentido en las sesiones 3 y 4?: Feliz (15 alumnos), Indiferente (4 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (1 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).
- ¿Cómo te has sentido en las sesiones 5 y 6?: Feliz (14 alumnos), Indiferente (4 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (2 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).
- ¿Cómo te has sentido con tus compañeros y compañeras?: Feliz (16 alumnos), Indiferente (4 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (0 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).
- ¿Cómo te has sentido con el profesor?: Feliz (17 alumnos), Indiferente (2 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (1 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).
- ¿Te gustaría hacerlo de nuevo?: Feliz (14 alumnos), Indiferente (2 alumnos), Triste (0 alumnos), Enfadado (4 alumnos) y No sabe / No contesta (1 alumno).

## 6.- DISCUSIÓN

Comienzo analizando en primera instancia en cuanto a este ámbito, sobre el cuestionario previo. Este nos indica que la mayoría de los alumnos de la clase indican que se sienten felices al saber que van a realizar EC. Lo que ya indica que parten de una motivación y buena expectativa previa. Hay alumnos que ya conocen este ámbito y otros tiene ganas y curiosidad por descubrirlo. Esta opinión previa en función del desarrollo de las sesiones puede cambiar o no, ya que puede incrementar o por el contrario se pueden romper esas expectativas.

En cuanto al primer objetivo, el alumnado parte en su gran mayoría de unas expectativas, en las que la EC les va a aportar diversión y risa. Como ya vimos anteriormente la risa es un gran componente de este ámbito y que hay que fomentar. Sabemos que la lúdica no solo tiene que ver con la risa (Bolívar Bonilla, 1998), pero esta es una de las claves para lograrla. También la gran mayoría indica que se van a sentir felices desarrollando esta unidad. Normalmente todos los niños atribuyen o enfocan las diferentes actividades al juego. En este caso, hemos comprobado a través del cuestionario previo que también ocurre en EC, sobre todo para los alumnos que no sabían de qué se trataba. Según (Bolívar Bonilla, 1998) los juegos son recursos que se utilizan para lograr la motivación educativa de los estudiantes. Por tanto, el juego en su gran mayoría produce lúdica y por ahí se va a abordar el fomento de esta en el aula. Aunque también se van a realizar actividades divertidas o de entretenimiento, sin tener la necesidad de ser concebidas como juegos y esto también nos va a aportar lúdica en el aula.

Retomando la importancia de la risa en el aula, en términos de autores como (Perandones González, 2013; Lledó Carreres, 2013; Herrera Torres, 2013), podemos determinar que la risa crea una gran influencia positiva sobre el alumnado. En este caso así ha sido, casi todos los alumnos han potenciado el buen estado de ánimo y ha sido una ayuda para la relación entre compañeros, como se aprecia en la 1ª rúbrica. También ha propiciado que el alumnado se divirtiera como se comprueba en las entrevistas a alumnos y en las asambleas, así como que hayan salido felices al finalizar la unidad como se observa en el cuestionario final. Por esto, también la risa está muy relacionada con la lúdica. Pero toda la risa no es positiva, ya que como dicen estos autores, esta puede dispararse en diferentes sentidos. Por esta razón, entre otras, los diferentes registros no han dado siempre un resultado positivo. Se puede observar por ejemplo en valores de la rúbrica 2 de las sesiones, en la que los valores positivos, intermedios y negativos son iguales, e incluso se superan en ítems como el fomento del sentido del humor, la conexión con los miembros del grupo o el desarrollo de la creatividad. Cuando nos referimos al sentido del humor y risa, se cruzan líneas infranqueables y hablando coloquialmente muchos de los alumnos “hacen el payaso o el tonto”, y me hago la pregunta, ¿Eso se considera fomentar el sentido del humor? A continuación, dejo implícito un párrafo de una intervención propia en la asamblea 1:

*<<Ha pasado esto porque los tres habéis estado haciendo “el tonto”. Reírse, es un componente más de la EC. No es malo reírse, pero una cosa es “hacer el tonto” y no estar atento y otra diferente es reírse por los gestos que nos hacen, porque disfrutamos, porque nos gusta, siempre y cuando se realice la actividad correctamente. Si esto no es el objetivo de la risa, aparte de no aprender y no fomentar la EC, no estamos consiguiendo nada.>>*

Es importante marcar los límites siempre que se emplee la risa y el sentido del humor en el aula y conocer muy bien al grupo clase, para saber cómo utilizarlo. Ya que, si el maestro apuesta por el empleo de esta, se debe realizar correctamente para que se pueda conseguir el fomento de la lúdica. Este ámbito tanto positivo, como negativo de la risa, también atiende al 2º objeto de estudio, en este caso el referido al comportamiento del alumnado. Comienzo analizando este objeto de estudio, teniendo en cuenta la motivación previa. De los 21 alumnos, 17 están felices por poder participar en esta unidad didáctica y creen que se van a divertir, lo que significa que parten de un estado en el que la mayoría tiene ganas e ilusión y eso incide directamente en el comportamiento de estos a la hora de realizar las actividades. Por el contrario, comprobamos, sobre todo en la segunda rúbrica como los ítems negativos aumentan considerablemente. Esto se propicia a causa del comportamiento de varios alumnos durante el desarrollo de las sesiones. Las causas de estos comportamientos negativos son su forma de ser, aburrimiento durante las sesiones, no saben trabajar en grupo, les cuesta estar en silencio durante el desarrollo de las actividades de EC, se dispersan, ya que en ocasiones hay que compartir el espacio con otros grupos, etc. Destaco sobre todo estos, entre otros factores. Aunque se haya producido este tipo de comportamientos, en su mayoría producidos por esos factores, en líneas generales se puede comprobar en la 1ª rúbrica, en los ejemplos de entrevistas y asamblea y en el cuestionario final que se cumple lo que se indica en palabras de (Lioi, 2016). Este aporta que la EC es un buen recurso didáctico y una excelente opción para mejorar la eficiencia y el desarrollo del comportamiento, la personalidad y las habilidades físicas y mentales de los niños.

Para finalizar, en cuanto al objeto de estudio 3º, primero atendemos al estudio de (Wanzer; Frymier, 1999 & Aylor; Opplinger, 2003), en el que dicen que las clases que trabajan en espacios humorísticos desarrollan mejor la actividad. Este hecho durante la unidad didáctica se ha cumplido, ya que la unidad de EC con la inclusión de sus actividades fomentaba el sentido del humor y yo como docente también activaba. En general el alumnado ha desarrollado mejor su actividad en un ambiente lúdico y discernido sin ninguna presión. Esto también ha provocado que los alumnos a medida que ha ido evolucionando las sesiones también se han ido desinhibiendo poco a poco y esto en parte se ha producido a consecuencia de la confianza aportada dado el buen ambiente que se respiraba. Por lo tanto, en este caso se cumplió lo que en palabras (Burgess, 2003 & Francia; Fernández, 2009) aportan que los ambientes de trabajo

humorísticos influyen en el alumnado a modo positivo, ya que van a conseguir que estos puedan desempeñar sus obligaciones de forma más cómoda y dinámica.

Como bien se indica en el apartado teórico, no solo es importante saber enseñar con humor, sino también enseñar dicho humor. Esta idea engloba la importancia de enseñar humor ya que, para poder enseñar con humor, debemos conocerlo, así como sus implicaciones. Esta idea no solo engloba el objeto de estudio 3º sino también el 1º y el 2º. A medida que ha avanzado las dinámicas se ha podido comprobar que esta unidad de EC fomentando factores la lúdica, el sentido del humor, la risa, ha producido que en diversas ocasiones varios niños cruzaran el límite. ¿Qué quiero indicar con limite? Me refiero que en muchas ocasiones varios alumnos convertían esos factores en conductas disruptivas y entorpecían enormemente el desarrollo de la clase. Esto se puede observar en el capítulo de resultados y el docente quien tiene que marcar las pautas antes de realizar las sesiones, ya que si no se educa en lúdica y humor es complicado llevar a cabo las sesiones. “Solo es humor si a todos nos hace reír”, indico durante un *feedback* de una actividad. El docente es el máximo responsable del aula y de que el desarrollo de esta sea eficiente. Una de las técnicas que he podido poner en práctica es la de crear lazos entre profesor-alumno, siempre intentando marcar los límites de la figura docente, ya que si esto no se produjera a veces los niños pueden confundirse y tomarse ciertas confianzas, por eso tan importante remarcar límites. Esto hace efectivo el sector 1 de la rueda del humor de (García Larrauri, 2009), en la que en palabras de (Marchena, 2005) destaca que las relaciones auténticas que se pueden crear entre maestro-alumno es una de las grandes claves para la creación del buen ambiente de aula, así como la propia interacción socializadora entre el propio alumnado. Esto se ha conseguido durante el estudio de esta unidad, como podemos comprobar en la Figura 6 referente al cuestionario final.

## 7.- CONCLUSIÓN

Una vez desarrollado este Trabajo de Fin de Grado, se puede concluir que en líneas generales se han conseguido los objetivos de estudio marcados antes de la realización de este. Esto se ha llevado a cabo tras la intervención a raíz de la unidad didáctica de EC fomentando la lúdica, el sentido del humor y el disfrute corporal, entre otros factores.

En cuanto a las sesiones y la puesta en práctica del estudio, me he sentido muy gratificado cuando veía resultados positivos en los alumnos, aunque también he de confesar que cuando no los conseguían me he frustrado. Cuando ocurren estas dos diferencias, cuando acabas la sesión, sales de esta con un estado de ánimo diferente. Pero estoy muy contento con los resultados a vistas de la finalización de todas las sesiones.

En cuanto a los diferentes factores estudiados, todas las sesiones el sentimiento positivo de los alumnos se comprueba, también se demuestra ese sentimiento positivo en la relación de los alumnos y con el docente. En cuanto a la variable género, no se aprecian diferencias entre los diferentes géneros, ya que por norma general a los chicos les cuesta más realizar EC que a las chicas, pero en este caso al ser más pequeños la mayoría ha tenido una buena participación, resaltando algún caso con vergüenzas y miedos, de los cuales se han solventado a medida que ha avanzado la unidad. En el aspecto expectativas, la gran mayoría de alumnos tenían unas previsiones positivas, que esto al finalizar, se ha cumplido con la excepción de algún caso que no lo repetiría, ya que indican que se muestran enfadados.

Como propuestas para una mejora de las investigaciones, se podrían analizar innumerables variables, que por tiempo del Prácticum II no han sido posibles, ya que influyen una gran cantidad de factores. Una de estas podría ser, por ejemplo, el espacio donde se realiza la actividad, ya que se está realizando la actividad en un polideportivo y lo apropiado sería un aula de espejos. En el polideportivo hay muchas distracciones y ruido, ya que se comparte pista con otros grupos y eso es un gran hándicap. Otra variable que se podría analizar y que por temas de Covid no se ha producido es la de desarrollar las sesiones en otros cursos con otras edades y realizar la comparación de resultados, ya que no se comportan igual los alumnos de 2º curso que los de 6º de primaria, por ejemplo.

Para finalizar quiero remarcar que la lúdica, el sentido del humor, la risa, el juego y que estos produzcan un disfrute corporal en el aula son factores muy importantes para exponer. Como se ha comprobado en el análisis, estos no serían posibles sin la predisposición del maestro, ya que este es el máximo exponente. Este es quien tiene que marcar el camino y los límites para la propuesta de estas variables. Pero es de vital importancia remarcar que el primer objetivo es la enseñanza y el aprendizaje del alumnado, si estos factores se están dando y no producen eso, no se están consiguiendo los objetivos. Por lo normal como hemos observado estos factores principales de estudio ya vienen dados y el alumnado los tiene muy interiorizados. He ahí, cuando el maestro lo recoge y reconduce esa motivación en cuento estos factores y consigue una enseñanza-aprendizaje a través de ellos.

## **8.- PROPUESTA DE ACCIÓN PRÁCTICA**

En este punto, he llegado a varias conclusiones sobre la puesta en escena de mi unidad didáctica "Expresión corporal". (Anexo 2). Las sesiones se han desarrollado de manera bastante correcta, siempre considerando los pros y los contras. Lo primero que quiero explicar

es que mi tutor pasó a un segundo plano en cuanto a la enseñanza y me dio el control total del grupo. Solo intervino cuando fue necesario, ya sea para ayudarme a explicar o mejorar la actividad, o por el comportamiento disruptivo de alguno de los alumnos.

En cuanto a los resultados, se han roto muchas barreras, ya que todos han puesto en práctica su cuerpo de forma expresiva. Desde el alumnado más extrovertido hasta el más tímido o vergonzoso han participado en las actividades. Respecto al factor "trabajo en equipo" ha sido uno de los factores más costosos, pero teniendo en cuenta las condiciones en las que están viviendo ahora, debido a la situación de Covid, creo que se ha realizado con creces. En general, la gran mayoría han sido capaces de solucionar los problemas que han surgido, han sabido escucharse, respetar el turno de hablar, jugar un papel importante en el equipo y que todas las opiniones fueran válidas y respetables.

Para finalizar este apartado quiero prestar especial atención en las situaciones en las que pueden presentarse varios factores externos, que no están previstos y como maestros debes estar atento para resolverlos y saber conciliar con ellos. Esta unidad didáctica se ha puesto en práctica en este centro, pero en un futuro puede ser cualquier otro centro u en otra situación diferente, y como profesor se necesita saber adaptarse.

## 9.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abardía, Colás, F. (2014). *Pedagogía Corporal Meditativa*. La Mettasession como recurso para una Expresión Corporal consciente. Palencia: Re-Quality SL.

Aylor, B. & Opplinger, P. (2003). Out-of class communication and student perceptions of instructor humor orientation and socio-communicative style. *Communication Education*, 52, 122-134.

Bárcena, F. (2012). Una pedagogía de la presencia. crítica filosófica de la impostura pedagógica. *Teoría de la Educación*, 24(2), 25-57. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-02-FE3.pdf>

Barrio, J. L.; Fernández & J. D. (2010). Educación y humor: una experiencia pedagógica en la educación de adultos. *Revista Complutense de Educación*, 21(2), 365-385.

Bolivar Bonilla, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. V Congreso Nacional de Recreación. Manizales, Caldas, Colombia. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>

Burgess, R. (2003). *Escuelas que ríen: 149 ¾ propuestas para incluir humor en las clases*. Buenos Aires: Troquel.

Caón, F. (2006). El placer en el aprendizaje de la lengua. Departamento de ciencias del lenguaje. Venecia: Guerra.

Carbelo, B. (2005). *El humor en la relación con el paciente*. Barcelona. Masson.

Castellví, E. (2011). *El taller de la risa. Guía práctica para realizar un taller de Risoterapia*. Talleres. Alba.

Deleuze, G. (2005). *La isla desierta y otros textos*. (José Luis Pardo, trad.). Valencia: Pre-textos, p. 379.

Deleuze, G. (2006). Deseo y placer. (Silvia N. Trad.) *Barei*. Córdoba: Alción.

Flores, L. (2010). El placer de aprender. Revista Electrónica Educare, v. 14, p. 41-47. Número extraordinario.

Foucault, M. (2011). Historia de la sexualidad: el uso de los placeres. (Martí Soler, trad.). *Histoire de la sexualité: L'usage des plaisirs*. (Original publicado en 1984).

Francia, A. & Fernández, J. D. (2009). *Educar con humor*. Málaga: Aljibe.

García Larrauri, B. (2009): Todo rueda mejor si se engrasa con humor. *Claves para aprender en un ambiente positivo y divertido*. Madrid. Pirámide.



- García Larrauri, B. (2010). Una ventana abierta al sentido del humor en el aula. *Tándem Didáctica de la Educación Física*, 32, 7-24.
- Gispert, C. (1993). Educación física. Expresión Corporal. En C. Gispert, Manual de la Educación, 613. Quito: Océano.
- Goleman, D. (1996). *La Inteligencia Emocional*. (Javier Vergara Ed.). Buenos Aires (A), 78.
- Lioi, L. (2016). *Qué es la expresión corporal: características y beneficios*. Innatia. [www.innatia.com/s/cexpresion-corporal/a-que-es-la-expresion](http://www.innatia.com/s/cexpresion-corporal/a-que-es-la-expresion).
- Maldonado Cruz, A., Paulin Gutiérrez, Y., (2015). Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque de ludificación. *Revisión documental sobre el concepto de lúdica en la construcción de referentes educativos para la primera infancia*, p. 67.
- Marchena, R. (2005). *Mejorar el ambiente en las clases de secundaria*. Un enfoque práctico para responder a la diversidad en el aula. Málaga. Aljibe.
- Méndez, M. (2010). El placer de aprender. Aportes para una pedagogía erótica. *Diálogos*, v. 4, n. 6, p. 21- 40.
- Mera Ramos, N. C. & Santamaría Rodríguez, M. A. (2017). La actividad lúdica para el desarrollo de la expresión corporal. *Revista científico-educacional de la provincia Granma*, 13(4).
- Nuviala Nuviala, A., Ruiz Juan, F., García Montes, M<sup>a</sup>. E. (2003). Tiempo libre, ocio y actividad física en los adolescentes. La influencia de los padres. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 6, 13-20.
- Onfray, M. (1999). *El deseo de ser un volcán: diario hedonista*. (Silvia Kot, trad.). Buenos Aires: Bitácora.

Onfray, M. (2010). *Los ultras de las Luces: contrahistoria de la filosofía, IV.* (Marco Aurelio Galmarini, trad.). Barcelona: Anagrama.

Onfray, M. (2012). *La risa de Demócrito.* [Vídeo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=PWxcUby7Wgcrisa%20de%20Dem%C3%B3crito>

Perandones González, T., Lledó Carreres, A. & Herrera Torres, L. (2013). ¡Sonría, Maestro! Aprendizaje Sentido. Con humor la letra entra mejor. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades, 4*, 175-186.

Porstein, A. (2009). Expresión corporal. En A. Porstein, *Cuerpo, juego y movimiento en el Nivel Inicial. Propuestas de Educación Física y Expresión Corporal, 36.* Quito: Homo Sapiens.

Reisberg, M. (2008). Social/ecological caring with multicultural picture books: Placing pleasure in art education. *Studies in Art Education, a journal of issues and research in art education, v. 49, n. 3, p. 251-262.*

Ridocci, M. (2009). Expresión corporal. *Arte del movimiento. Las bases prácticas del lenguaje expresivo, 18.* Madrid.

Tallón, M. J. (2007). La escuela, un lugar para convivir, aprender y divertirse. *Cuadernos de Pedagogía, 364, 74-77.*

Tamblyn, D. (2006). *Reír y aprender.* Bilbao. Desclée de Brouwer.

Thió De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou Vicens, S. y Masnou i Piferrer, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje.* En Antón, M. *Planificar la etapa 0-6, 127-163.* Barcelona: Graó.

Universidad de Valladolid. (s.f.). *Grado en Educación Primaria (Va).* Objetivos y Competencias.

[https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformati  
vagrados/detalle/Grado-en-Educacion-Primaria-VA/](https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformati<br/>vagrados/detalle/Grado-en-Educacion-Primaria-VA/)

Wanzer, M. B. & Frymier, A. B. (1999). The relationship between student perceptions of instructor humor and students' reports of learning. *Communication Education*, 48, 48-62.

## 10.- ANEXOS

### ANEXO 1

Nombre: \_\_\_\_\_

Clase: \_\_\_\_\_

¿Qué crees que es la Expresión Corporal?

---

---

¿Has participado en actividades o juegos de Expresión Corporal alguna vez? ¿Cuáles?

---

---

¿Qué actividades crees que vas a realizar?

---

---

¿La Expresión Corporal es divertida o aburrida? ¿Por qué?

---





---

¿Crees que te vas a reír haciendo actividades de Expresión Corporal?

---

---

¿Qué sientes al saber que vas a realizar Expresión Corporal? Marca una con una x.

## ANEXO 2

### SESIÓN 1

<b>C.E.I.P. “NTRA. SRA. DEL VILLAR”</b>	<b>Título:</b> Sesión I	<b>DIMENSIÓN CORPORAL:</b> Cuerpo lúdico hedonista
<b>Grupo:</b> 2º de primaria	<b>EXPRESIÓN CORPORAL</b>	
<b>OBJETIVOS</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COGNITIVO:</b> Comunicar sentimientos, emociones e ideas.</li> <li>• <b>FISICOMOTRIZ:</b> Coordinar los movimientos corporales acordes con la actividad en la que se participe.</li> <li>• <b>AFECTIVO-SOCIAL:</b> Respetar las reglas impuestas y a los compañeros.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación y manifestación gradual de los sentimientos y emociones que sienten al realizar las diferentes actividades.</li> <li>- El cuerpo en movimiento: Coordinación y percepción.</li> <li>- Valoración y reconocimiento de los recursos de expresión y comunicación corporal, personal y de los compañeros.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>
Se adoptará un enfoque activo y participativo en el que los estudiantes participarán a través de un aprendizaje colaborativo. Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y descubrimiento guiado.		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Humanos:</b> Todos los alumnos.</li> <li>○ <b>Materiales:</b> Pabellón polideportivo.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<p>1. Me pica la nariz.</p> <p>Desarrollo: Mi nombre es ... y me pica ..., su nombre es ... y ... le pica otra parte del cuerpo. Sentados en círculo, la persona que inicia el juego dice: “Me llamo Menganita y me pica por ejemplo la oreja”, rascándose la oreja. Quien esté a su lado dice: “Se llama Menganita y la pica la oreja”, a la vez que se rasca la oreja, y dice a continuación “Yo soy Fulanito y me pica la barriga”, rascándose por ejemplo la barriga. Y así sucesivamente, hasta que todos hayan dicho su nombre.</p> <p>Variante: Se realizará otra rueda en sentido contrario al que lo hayan realizado anteriormente. Esta vez cuando diga la parte del cuerpo que les pica, se arrascaran otra parte del cuerpo diferente.</p>		

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

## 2. Los números.

Desarrollo: Se organizará cada alumno moviéndose a lo largo del espacio. El maestro indicará un número entre 0 y 9, los alumnos tendrán que detenerse y tratarán de adoptar posiciones corporales que representen ese número. El maestro intercalará números con letras que tendrán que realizar con su cuerpo.

Variante: el profesor indicará números de dos cifras y los alumnos tendrán que detenerse y realizar la posición de ese número entre los dos, con cierta distancia de seguridad. Si el grupo es impar el profesor se unirá a realizar la actividad con ellos.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

## 3. ¡Pasa la mueca!

Desarrollo: Se forma un círculo con distancia de seguridad entre los alumnos. Uno de los participantes hará una mueca y mirará a quien está a su derecha, éste a su vez la pasará al siguiente hasta llegar al final. Una vez realicen la primera vuelta se intercambiarán las muecas y se tendrá que aumentar la velocidad para batir el tiempo

Variantes: Se realizará el mismo ejercicio añadiendo sonidos, gestos, aspavientos u otras formas divertidas de comunicación.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se llevará cabo la evaluación por medio de la observación sistemática y escrita (cuaderno de campo) de los alumnos durante la actividad.

	Muy bien	Bien	Regular	Mal	Muy mal
Transmite sentimientos, emociones y pensamientos.					
Coordina sus acciones de acuerdo con las actividades en las que participe.					
Respeto y acepta las reglas establecidas al inicio de la clase.					

## SESIÓN 2

C.E.I.P. "NTRA. SRA. DEL VILLAR"	Título: Sesión II	<b>DIMENSIÓN CORPORAL:</b> Cuerpo lúdico hedonista
Grupo: 2º de primaria	<b>EXPRESIÓN CORPORAL</b>	
<b>OBJETIVOS</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COGNITIVO:</b> Conocer los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, a través de la estética y la creatividad.</li> <li>• <b>FISICOMOTRIZ:</b> Actuar de forma eficaz y autónoma en actividades físicas, deportivas y de actuación artística.</li> <li>• <b>AFECTIVO-SOCIAL:</b> Desarrollar una actitud tolerante y de respeto ante las posibilidades y limitaciones de los demás.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaginación y creatividad como herramientas de EC.</li> <li>- EC y autoconfianza.</li> <li>- Actitud de respeto hacia los compañeros.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>
Asignación de tareas y descubrimiento guiado: Se adoptará un enfoque activo y participativo a partir del aprendizaje cooperativo.		<ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Humanos:</b> Todos los alumnos.</li> <li>o <b>Materiales:</b> Pabellón polideportivo.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<p>1. El pistolero.</p> <p>Desarrollo: Los jugadores se dispondrán en círculo respetando la distancia de seguridad. El profesor primero hará de pistolero, este se colocará en medio del círculo. Comenzará a levantar los brazos y girar, hasta que pare y señale a un alumno. Esta persona debe agacharse inmediatamente. El jugador de la izquierda y el de la derecha deben darse la vuelta para mirarse y tratar de decir el nombre del otro lo más rápido posible. Quien lo diga más rápido ganará y sumará un punto.</p> <p>Variante: Se realizará el juego de nuevo. El alumno que haya ganado la anterior prueba será el pistolero. Ahora el primero en decir el nombre del otro ganará y el otro quedará</p>		

eliminado y deberá sentarse en el suelo y ser descalificado, pero seguirá formando parte del círculo, disfrutando el juego.

#### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

##### 2. “Simón dice”

Desarrollo: Consiste en que un mensajero (profesor o niño), debe dar órdenes a los demás, y estos deben obedecer estas consignas. El único requisito es que la orden debe comenzar con "Simón dijo". Ej.: “Simón dice que os toquéis el hombro, Simón dice que os agachéis,” Si la orden no se da de esta manera, el niño o niña que realiza la acción debe convertirse en mensajero (para observar qué niños se confundirán en la siguiente ronda).

Variante: El juego se reproducirá de nuevo... Ahora, las personas que realicen la acción cuando no se diga “Simón dice...”, serán eliminadas, deberán sentarse en el suelo y ser descalificadas, pero seguirán siendo miembros del círculo disfrutando del juego.

#### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

##### 3. “Larry labios sellados”

Desarrollo: Todas las personas se dispondrán sentadas en círculo con la mínima distancia de seguridad, lo más cerca posible unas de otras. El juego consiste en decir diferentes frases graciosas sin abrir la boca, teniendo en cuenta que los niños llevaran mascarilla. Ej.:

- “Yo tengo una pajita que no tiene punta ni puntita”
- “El suelo está supercalifragilisticoespialidoso”
- “Tres tristes tigres comieron paja en un trigal”
- “Me gusta el chocolate y las galletas”, etc.

El profesor ira pasando a los alumnos frases de este estilo, así estos irán pasando sucesivamente la frase a otro compañero. Suele ocurrir que un participante se parta de risa al decir la frase o no se entienda correctamente, en cuyo caso se le ayudará, pero el cometido del juego es que se fomente la risa y el sentido del humor, como una especie de teléfono escacharrado, pero sin hablar.

Variante: Se volverá a realizar otra rueda en sentido contrario, esta vez el alumnado podrá representar también lo que dice a través de gestos o mímica para que su compañero lo pase a otro y así sucesivamente hasta terminar todos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se llevará cabo la evaluación por medio de la observación sistemática y escrita (cuaderno de campo) de los alumnos durante la actividad.

	Muy bien	Bien	Regular	Mal	Muy mal
Utiliza el poder expresivo del cuerpo para moverse de forma estética y creativa					
Se desenvuelve de manera efectiva y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y de actuación artística.					
Respeto a los compañeros y las reglas establecidas durante la sesión					

### SESIÓN 3

C.E.I.P. "NTRA. SRA. DEL VILLAR"	Título: Sesión III	DIMENSIÓN CORPORAL: Cuerpo lúdico hedonista
Grupo: 2º de primaria	EXPRESIÓN CORPORAL	
OBJETIVOS	CONTENIDOS	



<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COGNITIVO:</b> Asimilar, seleccionar y aplicar principios y reglas para resolver problemas motóricos.</li> <li>• <b>FISICOMOTRIZ:</b> Adaptar el ejercicio a las circunstancias y condiciones de cada situación.</li> <li>• <b>AFECTIVO-SOCIAL:</b> Desarrollar actitudes de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolución de problemas motores sencillos a través de la implicación del pensamiento de los procedimientos conocidos.</li> <li>- Combinación de movimientos de distintos segmentos corporales con desplazamientos de acuerdo con cada espacio, tiempo e intensidad que se requieran y destacando su valor expresivo.</li> <li>- Aceptación de las diferencias personales y activación del respeto hacia los demás en cuanto al desempeño de las actividades.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>RECURSOS</b>
<p>Asignación de tareas: Se adoptará un enfoque activo y participativo, a través del aprendizaje cooperativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Humanos:</b> Todos los alumnos.</li> <li>o <b>Materiales:</b> Pabellón polideportivo, pica, pelota, etiquetas con acciones, soporte del deporte alternativo "Rugby Flat" o en su defecto cintas o pañuelos.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>1. La escoba mágica.</p> <p>Desarrollo: El alumnado se dispondrá en círculo respetando la distancia de seguridad. Un alumno se colocará en el medio sujetando una pica en posición vertical. Este dirá un nombre de alguno de sus compañeros y el niño al que digan tendrá que coger la pica</p>	

antes de que llegue a tocar el suelo completamente. Se repetirá la acción hasta que todos los niños hayan salido al medio.

Variante: Se realizará la misma dinámica, pero en este caso el alumno del medio lanzará una pelota hacia arriba y el nombre que diga, este tendrá que recogerla antes de que caiga al suelo. Si se complica la dinámica se puede dejar que de un bote.

#### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

##### **2. Cola de caballo.**

Desarrollo: Se le da a la mitad de las participantes un soporte de “Rugby Flat”, o en su defecto un pañuelo o una cinta que se deberá colocar sujeta con la goma del pantalón en modo de cola. El resto de los alumnos que no tenga cola, tendrán que robarlas a los demás. Solo podrá haber una cola por alumno. El juego termina cuando el profesor lo indique gana el que tiene cola. Se repetirá el juego, pero esta vez empezaran teniendo cola los que empezaron sin ella en la primera ronda.

Variante: Todos los alumnos empezaran con cola, y se puede robar todas las colas que se quiera. Si alguien se queda sin cola un compañero que tenga varias se la puede prestar.

#### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

##### **3. Mensajes subliminares.**

Desarrollo: Nos situamos todos en círculo de pie, con distancia de seguridad. El profesor del grupo pegará en la frente de cada uno una nota con diferentes acciones. Cuando todos tengan su etiqueta pegada, se moverán libremente alrededor del espacio enseñando la suya y leyendo la de los demás compañeros. Según lo que ponga en las etiquetas así deberán actuar con cada uno, sin poder hablar en ningún momento. Por ejemplo: me gusta jugar al tenis, tengo una super sonrisa, estoy conduciendo un coche, etc. Cuando un compañero pase por su lado tendrá que interpretar lo que pone en la tarjeta del compañero sin hablar, a través de la mímica.

Variante: Dado que antes no se han dicho entre ellos lo que llevan escrito, después lo tienen que adivinar. Concluido el tiempo, Se colocarán en círculo otra vez con distancia de seguridad y se pedirá a cada participante que diga lo que cree que pone en su etiqueta.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se llevará cabo la evaluación por medio de la observación sistemática y escrita (cuaderno de campo) de los alumnos durante la actividad.

	Muy bien	Bien	Regular	Mal	Muy mal
Utiliza principios y reglas para resolver problemas motores.					
Adapta su ejercicio a las circunstancias y condiciones de cada situación.					
Respeto, reconoce y tolera las limitaciones de los demás.					

#### SESIÓN 4

<b>C.E.I.P. "NTRA. SRA. DEL VILLAR"</b>	<b>Título:</b> Sesión IV	<b>DIMENSIÓN CORPORAL:</b> Cuerpo lúdico hedonista
<b>Grupo:</b> 2º de primaria	<b>EXPRESIÓN CORPORAL</b>	
<b>OBJETIVOS</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COGNITIVO:</b> Comprender el cuerpo lúdico hedonista y sus elementos internos dentro de la expresión corporal.</li> <li>• <b>FISICOMOTRIZ:</b> Realizar representaciones utilizando el cuerpo de cada sujeto como principal instrumento.</li> <li>• <b>APECTIVO-SOCIAL:</b> Respetar el desempeño y esfuerzos de los compañeros de clase ante las diferentes actividades.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento del cuerpo lúdico hedonista y sus recursos.</li> <li>- Representación física.</li> <li>- Reconocimiento e interiorización de las posibilidades y restricciones de movimiento de las distintas partes del cuerpo de cada uno.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>

<p>Combinación de enseñanzas entre Mando Directo: los estudiantes siguen las instrucciones del profesor y la enseñanza de Descubrimiento guiado en el que, a través de una breve instrucción, los estudiantes pueden desarrollar los juegos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Humanos:</b> Todos los alumnos.</li> <li>o <b>Materiales:</b> Pabellón polideportivo y tarjetas con acciones u objetos.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>1. ¿Que tengo en el coco?</p> <p>Desarrollo: Se realizarán tarjetas con diferentes acciones u objetos. Primero se colocarán la tarjeta sobre la cabeza mitad de la clase y en el siguiente turno el resto. Una vez se hayan colocado las tarjetas la mitad del alumnado. Se dispondrán por el espacio, moviéndose libremente todos los niños. Si no son pares el profesor también participará en la actividad. Cuando este indique una señal con sonido, los alumnos sin tarjeta tendrán que buscar a los que tienen tarjeta y colocarse por parejas uno enfrente del otro con distancia de seguridad. El compañero que no tiene tarjeta tiene que representar sin hablar lo que pone en la tarjeta del compañero y el otro adivinarlo. Cuando lo adivinen todos se intercambiarán los roles.</p> <p>Variante: Se desinfectarán las tarjetas y se barajearán para repartirlas de nuevo y que les toque acciones u objetos diferentes. Si esto no se puede hacer se llevarán tarjetas distintas previamente desinfectadas para entregárselas y que realicen la actividad de nuevo.</p>	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p>2. El duelo</p> <p>Desarrollo: La actividad consiste en ir evolucionando de personaje. Cada personaje tiene ciertas características (Culi Culi, perro, mono, hombre / mujer y superman / supergirl). Para evolucionar o descender debes batirte en duelo con personas del mismo nivel (duelo = piedra, papel, tijera). Si pierdes se descende de nivel y si ganas aumentas de nivel. Funciones: Culi Culi (se mueve reptando), perro (se mueve caminando a cuadrupedia), mono (se mueve de cuclillas), hombre / mujer (se mueve andando) y Superman / Supergirl (se mueve corriendo con el brazo estirado hacia arriba como un Superhéroe). Gana el que primero llegue al nivel de Superman o Supergirl.</p>	

Variante: Se realizará la misma dinámica, pero se acabará cuando la mayoría lleguen al nivel de Superman o Supergirl.

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

#### 3. “Yo tengo un tic”.

Desarrollo: El alumnado se dispondrá en un gran círculo, separados con la distancia de seguridad pertinente. El maestro se colocará también en el círculo y empezará el juego diciendo la frase: “Yo tengo un tic, tic, tic”, “El doctor me ha dicho que no tengo nada, pero yo estoy seguro de que tengo un tic, tic, tic”. Al mismo tiempo que se dicen las partes de “tic, tic, tic” se representará cualquier movimiento con el cuerpo. Una vez que se represente, todos los estudiantes tendrán que repetir la frase y el movimiento. Una vez que lo realice el profesor, le tocara al siguiente alumno, así hasta completar la rueda de toda el aula. Los alumnos que les toque en ese momento darán varios pasos al frente para distinguirse de los demás y así todos centren la atención en esa persona en concreto

Variante: Se realizará una nueva rueda en sentido contrario al realizado anteriormente y con nuevos movimientos diferentes.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se llevará cabo la evaluación por medio de la observación sistemática y escrita (cuaderno de campo) de los alumnos durante la actividad.

	Muy bien	Bien	Regular	Mal	Muy mal
Es capaz de usar el cuerpo como medio comunicación.					
Es capaz de construir componentes creativos, desarrollar y mejorar las habilidades verbales y no verbales del cuerpo humano.					
Valora, acepta y respeta la realidad física personal y la de los demás, y muestra una actitud reflexiva.					

## SESIÓN 5

C.E.I.P. "NTRA. SRA. DEL VILLAR"	Título: Sesión V	<b>DIMENSIÓN CORPORAL:</b> Cuerpo lúdico hedonista
Grupo: 2º de primaria	<b>EXPRESIÓN CORPORAL</b>	
<b>OBJETIVOS</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COGNITIVO:</b> Comprender y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración.</li> <li>• <b>FISICOMOTRIZ:</b> Utilizar las habilidades físicas y habilidades motoras.</li> <li>• <b>AFECTIVO-SOCIAL:</b> Disfrutar de las relaciones con los demás a través de la activación de las habilidades motoras.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apreciación, estructuración y coordinación del movimiento en cuanto al cuerpo lúdico hedonista.</li> <li>- El cuerpo y el dominio de este.</li> <li>- Comunicación con los demás: los gestos, las posturas y la voz.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>
El método por seguir en el proceso de la sesión es la combinación entre Mando Directo y la Resolución de Problemas. El docente guía la actividad y dice qué hay hacer siempre. Los estudiantes deben superarlo por sí mismos. Esto significa que tanto el profesor como los estudiantes deben tomar decisiones.		<ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Humanos:</b> Todos los alumnos.</li> <li>o <b>Materiales:</b> Pabellón polideportivo y tarjetas con animales.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<p>1. La estampida.</p> <p>Desarrollo: Se organizan a lo largo del espacio moviéndose, manteniendo en todo momento la distancia de seguridad. Antes se reparten a la mitad de los niños de clase tarjetas con el nombre y dibujo de un animal, a la señal imitan el sonido y buscan a su pareja.</p> <p>Variante: Se realizará el movimiento de los animales, sin sonidos y los alumnos tendrán que encontrar a su pareja que represente al mismo animal.</p>		

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

### 2. Chicle en la espalda.

Desarrollo: En parejas, se colocan espalda contra espalda y se moverán alrededor del espacio. El profesor va dando instrucciones sugiriendo que mantengan una conversación con palabras pegados través de su espalda (Contar un cuento, adivinanzas, trabalenguas, canciones, contar a que van a jugar en el recreo, que han hecho el finde semana, etc.). El profesor ira intercambiando el rol del narrador y también ira indicando una serie de consignas que deberán ir realizando (moverse por las líneas del campo dependiendo el color, andar de puntillas, de talones, lateral, hacia delante, hacia atrás, etc. También puede ponerse diferentes fragmentos musicales y hacer que los interpreten.

Variante: Con los ojos cerrados deberán realizar la misma actividad.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

### 3. “Excursión al bosque encantado”

Desarrollo: El profesor va a contar una historia, en la cual aparecen diferentes personajes que implican adoptar una postura determinada. A medida que el profesor va contando la historia, los alumnos deberán adoptar las posturas de los personajes citados:

Al salir del pueblo fuimos hacia el bosque (Caminamos rápido). Nada más llegar a allí vimos miles y miles de hormigas (caminamos sigilosamente para no pisarlas) que se movían lentamente. Estas se subían y bajaban por nuestros cuerpos (Agitamos los cuerpos y nos las quitamos de encima). Cuando los niños estaban limpios de hormiguitas, continuaron con la marcha andando (Caminamos rápido). De repente el profesor dice: ¡¡Alto!! (todos en posición de estaturas). ¡¡En este bosque también hay gusanitos!! ¿Queréis que cantemos y bailemos la canción del gusano? Dice el profesor.

*Cojo el gusano, lo miro, lo tiro, lo piso, lo repiso...y vamos a bailar sevillanas Oe, y vamos a bailar sevillanas Oe.*

*Cojo el gusano, lo miro, lo huelo, lo tiro, lo piso, lo repiso...y vamos a bailar sevillanas Oe, y vamos a bailar sevillanas Oe.*

*Cojo el gusano, lo miro, lo huelo, lo chupo, lo tiro, lo piso, lo repiso... y vamos a bailar sevillanas Oe, y vamos a bailar sevillanas Oe.*

*Cojo el gusano, lo miro, lo huelo, lo chupo, lo escucho, lo tiro, lo piso, lo repiso... y vamos a bailar sevillanas Oe, y vamos a bailar sevillanas Oe.*

Una vez cantada y bailada la canción del gusano, se pusieron otra vez en marcha (caminando rápido). Y de repente se encontraron con unos saltamontes gigantes que se lo estaban pasando muy bien. El grupo comenzó a imitarlos (Saltamos como saltamontes). También en este bosque había conejos que corrían y saltaban alrededor de los árboles y los niños también los imitaron (Corremos y saltamos como conejos). A los niños les gustaba imitar a todos los animales del bosque encantado. Siguió con la marcha (caminamos a paso normal) y se encuentran con una granja. En esta había una oveja que tenía el cuerpo recubierto de lana muy suave (Los niños acarician a la oveja). Muy cerca había un caballo que tenía la cola muy larga y trotaba sin parar y los niños lo imitaron mirándose y sonriendo (imitar el trote del caballo mirándose entre ellos y riéndose). Además, había un elefante que pisaba con mucha fuerza, pero sin hacer daño a nadie (lo imitamos pisando muy fuerte). Muchos pájaros revoloteaban por encima de la granja del bosque y con sus plumas suaves volaban sin parar. (los niños se movían rápidamente agitando los brazos). Pero al llegar la noche, todos los animales se escondieron, el bosque ya está tranquilo, todos duermen en un sueño profundo, se respira tranquilidad, silencio shhhhh (los niños fueron disminuyendo las fuerzas y el movimiento, hasta poco a poco se fueron tumbando y quedándose dormidos)

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se llevará cabo la evaluación por medio de la observación sistemática y escrita (cuaderno de campo) de los alumnos durante la actividad.

	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>	<b>Mal</b>	<b>Muy mal</b>
<b>Conoce y valora su cuerpo dentro de la actividad física.</b>					
<b>Usa sus habilidades motoras</b>					
<b>Disfruta a través del movimiento y es capaz de interactuar con los demás.</b>					



## SESIÓN 6

C.E.I.P. "NTRA. SRA. DEL VILLAR"	Título: Sesión VI	<b>DIMENSIÓN CORPORAL:</b> Cuerpo lúdico hedonista
Grupo: 2º de primaria	<b>EXPRESIÓN CORPORAL</b>	
<b>OBJETIVOS</b>		<b>CONTENIDOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COGNITIVO:</b> Actuar de forma eficaz y autónoma en actividades físicas y de actuación artística.</li> <li>• <b>FISICOMOTRIZ:</b> Realizar representaciones utilizando el cuerpo de cada sujeto como principal instrumento.</li> <li>• <b>AFECTIVO-SOCIAL:</b> Respetar el desempeño y esfuerzos de los compañeros de clase ante las diferentes actividades.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploración de las posibilidades expresivas del movimiento, relacionadas con el espacio, el tiempo y la intensidad.</li> <li>- Utilización del teatro y la mímica como medios para desarrollar la expresión corporal y la expresión no verbal. Imitación de personajes, objetos y situaciones.</li> <li>- Valoración de los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo, propios y de los compañeros. Reconocimiento y respeto por las diferencias en el modo de expresarse.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>		<b>RECURSOS</b>
La metodología por seguir consistirá en la enseñanza a través de "la asignación de tareas", en el que el alumno jugará un papel importante en cuanto a la toma de decisiones, ya que, adquiere protagonismo.		<ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Humanos:</b> Todos los alumnos.</li> <li>o <b>Materiales:</b> Materiales elegidos y pista polideportiva.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<p>1. "Representación de cuentos"</p> <p>Desarrollo: Se dividirá el gran grupo en varios grupos pequeños, estos cogerán un papel a ciegas de las opciones que haya de cuento. El cuento que les toque lo tendrán que representar ante toda la clase con mímica, a través de gestos movimientos, emociones, sentimientos, etc. que hayan aprendido durante las sesiones pasadas. Cada grupo tendrá un tiempo estipulado para prepararse la representación. Una vez realizada la representación los demás alumnos tendrán que intentar adivinar de que</p>		

cuento se trata. En esta sesión los alumnos representaran sus diferentes cuentos en grupos y se evaluará a los diferentes alumnos durante el transcurso de las distintas representaciones.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se llevará cabo la evaluación por medio de la observación sistemática y escrita (cuaderno de campo) de los alumnos durante la actividad.

	Muy bien	Bien	Regular	Mal	Muy mal
Manifiestan sentimientos y emociones de forma gradual durante la realización de la representación.					
Realizan representaciones creativas e imaginativas.					
Son capaces de comunicar a través del cuerpo una representación, consiguiendo que los espectadores conozcan de que trata la historia.					