

**BUENAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS PARA  
PROMOVER UN APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN ALUMNADO EN RIESGO  
DE EXCLUSIÓN SOCIAL DEL POLÍGONO SUR  
(SEVILLA)**

*Propuesta de Intervención*



**Grado en Educación Primaria (Mención Educación Física)**

**Autora: Irene Carrasco del Pino**

**Tutor: Manuel Herrera Usagre**

## ÍNDICE

RESUMEN .....	1
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN .....	2
2. MARCO TEÓRICO .....	4
<b>2.1. ABSENTISMO ESCOLAR</b> .....	4
<b>2.2. FRACASO ESCOLAR</b> .....	6
<b>2.3. ABANDONO ESCOLAR</b> .....	7
<b>2.4. EL PAPEL DEL DOCENTE</b> .....	7
<b>2.5. EL PAPEL DE LA FAMILIA</b> .....	9
<b>2.6. AUTOCONCEPTO Y ACTITUD DE LOS ESTUDIANTES</b> .....	10
<b>2.7. EXCLUSIÓN SOCIAL Y COLECTIVO GITANO</b> .....	10
3. OBJETIVOS .....	13
<b>3.1. OBJETIVO GENERAL</b> .....	13
<b>3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	13
4. METODOLOGÍA .....	14
<b>4.1. PARTICIPANTES</b> .....	14
<b>4.2. EVALUACIÓN PREVIA</b> .....	16
<b>4.3. UNIDAD DIDÁCTICA: LA VIDA NO ES UN DEPORTE PARA MIRONES</b> .....	20
<i>4.3.1. Introducción</i> .....	20
<i>4.3.2. Información curricular</i> .....	20
<i>4.3.3. Elementos de aprendizaje</i> .....	21
<i>4.3.4. Metodología didáctica</i> .....	22
<i>4.3.5. Temporalización</i> .....	26
<i>4.3.6. Sesiones</i> .....	26
<i>4.3.7. Evaluación</i> .....	27
5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	29
6. CONCLUSIONES .....	33
REFERENCIAS .....	36
ANEXO 1 .....	40
ANEXO 2 .....	41
ANEXO 3 .....	42
ANEXO 4 .....	52
ANEXO 5 .....	53
<b>HAKUNA MATATA: ¡Vive y muévete!</b> .....	53
<b>BAJO EL MAR</b> .....	56

<b>LA MALDICIÓN DE LA PERLA NEGRA .....</b>	<b>59</b>
<b>BIBIDI BABIDI BÚ .....</b>	<b>62</b>
<b>A ARABIA TÚ VAS.....</b>	<b>65</b>
<b>¡BUSCA LO MÁS VITAL! .....</b>	<b>68</b>
<b>A ARABIA TÚ VAS.....</b>	<b>71</b>
<b>LA BELLEZA ESTÁ EN EL INTERIOR.....</b>	<b>74</b>
<i>Anexo 5.1 .....</i>	<i>77</i>
<i>Anexo 5.2 .....</i>	<i>78</i>
<i>Anexo 5.3 .....</i>	<i>79</i>

## RESUMEN

La propuesta de intervención diseñada se ha llevado a cabo en el C.E.I.P. Nuestra Señora de la Paz en el Polígono Sur, Sevilla. Este estudio se centra en analizar las causas que influyen negativamente en el rendimiento académico del alumnado de la zona y plantear un método que lo mejore. El trabajo ha tomado como eje principal la modificación del proceso de enseñanza y aprendizaje que se estaba llevando a cabo hasta el momento, potenciando la motivación y el autoestima del alumnado. La intervención está basada en una Unidad Didáctica de Educación Física tematizada con temas del interés del grupo de primer ciclo del centro en cuestión, concretamente Disney, trabajando la lateralidad, tonicidad y equilibrio.

### *Palabras clave*

Absentismo escolar, exclusión socioeducativa, buenas prácticas educativas, procesos de enseñanza y aprendizaje, fracaso escolar.

## ABSTRACT

The proposed intervention designed has been carried out in the C.E.I.P. Our Lady of Peace in the South Polygon, Seville. This study focuses on analyzing the causes that negatively influence the academic performance of students in the area and propose a method to improve it. The work has taken as its main axis the modification of the teaching and learning process that was being carried out so far, enhancing the motivation and self-esteem of students. The intervention is based on a Didactic Unit of Physical Education themed with topics of interest of the first cycle group of the center in question, specifically Disney, working on laterality, tone and balance.

### *Key Words*

School absenteeism, social and educational exclusion, good educational practices, teaching and learning processes, school failure.

## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La enseñanza en zonas marginales es un tema que me despierta un gran interés desde hace mucho tiempo. A lo largo de mi etapa educativa, tanto en la Educación Secundaria Postobligatoria como en la Universidad, he sido partícipe en numerosos proyectos de voluntariado en este tipo de zonas, lo que creo que ha sido uno de los grandes motores que me ha impulsado a elegir esta temática.

Mis primeras andaduras en este mundo tuvieron lugar en la Fundación Prodean, donde desempeñé dos voluntariados. El primero de ellos consistía en acudir a un Centro Social donde asistían niños y niñas con pocos recursos, con el fin de complementar su educación con clases particulares que favoreciesen el logro educativo.

Poco después de comenzar este voluntariado, me uní simultáneamente a otro que se realizaba en los asentamientos chabolistas de Torreblanca. En este voluntariado, todos los voluntarios acudíamos a dicho lugar, recogíamos a los niños y niñas de sus chabolas y nos lo llevábamos a jugar y a merendar por la zona. He de decir que, antes de ir la primera vez, sentía un poco de inseguridad, ya que era presa de los estereotipos en los que la mayoría de la sociedad se ve inmersa. No sabía qué podía encontrarme y mi mente solo imaginaba conflicto y delincuencia. En cuanto puse un pie en ese lugar todos mis prejuicios se fueron. Es cierto que era una zona complicada y difícil, pero todo se compensaba cuando conocías a la gente que vivía allí. Jamás había observado tanta generosidad, incluso sin tener recursos. Las familias te ofrecían todo lo poco que tenían como muestra de agradecimiento a la labor que desempeñábamos con los más pequeños. Los niños y niñas te aportaban un cariño indescriptible. Considero que yo aprendí más de ellos que ellos de mí. Gracias a este voluntariado comencé a interesarme mucho más por la enseñanza en las zonas marginales, por lo que continué mi andadura.

El primer año de la carrera nos ofrecieron un voluntariado sobre “Comunidades de Aprendizaje”. Este proyecto consistía en acudir a centros de difícil desempeño a ser un apoyo en las enseñanzas que se impartían allí. Elegí el C.E.I.P. Nuestra Señora de la Paz, en el Polígono Sur. Considero que esta experiencia fue mi primer acercamiento real a la profesión con la que soñaba desde pequeña, ser maestra, ya que por fin me encontraba dentro de un colegio, de un aula, colaborando con el personal docente. Todos y cada uno de los niños y niñas que conocí en este lugar me cautivaron, por lo que continué asistiendo como voluntaria hasta hoy en día.

Este último voluntariado fue una de las causas principales por las que mi TFG se basa en la enseñanza en las zonas marginales. Desde el primer año que fui partícipe de él tuve claro que sería el eje principal de mi Trabajo de Fin de Grado.

El equipo docente con el que cuenta el centro es espléndido, pero, sin embargo, no se alcanzan con éxito los objetivos educativos del alumnado. Analizaba cada una de las situaciones que vivía en el colegio y sacaba numerosas conclusiones y aprendizajes de ellas. En primer lugar, observé cómo se empezaba el curso directamente con un nivel inferior, puesto que el propio personal docente daba por hecho el bajo nivel educativo de este alumnado. Siguiendo la misma línea, el propio alumnado no tenía expectativas de alcanzar estudios superiores, ya que en sus tradiciones eran otros oficios los que primaban y no se sentían capaces de prosperar profesionalmente. A todo esto, debemos añadir el poco interés e implicación de la mayoría de las familias en la educación de los más pequeños, lo que propiciaba aún más los malos resultados. Asimismo, cabe destacar el enfoque que la mayoría del personal docente tenía en sus materias, el cual se alejaba en gran medida de los intereses del alumnado.

Personalmente, considero que los niños y niñas de zonas marginales pueden alcanzar los objetivos curriculares tan satisfactoriamente como el resto, así como lograr estudios superiores y todo aquello que se propongan, pero es algo que en pocas ocasiones ocurre. En este trabajo me gustaría analizar las causas por las que esto se produce (absentismo escolar, estereotipos, enfoque de las materias...) y plantear una intervención que demuestre que, de la forma acertada, este tipo de alumnos/as pueden alcanzar los objetivos.

El C.E.I.P. Manuel Canela ha sido el elegido para llevar a cabo la propuesta intervención dado el contexto en el que se encuentra. La zona referenciada, el Polígono Sur, presenta unas características elevadas de fracaso y abandono escolar, así como una alta tasa de absentismo escolar.

## 2. MARCO TEÓRICO

Los centros de difícil desempeño se caracterizan por contar con un alumnado con un bajo nivel académico y una elevada tasa de disruptividad. Son numerosos los factores que influyen en estos fenómenos, por lo que procederemos a destacar aquellos más predominantes.

El absentismo escolar constituye uno de los grandes pilares en los límites de la educación de este tipo de alumnado, el cual puede derivar en abandono y fracaso escolar. Este aspecto, junto al autoconcepto y actitud del alumnado, el entorno en el que se envuelven y la influencia de la familia, conforman una serie de factores que contribuyen en la limitación del nivel académico en los centros de difícil desempeño, en la marginalidad, la delincuencia y el analfabetismo.

Ruiz (2008) distingue, además, ciertos elementos en el ámbito escolar que influyen en el fracaso o éxito del alumnado:

- ✓ La forma de afrontar la docencia por parte del profesorado.
- ✓ Las reformas educativas.
- ✓ La metodología desarrollada en el centro.
- ✓ La rigidez en los horarios y en los programas.
- ✓ La ausencia o no de métodos creativos.
- ✓ El ambiente escolar.

Feito (2009) recoge ciertas evidencias que constatan que los hijos de inmigrantes y de los gitanos tienen un porcentaje muy bajo respecto a cursar etapas postobligatorias, como la universidad o la secundaria postobligatoria.

### 2.1. ABSENTISMO ESCOLAR

El absentismo escolar es uno de los problemas más frecuentes que podemos encontrar en el ámbito escolar. Este fenómeno se ha incrementado progresivamente en los últimos años, pudiendo percibirse una tasa de un 20'8%. Ha pasado de ser un problema no solo educativo, sino social, lo que conforma un factor de peso para la exclusión social.

González (2006) apunta que el absentismo es un problema social que afecta de forma negativa a la educación y formación de los alumnos y que, por tanto, repercute en su desarrollo profesional y personal.

El Defensor del Pueblo Andaluz (1998) define el **absentismo escolar** como el conjunto de faltas de asistencia injustificadas y reiteradas o durante un periodo de tiempo extenso, al centro educativo sin que por consiguiente existan necesariamente problemas sociales o educativos.

Esta situación provoca un retraso educativo en el alumnado, el cual puede derivar en él en abandono y fracaso escolar.

Kyriacou (2005) distingue cinco tipos diferentes de absentismo escolar:

- ✚ **Absentismo puro:** el alumnado falta a clase sin que sus padres lo sepan.
- ✚ **Absentismo consentido por la familia:** el alumnado no asiste a clase, siendo los padres conscientes de ellos sin justificarlo.
- ✚ **Absentismo con engaño a la familia:** el alumnado falta a clase engañando a sus padres con alguna excusa.
- ✚ **Faltas de asistencia cometidas una vez se ha pasado lista en clase:** el alumnado está presente en el momento en el que se pasa lista al inicio de la jornada escolar, pero después falta a algunas clases.
- ✚ **Rechazo escolar:** el alumnado experimenta una situación de malestar psicológico cuando piensa en asistir a clase.

En Educación Primaria en zonas marginales, el tipo de absentismo escolar que predomina es el consentido por la familia. Esto se debe a que son numerosos los padres que no valoran lo suficiente la educación, así como aquellos débiles que se limitan a consentir lo que sus hijos quieren. Asimismo, es muy posible que nos encontremos ante familias muy humildes que necesitan que los hijos se queden en casa para ayudarles e incluso trabajar. La familia de un sector muy amplio del alumnado se dedica a la venta ambulante, lo que genera que sean numerosas las ocasiones en la que estos niños y niñas faltan a clase para ir al “mercado” a primera hora de la mañana.

Castillo y Nieto (2009), en su proyecto de investigación en colaboración con la Asociación “Entre Amigos” de Sevilla atribuyen como causas principales del alto índice de absentismo escolar en la zona de Polígono Sur a la baja motivación que los jóvenes presentan hacia la formación, educación y aprendizaje y la falta de estímulos por parte de la familia, los cuales presentan falta de normas y/o pautas. Otra de las causas que atribuyen al absentismo en la zona es la falta de prestigio que tiene la educación para una parte de la población.

Martí Olivé y Pinto Díaz (1986) expusieron que era “lógico afirmar que el absentismo no viene dado por una o varias causas, sino que en realidad no es más que el producto de un efecto (como pueden ser la toxicomanías, la delincuencia...). La causa, sin duda, habría que buscarla en una determinada situación familiar y cultural que a su vez vendría determinada por una estructura social definida.



En el absentismo inciden, pues, de manera más o menos determinante, según el grado, una serie de factores individuales, familiares y sociales íntimamente relacionados entre sí”.

Stearns (2006), afirma que: “Los niños absentistas abandonan la escuela por una variedad de factores individuales y escolares (así como faltas de disciplina o conflictos con otros compañeros/as o profesores”.

“El alumno que abandona adquiere su significado negativo en relación con sus opuestos, el alumno exitoso y competitivo, el aprendiz permanente que, a su vez, desea convertirse en el trabajador habilidoso y conocedor con capacidad y flexibilidad para ajustarse a un futuro rápidamente cambiante cada vez más tecnológico. En contraste al niño “normal”, al que le gusta la escuela y hace 13 las cosas bien, el que abandona aparece como un registro patológico del fracaso escolar, de la ignorancia, del olvido familiar, de la pobreza de la familia...” (Delhi, 1996, citado por González, 2006).

Según Uruñuela (2005), en muchas ocasiones se ha tratado de explicar el absentismo escolar haciendo referencia a factores psicológicos del alumno (baja autoestima, ausencia de habilidades sociales, etc.) o a causas sociológicas, como la pertenencia a un determinado colectivo, a una minoría étnica, o a otras características sociales. Este autor expone que, aunque el absentismo afecta a sectores de población que sufren situaciones de marginación social o económica, no puede decirse que éste sea el único factor explicativo de este problema.

## 2.2. FRACASO ESCOLAR

El concepto de fracaso escolar ha generado una gran controversia, ya que debía concretarse con claridad y precisión para evitar demasiada amplitud. Finalmente, Fernández et.al. (2010) define **fracaso escolar** como la situación del alumnado que intenta alcanzar los objetivos mínimos planteados por la institución, los de la educación obligatoria, falla en ellos y se retira después de ser catalogado como tal; en suma, después de ser suspendido con carácter general, certificado en vez de graduado, etc., según la terminología peculiar de cada momento normativo o cada contexto cultural. En el caso español, el alumno que no logra terminar la ESO y sale de ella con un certificado de haberla cursado, pero sin el título de graduado que acredita haberla superado.

Carrillo (2009) considera que los estudiantes en riesgo de fracasar y de abandonar el sistema educativo no tienen por qué tener ninguna discapacidad, sino que se refiere a características personales, sociales, familiares o del contexto escolar que hace que tengan más predisposición a tener experiencias negativas como, por ejemplo, el bajo rendimiento escolar.

Es por ello por lo que necesitaremos tener en cuenta minuciosamente las características personales, sociales, culturales y familiares del alumnado, así como el proceso educativo y el personal docente. El fracaso escolar es un fenómeno multidimensional.

Según Fernández et al. (2010), la tasa de fracaso escolar en España es superior a la media de Europa y de los países que conforman la OCDE, por lo que conforma una problemática ante la que debemos actuar inmediatamente.

### **2.3. ABANDONO ESCOLAR**

Marina (2011) define el abandono escolar como el porcentaje de jóvenes de 18 a 24 años que han alcanzado como máximo la ESO y no continúan estudiando o formándose a fin de alcanzar el nivel que para el siglo XXI se ha definido como deseable: la educación secundaria superior (postobligatoria).

Puesto que nos encontramos en la etapa de Educación Primaria no hay cabida a que encontremos casos de abandono escolar que se ajusten a la definición. Sin embargo, si no actuamos de forma temprana ante los posibles casos es muy probable que un gran porcentaje de alumnado en riesgo derive en ello en un futuro. Por lo tanto, el abandono escolar es el paso extremo y último en el que pueden terminar derivando las problemáticas anteriores. Según Martínez y Álvarez (2005), la tendencia del alumnado a desarrollar fracaso y/o absentismo escolar conduce, al final de su proceso, al riesgo de abandono escolar.

### **2.4. EL PAPEL DEL DOCENTE**

Tal y como indicábamos anteriormente, los problemas escolares de este tipo son problemáticas multidimensionales, en las que el único protagonista NO es el alumnado. Los docentes son otro de los grandes influyentes en este proceso, por lo que es de vital importancia que actúen acorde a las necesidades propias de la zona, sin acomodarse.

Según Laino (2004) el profesorado no suele realizar propuestas pedagógico – didácticas que tengan en cuenta la singularidad de las personas que van a escuchar sus mensajes educativos, cuando no incluyen en sus prácticas la comunicación adecuada a los que tienen estos alumnos/as en su vida diaria, produciéndose una disonancia entre el conjunto de saber y la forma y contenido de comunicación que se proyecta en la escuela. Es por ello por lo que es necesario que los docentes nos centremos en el contexto y en los intereses del alumnado para promover prácticas educativas de valor, que generen una motivación mayor y, por tanto, reduzca el riesgo a que el resto de las problemáticas sigan creciendo.

Las buenas prácticas educativas, según San Andrés (2004), deben ayudar a que los alumnos desarrollen todo su potencial, adquieran hábitos de trabajo constantes, sean resistentes al desánimo y logren de ese modo éxito escolar y en la vida. Dentro de este grupo, Bolívar (2005), ubica a aquellos docentes que ejercen la enseñanza de manera atractiva, creativa y dinámica.

Piqué (1994) y Tharp et al. (2002) concluyen que, para llevar a cabo buenas prácticas educativas en zonas en riesgo de exclusión social, es necesario fomentar un aprendizaje cooperativo y significativo, que potencie las buenas relaciones interpersonales y mantenga las altas expectativas de logros del alumnado, trabajando las habilidades superiores de pensamiento a partir de una variedad de estrategias didácticas sostenidas por una comunicación activa, variada y participativa.

Según un estudio realizado por Amores y Ritacco (2011), la práctica docente en estos contextos debe preocuparse por las agrupaciones del alumnado, por las dimensiones de los alumnos y alumnas, el papel del docente en la interacción personal que sustenta el aprendizaje, el diseño y la planificación de la enseñanza, etc.

Este último estudio diferencia una serie de sub – ámbitos a tener en cuenta en unas buenas prácticas en los procesos de enseñanza – aprendizaje en cuanto al proceso metodológico por parte del docente:

- **Materiales específicos y actividades adaptadas:** el material debe ser adaptado a los niveles de competencia del alumnado.
- **Atención individualizada:** puesto que en el alumnado en riesgo de fracaso escolar las mayores dificultades se hayan en bajos niveles de atención y concentración, sus procesos de enseñanza y aprendizaje requieren una metodología que tienda a la individualización de la enseñanza, y más si los aprendizajes tienen contenidos abstractos y simbólicos (Piqué, 1994).
- **Criterios flexibles en el proceso de evaluación:** flexibilizar el resultado de la evaluación, al tiempo que permite entender la misma como parte de un proceso de integración de los contenidos, posibilita contribuir a que el alumnado no continúe perdiendo la ilusión por la educación.

- **Implicación y cercanía en el aprendizaje:** según San Andrés (2004), una de las principales barreras que se encuentra el profesorado con los grupos en riesgo de fracaso escolar es la falta de motivación y el alto grado de frustración ante las tareas. Por este motivo, es necesario que el profesorado se implique mucho más, estableciendo una labor relacional y de proximidad personal que antecede a la enseñanza de los contenidos.
- **Comunicación en el aula:** este tipo de alumnado suelen carecer de patrones o hábitos de comunicación que faciliten de base los procesos de enseñanza y aprendizaje. Teniendo en cuenta este aspecto, es necesario dar lugar y promover la participación de las propias personas afectadas mediante estrategias de diálogo y comunicativas (Alsina y Planas, 2009).
- **Aprendizajes significativos:** la búsqueda de significancia en el intercambio entre el docente y el alumno o alumna logra un impacto perdurable en el tiempo y un aprendizaje acorde con las necesidades del alumnado.

Concluyendo con la influencia del profesorado en el bajo rendimiento del alumnado, cabe destacar la presencia de metodologías no inclusivas, contenidos descontextualizados, inadecuadas estructuras organizativas, el gran número de alumnos en los centros que le da un carácter impersonal, procedimientos inadecuados en el control de las asistencias, malas normas de convivencia, poca flexibilidad para ofrecer respuesta a los intereses de los alumnos, etc. (Martínez, 2009).

## **2.5. EL PAPEL DE LA FAMILIA**

Gómez (1992) defiende que la influencia de la familia es notable en el proceso de aprendizaje del alumnado, puesto que está muy relacionada con el nivel socioeconómico y con el “clima” familiar. Asimismo, Carrillo (2009) señala que el apoyo educativo por parte de la familia en el alumnado es fundamental, ya que puede contar con herramientas y recursos que favorezcan la capacidad de los estudiantes. Es muy común encontrar familias en las zonas en riesgo de exclusión social que no valoran lo suficiente la educación, por lo que la implicación es mínima y contribuye escasamente al progreso de los más pequeños.

Atendiendo al nivel de estudios y la clase social de los educadores en el hogar, Pérez – Díaz et al (citado en Martínez, 2005) consideran que hay una relación directa entre la clase social y la adquisición por parte de los padres de recursos que puedan usarse con fines educativos.

## **2.6. AUTOCONCEPTO Y ACTITUD DE LOS ESTUDIANTES**

Marchesi (2008) estudia la incidencia del autoconcepto académico con relación al fracaso escolar. En su estudio concluyó que la principal causa era la falta de esfuerzo, seguida de la escasez de adaptación de la enseñanza por parte de los docentes a los estudiantes y al escaso interés de los contenidos trabajados. Asimismo, fueron muy repetidos los argumentos de alumnos y alumnas que sentían que los docentes les prestaban menos atención a ellos por tener bajas notas, mientras que a aquellos niños y niñas con mejores resultados le aportaban más tiempo y dedicación.

Las expectativas generadas en el alumnado determinan en gran medida su autoconcepto y actitud hacia la enseñanza, lo que va a terminar influyendo de forma muy decisiva en sus logros académicos. A este fenómeno se le conoce como Efecto Pigmalión y, si hacemos uso positivo de él haciendo consciente al alumnado de sus posibilidades y sus capacidades, podremos conseguir buenos resultados.

Jurado (2010) distingue cuatro posibles causas de la falta de actitud hacia el estudio:

- ✚ El alumnado no obtiene resultados: el fracaso continuado desmotiva al alumnado, generando una apatía hacia el estudio, por lo que es necesario que se les transmita seguridad y confianza en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ✚ No les gusta estudiar, ya que no reciben gratificación.
- ✚ Prefieren dedicarse a otras actividades más interesantes y sin esfuerzo.
- ✚ Piensan que no pueden alcanzar logros educativos y, al verlo como algo inalcanzable, no lo intentan.

## **2.7. EXCLUSIÓN SOCIAL Y COLECTIVO GITANO**

El desarrollo global ha generado una mejora del nivel de vida de la sociedad, pero, junto a ello, la desigualdad ha crecido, por lo que se han impulsado a su vez nuevos fenómenos como la exclusión social. Este fenómeno obedece a un cúmulo de causas y circunstancias negativas estrechamente vinculadas (Amores y Ritacco, 2011).

La creciente masificación y diversificación escolar propician el aumento de las diferencias sociales dentro de los centros educativos y acentúan el desarrollo de dinámicas propias de segregación escolar (Luengo, 2005).

El absentismo, fracaso y abandono escolar, junto al autoconcepto y contexto del alumnado y al enfoque de la enseñanza que se lleva a cabo en sus centros escolares, guardan una especial

relación con la exclusión social. El alumnado del Polígono Sur de Sevilla se trata de niños y niñas en riesgo de exclusión social.

La exclusión social es un proceso dinámico y una acumulación de limitaciones y barreras que alejan de la vida social a las personas, a colectivos o a regiones, los cuales sufren desigualdades (Meneses, 2011). Asimismo, Raya Díez y Hernández Pedreño (2014), defienden que se trata de un proceso dinámico en el que el sujeto o grupo están o están alejados de las oportunidades económicas, políticas, culturales y laborales que deberían tener como ciudadanos y que el resto de las personas sí disfrutan.

Las atribuciones más recientes al término de exclusión social le atribuyen una serie de características singulares. Entre las más destacadas, su condición multidimensional, estructural, relativa, procesual y dinámica, heterogénea y acumulativa y subjetiva (Tezanos, 2004).

Dada su multidimensionalidad, Meneses (2011), plantea la importancia de distinguir entre pobreza y exclusión social. Considera que la pobreza únicamente hace referencia a la privación de recursos materiales y económicos; mientras que la exclusión social limita la implicación de los sujetos tanto en el ámbito económico como en el político, social y cultural. No se puede responsabilizar únicamente al alumnado de su fracaso académico. Hay entornos sociales y escolares que favorecen la inclusión educativa, mientras que otros contribuyen a la vulnerabilidad y a la exclusión social. Por ello, es muy importante detectar dichas situaciones de forma temprana para utilizar los medios necesarios para el reenganche escolar (Jiménez et al., 2009).

Los principales grupos o colectivos con mayor vulnerabilidad de sufrir exclusión social son varios: personas en situación de inestabilidad laboral, familias monoparentales, personas drogodependientes, personas inmigrantes, entre otros colectivos (Meneses, 2011). A estos grupos hemos de sumarles las minorías étnicas que se encuentran segregadas y estigmatizadas. En este trabajo vamos a prestar una especial atención a la población gitana, siendo esta la predominante tanto en el centro escolar donde se aplicará la intervención como en la zona.

“En 2007, la pobreza afectaba a una pequeña minoría (12%) de la población española, pero a una gran mayoría de las personas de etnia gitana (69’6%)” (Madonti y Arza, 2014, p.5). Teniendo en cuenta estos datos, puede observarse como la población gitana tiene una escasez económica superior vinculada a las posibilidades al acceso al empleo y al mercado laboral. Muchas personas pertenecientes al colectivo narran experiencias profesionales en las que han

sido discriminados por ser gitanos o gitanas, donde no han tenido en cuenta sus capacidades, sino su etnia.

En las Encuestas de CIS a hogares gitanos de 2007 se observó que la población gitana tiene muy poca relación con el resto de la población, siendo perceptible una gran privación social. Además, muchas de las personas de este colectivo no participan en las elecciones porque no se consideran miembro de ningún grupo o porque carecen de interés. El alejamiento en la implicación política es superior en estos grupos (22'9%) frente al resto de la población (8'1%).

Atendiendo al ámbito cultural y educativo, los resultados académicos son inferiores en el alumnado gitano respecto al resto.

Los centros escolares son ámbitos donde se puede mejorar la convivencia entre étnicas. Sin embargo, el rechazo que sufre el colectivo gitano en las instituciones educativas es un problema y tiene repercusiones muy negativas para el alumnado (Sánchez-Muros, 2015).

La situación de desigualdad y exclusión en la que se encuentra la comunidad gitana hace necesaria una intervención en el ámbito escolar, para intentar erradicar el problema desde edades tempranas. Abajo (2011) realizó una investigación con población gitana para analizar los factores que favorecen el éxito escolar de los alumnos y alumnas gitanos. Concluyó que se conseguían mejores resultados cuando los docentes, las familias y los amigos le animaban y ayudaban a estudiar, así como cuando contaban con espacios extraescolares donde dedicar tiempo al estudio fuera del centro. Todo esto ligado a la implicación personal del propio alumno contribuía a su mejora académica.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

- ✓ Mejorar el rendimiento académico del alumnado de centros de difícil desempeño, concretamente de los niños y niñas del primer ciclo del C.E.I.P. Nuestra Señora de la Paz.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Analizar los motivos por los que el nivel académico del alumnado de zonas marginales se ve limitado.
- ✓ Promover la asistencia escolar.
- ✓ Fomentar la motivación intrínseca hacia el aprendizaje.



## **4. METODOLOGÍA**

La situación académica de los centros de zonas en riesgo de exclusión social se ve perjudicada por ciertos factores clave: absentismo escolar, bajas expectativas respecto al alumnado, escasa implicación familiar y falta de motivación intrínseca. Con una única propuesta de intervención es prácticamente imposible abordar cada uno de los pilares mencionados con detalle.

En el presente trabajo se tratará de diseñar y llevar a cabo una intervención en la que se trabajen ciertos contenidos del área de Educación Física (lateralidad, equilibrio y tonicidad) basándose en temáticas del interés del alumnado, con el objetivo de que, gracias a ello, aumente su motivación intrínseca y, por tanto, su participación e implicación, así como la asistencia a clase. Asimismo, se trabajará el autoestima del alumnado teniendo el efecto Pigmalión como marco de referencia, de modo que se les hará saber constantemente lo capaces que son de completar las tareas, además de buscar el punto fuerte de las habilidades de cada uno. Se busca primordialmente que, con este enfoque de la materia, se logre un mejor rendimiento académico del alumnado, así como resultados óptimos.

### **4.1. PARTICIPANTES**

El proyecto de intervención se llevará a cabo en el aula de 2º de Primaria del C.E.I.P. Nuestra Señora de la Paz. El grupo consta de 20 estudiantes (12 niños y 8 niñas).

En el aula, la mayoría del alumnado es de nacionalidad española, algunos de ellos son de padres o madres extranjeros, pero nacidos en España. Excepcionalmente, contamos con 3 alumnos sirios (hermanos), que llegaron como refugiados el año pasado. El nivel académico de estos niños se ajusta en buena medida al de la clase, pero cuentan con un factor que les limita: el idioma. Aún no dominan con precisión la lengua española, por lo que debemos tenerlo en cuenta a la hora de las explicaciones.

Cabe destacar que un amplio porcentaje de los niños y niñas del grupo pertenecen al colectivo gitano, con sus propias costumbres y tradiciones.

Se puede observar muy claramente cómo existe una gran diferencia de género entre el alumnado, donde las niñas realizan unas actividades y juegos muy diferentes al de los niños. Asimismo, muchas niñas comentan que su recorrido académico no durará mucho cuando acaben el colegio, ya que sus padres no le dejarán relacionarse con tantos niños en el instituto y, además, a una edad temprana se pedirán, se casarán y tendrán que dedicarse a su familia y su hogar.

La gran mayoría del alumnado tiene un comportamiento bastante disruptivo, lo que se considera propio dado el entorno conflictivo en el que se ven inmersos día a día (drogas, violencia de género, conflictos entre clanes...). Es muy habitual que cualquier discusión entre pequeños derive en un conflicto mayor.

Es necesario tener en cuenta estas características a la hora de diseñar la intervención, ya que será imprescindible plantear actividades que fomenten el buen clima en el aula y el respeto hacia los demás.

## **4.2. EVALUACIÓN PREVIA**

La intervención ha sido diseñada teniendo en cuenta factores del alumnado estudiados previamente, siendo este proceso el que se detallará a continuación.

La primera semana fue dedicada a observar las conductas y los intereses del alumnado y a completar dos rúbricas.

La primera rúbrica consistió en una autoevaluación, a través de la cual el alumnado valoraba personalmente la motivación que sentía hacia la enseñanza y el autoestima que tenían de sí mismo académicamente (*ANEXO 1*).

Continuando por la misma línea de evaluación previa, mediante la observación durante dicha semana fue completada otra rúbrica que hacía referencia a los contenidos propios que se trabajarían en la Unidad Didáctica (*ANEXO 2*).

Ambas rúbricas volverán a ser utilizadas al finalizar la intervención con el objetivo de compararlas y comprobar si se han alcanzado los objetivos de esta.

En cuanto a los intereses del grupo de alumnos y alumnas, fue una grata sorpresa que la mayoría tuviese una gran pasión por las tradicionales películas Disney. Son numerosas las conversaciones que se comparten con los pequeños en la jornada escolar y, atendiendo a este tema, siempre pensé que sus gustos irían más enfocados a nuevos dibujos animados. En este momento fue fácil tener clara la temática en la que se englobaría la Unidad Didáctica: Disney.

Tras recoger los datos de cada rúbrica, se realizó una media en la que analizamos los datos predominantes en ella.

Tabla 1. Autoevaluación inicial: Autoconcepto y motivación

	<b>MEDIA</b>
1. Soy capaz de aprobar si me lo propongo.	2
2. Cuando suspendo un examen pienso que no me he esforzado.	1
3. Pienso que si me esforzase más tendría mejores notas.	1
4. Tengo la nota que merezco.	3
5. Me comporto bien en el colegio.	2
6. Participo en clase.	4
7. Me siento seguro haciendo las tareas.	2
8. Creo que estudiar es importante.	1
9. Dedico tiempo fuera del colegio al estudio.	1
10. Vengo con ganas al colegio.	1
11. Me gusta ir a clase y me divierto.	1
12. Mis maestros/as me felicitan cuando me esfuerzo.	3
13. Los maestros/as creen que no puedo alcanzar buenas notas y me lo dicen.	2
14. Los maestros/as me animan a que me esfuerce.	3
15. Los maestros/as me comprenden.	2
16. Se lo que estoy aprendiendo en cada clase.	1
17. Pienso que las clases son aburridas.	4
18. Las clases tratan temas de mi interés.	1
19. Me gustaría que las clases trataran algún tema de mi interés.	4
20. Aprendo cosas útiles.	2
21. Falto mucho a clase.	3
22. Voy al colegio por obligación.	4
23. Creo que voy a ser lo que yo quiera cuando sea mayor.	1
24. Mis padres me insisten para llevarme al colegio.	2
25. Creo que voy a ser lo que yo quiera cuando sea mayor.	2

Atendiendo a los resultados de la primera rúbrica, la cual hacía referencia a la motivación y el autoestima, podemos extraer numerosas conclusiones. Un amplio porcentaje del alumnado no se ve a sí mismo capaz de aprobar si se lo propone. Además, no consideran que su esfuerzo merezca la pena en cuanto a sus resultados académicos, culpando a sus propias capacidades de los suspensos. Siguiendo por la misma línea, la mayoría no suele sentirse seguro haciendo las tareas y no observa la utilidad y la importancia de lo que aprenden. El tiempo dedicado al estudio fuera del centro es limitado, solo unos pocos alumnos/as lo extienden más.

Cabe destacar que un gran número de alumnos/as presenta un nivel muy bajo respecto a las ganas de asistir a clase, haciéndolo, en su gran mayoría, por obligación más que por aprender y disfrutar. Asimismo, puede observarse un gran nivel de absentismo escolar.

El profesorado anima al alumnado a esforzarse y le felicita por sus logros. Sin embargo, esto no es suficiente para potenciar su motivación y su rendimiento. En las clases no suelen transmitir los objetivos y contenidos a trabajar, lo que hace que el alumno/a no encuentre la utilidad. A esto hemos de sumarle que las sesiones no trabajan temas del interés del alumnado, lo que a ellos les encantaría y con lo que se conseguiría mantenerlos más enganchados en las explicaciones.

Ha sido una grata sorpresa observar como la mayoría del alumnado que no presenta comportamientos adecuados, lo admite, lo que consideramos el primer paso para erradicar este tipo de acciones disruptivas. A pesar de ello, contamos con un alumnado altamente participativo, lo que puede ser una herramienta muy útil para la puesta en práctica de la intervención.

Por último, en los resultados de esta evaluación previa se puede percibir como la mayoría del alumnado no cree que vaya a conseguir ser lo que quiera cuando sea mayor, lo que pone de manifiesto el bajo autoestima que muchos de ellos/as tienen.

Tabla 2. Evaluación inicial: competencias motrices

	<b>MEDIA</b>
1. Utiliza adecuadamente su mano dominante.	Siempre
2. Utiliza adecuadamente su mano no dominante.	Casi siempre
3. Salta adecuadamente con el pie izquierdo.	A veces
4. Salta adecuadamente con el pie derecho.	A veces
5. Orienta el cuerpo para lanzar con su mano dominante.	Casi siempre
6. Adecua el cuerpo para saltar.	A veces
7. Mantiene el equilibrio.	A veces
8. Salta adecuadamente con ambos pies.	A veces
9. Gira correctamente sobre sí mismo.	A veces
10. Lanza eficazmente.	Casi siempre
11. Recepciona con precisión.	Casi siempre
12. Coordina el tren inferior y superior en el salto.	A veces
13. Ajusta el ritmo de carrera a la actividad.	A veces
14. Acomoda la carrera al lanzamiento.	A veces
15. Controla la respiración al esfuerzo físico.	Nunca
16. Corrige su postura en los desplazamientos en equilibrio.	Casi siempre
17. Trabaja cooperativamente.	A veces
18. Resuelve las tareas de forma creativa.	A veces
19. Sigue las directrices de las actividades.	A veces
20. Respeta a los compañeros/as y al docente.	A veces

Por otro lado, haciendo referencia a las habilidades que se trabajarán en la intervención, podemos observar un nivel motriz algo limitado. La mayoría del alumnado tiene los lanzamientos manuales, tanto con la mano dominante como con la no dominante, bastante desarrollados, pero se pueden percibir carencias en cuanto al resto de los ítems, lo que habrá que potenciar en la intervención.

## 4.3. UNIDAD DIDÁCTICA: LA VIDA NO ES UN DEPORTE PARA MIRONES

### 4.3.1. Introducción

El equilibrio, la tonicidad y la lateralidad son capacidades básicas en el día a día del ser humano. Estas ayudan a realizar eficazmente las distintas tareas cotidianas, tales como subir unas escaleras, cargar bolsas de la compra, la escritura...

La unidad didáctica a desarrollar abarca los contenidos relacionados con estas tres capacidades. Estos se trabajarán a través de distintas actividades lúdicas, implementando las habilidades motrices básicas (saltos y suspensiones, desplazamientos, lanzamientos, giros y recepciones) y prestando especial atención a los contenidos mencionados previamente.

Las actividades han sido creadas teniendo en cuenta las normas de seguridad del alumnado: no utilizar objetos puntiagudos, no exponerlo a situaciones de demasiada altura, cuidar las instalaciones deportivas del centro, etc.

Es necesario destacar que las actividades se realizan fomentando el respeto y la aceptación hacia uno mismo, hacia el docente y al resto de compañeros, así como a las normas de clase.

Con las sesiones llevadas a cabo durante la unidad didáctica se espera que el alumnado consiga crear ideas acerca de los contenidos que se trabajan en las sesiones, así como, mejorar y afianzar su esquema corporal.

Es de vital importancia mantener el feedback constante hacia el alumnado. De esta forma, habrá comunicación bidireccional entre ambos. Por ello, el feedback se dará tanto al principio como al final de las sesiones para garantizar una correcta realización de las mismas.

La Unidad Didáctica contará con 8 sesiones de 1 hora, las cuales se desarrollarán a lo largo de 4 semanas lectivas aproximadamente.

En las clases se hará hincapié en el fomento de valores personales y de grupo. Además, se trabajarán distintas estrategias que obliguen a la reflexión y al razonamiento.

### 4.3.2. Información curricular

Los contenidos, objetivos y criterios de evaluación a seguir en la intervención tienen como base a la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Todos ellos se encuentran detallados e interrelacionados en el **ANEXO 3**.

### 4.3.3. Elementos de aprendizaje

Tabla 3. Elementos de aprendizaje

Objetivos didácticos	Contenidos de enseñanza	Criterios de evaluación
1.1. Tomar conciencia de su propio cuerpo y el del resto, adaptando los movimientos al espacio y tiempo disponible.	1.4.1. Desarrollo de ambos hemisferios corporales (izquierda/derecha) e identificación del lado dominante.	1.1.1. Hacer uso adecuado de ambos hemisferios corporales (izquierda/derecha), de las posibilidades visuales, auditivas y táctiles del cuerpo y del desarrollo de las diferentes nociones topológicas.
	1.6.1. Identificación de las posibilidades visuales, auditivas y táctiles del cuerpo.	
	1.7.1. Desarrollo de la percepción espacial teniendo en cuenta las diferentes nociones topológicas, concretamente arriba/abajo, delante/detrás y dentro/fuera.	
1.2. Respetar los distintos esquemas corporales y las capacidades físicas propias y ajenas.	1.2.1. Diferenciación de los diferentes segmentos corporales.	1.2.1. Conocer los diferentes segmentos corporales y desarrollar una correcta actitud de las capacidades físicas que presenta el propio cuerpo y el de los demás.
	1.2.2. Confianza y respeto en las posibilidades del propio cuerpo y de los demás.	
2.1. Conocer las diferentes habilidades motrices básicas.	1.12.1. Reconocimiento de las habilidades motrices básicas (desplazamiento, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) en tareas sencillas.	2.1.1. Identificar las diferentes habilidades motrices básicas gradualmente (saltos y suspensiones, giros, desplazamientos, lanzamientos y recepciones).
2.2. Reconocer y mejorar las habilidades motrices para su posterior aplicación a la vida cotidiana.	1.10.1. Ejecución de situaciones de equilibrio estático y dinámico, cambiando los puntos de apoyo, así como incluyendo la manipulación de objetos.	2.2.1. Aplicar a la práctica de forma correcta las habilidades motrices básicas para resolver eficazmente las diferentes actividades diarias.
	1.13.1. Desarrollo y mejora del tono muscular.	
4.1. Crear hábitos de actividad física que contribuyan a la salud y bienestar personal.	1.3.1. Control de la relajación y respiración a través de diferentes posturas de yoga.	4.1.1. Emplear voluntariamente los hábitos de actividad física en la vida cotidiana.



#### 4.3.4. Metodología didáctica

En primer lugar, haciendo referencia a uno de los factores organizativos, cabe destacar la **organización del grupo**. El grupo se organizará de forma masiva, en subgrupos o de forma individual, dependiendo del tipo de actividad que se desempeñe y el objetivo que se quiera conseguir con ello.

Es imprescindible mencionar que, aunque se utilizarán circuitos con subgrupos, estos han sido realizados de forma que haya tareas similares para todos, así como diferentes niveles de dificultad, entre otros. Además, los grupos no siempre se han mantendrán de la misma forma, sino que se han ido variando para experimentar diferentes experiencias.

En cuanto a la **elección de los grupos**, en todo momento serán configurados por el docente al azar, con el objetivo de obtener grupos heterogéneos. Han sido elaborados mediante el criterio de funcionalidad atendiendo a capacidades y actitudes, composición numérica, características físicas. Se emplearán diferentes técnicas y dinámicas para la formación de grupos, las cuales se detallarán en cada una de las sesiones.

Asimismo, en la mayoría de las ocasiones, se ha tratado de que los grupos sean reducidos, con el fin de que el alumnado participe y esté activo el mayor tiempo posible.

Terminando con los grupos, se intentará que, en las tareas/actividades que se han propuesto, la participación del alumnado sea simultánea y exista un mayor tiempo de **compromiso motor**.

En segundo lugar, los **recursos** utilizados en la unidad didáctica han sido importantes para alcanzar los objetivos, pero no imprescindibles. Estos pueden resultar motivadores para el alumnado y es por ello por lo que hay que tenerlos en cuenta. Los materiales se han escogido de forma que no comprometan la seguridad del alumnado.

El cuerpo se utilizará como un medio de realización de actividades en los que no hacía falta ningún material, ya que considero que es importante que apliquen a su vida diaria las diferentes actividades sin necesidad de tener que utilizar necesariamente algún material específico.

Por otro lado, también se han construido materiales que se van a utilizar en las diferentes actividades. Es de importancia destacar que se incluirán materiales no convencionales en algún momento de las sesiones, cuya fabricación siguen la línea de autoconstrucción, ayudando a innovar y aumentar la motivación del alumnado.

En cuanto a los **recursos ambientales**, se ha programado la Unidad Didáctica para desarrollarlas en el patio del colegio, ya que no se dispone de gimnasio en el centro. Por ello, las condiciones climáticas pueden perjudicar en el progreso de estas sesiones, ya que si llueve no tendremos más opción que quedarnos en el aula. Sin embargo, en ese caso, se intentará buscar alternativas que lo complementen.

Respecto a los **estilos de enseñanza**, en la Unidad Didáctica va a primar el descubrimiento guiado, aunque contaremos con una combinación de varios de ellos.

Asimismo, en ocasiones se contará con adaptaciones poco relevantes para todo el alumnado, permitiendo que cada uno trabaje dentro de sus posibilidades y capacidades. La principal adaptación se realizará respecto a los trillizos sirios, detallándole más las explicaciones y realizando constantes demostraciones visuales que faciliten su comprensión.

Es de especial importancia mencionar la perspectiva de género. En las clases genera bastante controversia, pero más específicamente en la asignatura de Educación Física porque, aunque hemos avanzado en el tiempo, esto aún genera problemas. Por ello, los docentes tienen que continuar su formación y promover la reflexión crítica y abordar de forma específica la perspectiva de género.

Deberíamos de utilizar un lenguaje inclusivo respecto al género, contribuir nuestras sesiones con aportaciones de las mujeres en contenidos coeducativos. Tenemos que intentar formar colegios coeducativos no sexistas, haciendo espacios dedicados solo al juego para todos y no solo para algunos.

Respecto a los tipos de juegos o actividades dentro de nuestras sesiones hemos descrito estas como tareas para todos en los que no hay clasificación si es para chicas o es para chicos. Son adaptaciones creadas para el fomento de la participación total del alumnado. Así como, favoreciendo un mayor grado de diversión e implicación de los mismos.

Es también debido a esto por lo que el profesor será el generador de grupos, para que no haya elección por parte del alumnado de sus iguales, evitando así la creación de grupos con sus “lazos amistosos” y creándose un clima socializador entre todo el alumnado. Contribuiremos con ello a erradicar la exclusión en el juego, las exigencias, reproches durante el juego, así como, el uso de expresiones estereotipadas.

Atendiendo a los aspectos de **interdisciplinariedad** y **transversalidad** que componen la unidad didáctica, es fundamental tratar ambos para crear sesiones que sean formativas en todos los ámbitos para nuestro alumnado.

Con la **interdisciplinariedad**, trabajaremos otras asignaturas. En la unidad didáctica, esta se ve reflejada con nada más ver los títulos de las sesiones ya que se encuentran ambientadas en las diferentes películas de Disney que tan motivadoras y atractivas resultan para nuestros alumnos. Con ella, se encuentran asociadas la música, marcando los tiempos musicales y el ritmo entre otros. Por ello, se trabajará la asignatura de Música siguiendo el principio de interdisciplinariedad. Asimismo, podremos encontrar contenidos propios del área de Educación Artística, ya que contaremos con actividades que favorezcan la expresión corporal del alumnado.

Respecto a la **transversalidad**, se trabajará la educación para la salud, la educación para la igualdad de oportunidades, la educación moral y cívica, así como la educación ambiental.

Al inicio de cada sesión se dedicará unos minutos a comentar al alumnado los objetivos y contenidos que se trabajarán en ella, con el fin de que conozcan previamente el aprendizaje que van a desarrollar y favorezca un aprendizaje más significativo y motivador.

Por último, es necesario destacar el **hilo conductor** que tendrá toda la Unidad Didáctica. Como su nombre indica “La vida no es un deporte para mirones”. Esta frase es de la película del Jorobado de Notre Dame, con la que queremos transmitir desde el inicio de la unidad que vivir es participar, vivir es relacionarse, interactuar, involucrarse e incluirse en todas las experiencias fructíferas que tengamos ante nosotros. Solo así podremos aprender. Por lo tanto, la primera sesión comenzará con esta reflexión y comentaremos al alumnado que todas las sesiones van a girar en torno a Disney.

Cada sesión tendrá un nombre que la relacione directamente con una película Disney y todas sus actividades tendrán esa temática. El objetivo es desarrollar la clase como si, a través de las diferentes actividades, el alumnado estuviese formando parte de esa película y tuviese la oportunidad de contribuir en el final feliz que todas estas películas suelen tener. En cada una de las sesiones se detallará con más precisión la ambientación Disney.

Asimismo, durante el transcurso de las clases, contaremos con un hilo musical de fondo de canciones de las bandas sonoras de dichas películas. En ocasiones, concretaremos de forma muy detallada qué canción va en cada actividad, ya que guardarán una relación especial con el momento. Si esto no ocurre, sonará de fondo cualquier canción de las que compongan la banda sonora de la película.

La introducción de un fondo musical favorece el buen clima en el aula y la motivación intrínseca del alumnado, lo que favorecerá una mayor implicación y un logro óptimo de los objetivos.

Todas las sesiones trabajarán los tres contenidos clave de la Unidad Didáctica (lateralidad, tonicidad y equilibrio), ya que es prácticamente imposible seleccionar actividades que trabaje cada uno de ellos de forma aislada. Sin embargo, se ha tratado de que, aunque se engloben de forma indirecta todas, se destinen dos sesiones en las que la principal protagonista sea la lateralidad, dos para el equilibrio y dos para la tonicidad. Además, la primera sesión, que servirá como introducción y diagnóstico previo, será más variada y tratará de abordar de forma general la mayoría de los contenidos, proporcionando una breve muestra superficial de lo que nos espera en la Unidad Didáctica. Lo mismo ocurrirá con la última sesión, solo que esta nos servirá como evaluación final, donde podremos observar los logros y avances de cada uno de nuestros alumnos.

### 4.3.5. Temporalización

Tabla 4. Temporalización

Sesión	Objetivos didácticos	Actividades de enseñanza aprendizaje
1	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 4.1.	Introducción a juegos de lateralidad, tonicidad y equilibrio
2	1.1, 1.2, 2.1.	Profundización de lateralidad I
3	1.1, 1.2, 2.1.	Profundización de lateralidad II
4	1.1, 1.2, 2.1, 2.2.	Profundización de equilibrio I
5	1.1, 1.2, 2.1, 2.2.	Profundización de equilibrio II
6	1.1, 1.2, 2.1, 2.2.	Profundización de tonicidad I
7	1.1, 1.2, 2.1, 2.2.	Profundización de tonicidad II
8	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 4.1.	Representación coreográfica

### 4.3.6. Sesiones

#### **ANEXO 5**

#### 4.3.7. Evaluación

La unidad didáctica da comienzo con una actividad inicial que reúne de forma global todos los contenidos. Esta se ubica en la primera sesión que compone la unidad e intenta motivar al alumnado de cara al resto de sesiones, además de proporcionar a los docentes información de la situación de aprendizaje en la que se encuentra el alumnado. Por lo tanto, podríamos decir que esta nos sirve de ayuda a conocer los aprendizajes previos de estos.

La **finalidad educativa** se comparte con el alumnado mediante la dinámica que nos proporciona el tema de la unidad didáctica. Esta la hace fundamentalmente atractiva al tratarse de películas Disney que son conocidas por todos los pequeños y los pretende sumergir en un aprendizaje significativo sin ser conscientes de ello.

Por otro lado, el **alumnado** es el protagonista de su aprendizaje primordialmente porque es el encargado de encontrar el camino para descubrir los conocimientos. El descubrimiento guiado prima en nuestra unidad didáctica y es el propio alumnado quien tiene la misión de descubrir, sin darse soluciones ni órdenes del docente. Este último, se dedica a ser un guía dentro del aprendizaje. Heteroevaluación entre el profesor y el alumnado, coevaluación entre los propios alumnos y autoevaluación para conocer su propio nivel.

Existen espacios para la **autoevaluación** y la **coevaluación**, con vistas a la mejora de los aprendizajes a mitad de la unidad didáctica.

La consecución de los objetivos propuestos se va a evaluar mediante diferentes tipos de **instrumentos**, como son las listas de control, escalas, portafolios (**ANEXO 4**) para conocer lo que los alumnos han recogido de la propia sesión, así como con la rúbrica que se desarrollará en la última sesión.

Los principales instrumentos de evaluación serán las rúbricas empleadas en la evaluación previa, con el fin de analizar la evolución y los progresos realizados gracias a la intervención.

Los **alumnos que no hayan alcanzado los objetivos** recibirán apoyo y asistencia del profesor. En las sesiones se irán realizando portafolios por parte del alumnado, donde se podrá detectar cualquier incidencia y actuar a tiempo para poder solventar la no progresión en el aprendizaje.

Finalmente, destacar la importancia de los **feedbacks** para que el alumnado pueda progresar en sus aprendizajes. Se considera que lo más adecuado es dar retroalimentación continua para que se solventen los problemas a tiempo. El feedback en la unidad didáctica tiene cabida tanto a nivel grupal como a nivel individual. De esta forma podremos acercarnos a todos sin dejar ningún cabo suelto. El feedback se proporcionará a final de la sesión, cuando se ha terminado el tiempo de compromiso motor y se puede comprobar si ha ocurrido algún problema en ella.

Tabla 5. Criterios de evaluación e indicadores

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores</b>
<b>1.1.1. Hacer uso adecuado de ambos hemisferios corporales (izquierda/derecha), de las posibilidades visuales, auditivas y táctiles del cuerpo y del desarrollo de las diferentes nociones topológicas.</b>	<b>1.1.1.1</b> Utiliza su mano dominante <b>1.1.1.2</b> Utiliza su mano no dominante <b>1.1.1.3</b> Salta con el pie derecho <b>1.1.1.4</b> Salta con el pie izquierdo
<b>1.2.1 Conocer los diferentes segmentos corporales y desarrollar una correcta actitud de las capacidades físicas que presenta el propio cuerpo y el de los demás.</b>	<b>1.2.1.1</b> Orienta el cuerpo para lanzar con su mano dominante <b>1.2.1.2</b> Adecua el cuerpo para saltar <b>1.2.1.3</b> Mantiene el equilibrio
<b>2.2.1 Aplicar a la práctica de forma correcta las habilidades motrices básicas para resolver eficazmente las diferentes actividades diarias.</b>	<b>2.2.1.1</b> Coordina el tren inferior y superior en el salto <b>2.2.1.2</b> Ajusta el ritmo de carrera a la actividad <b>2.2.1.3</b> Acomoda la carrera al lanzamiento
<b>2.2.1 Aplicar a la práctica de forma correcta las habilidades motrices básicas para resolver eficazmente las diferentes actividades diarias.</b>	<b>2.2.1.1</b> Coordina el tren inferior y superior en el salto <b>2.2.1.2</b> Ajusta el ritmo de carrera a la actividad <b>2.2.1.3</b> Acomoda la carrera al lanzamiento
<b>4.1.1 Emplear voluntariamente los hábitos de actividad física en la vida cotidiana.</b>	<b>4.1.1.1</b> Controla la respiración al esfuerzo físico <b>4.1.1.2</b> Corrige su postura en los desplazamientos (equilibrio)

## 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En primer lugar, procederemos a comparar los resultados de la evaluación previa y de la evaluación final, con el objetivo de analizar el avance y los cambios realizados por el alumnado con la intervención diseñada.

Tabla 6. Autoconcepto y motivación: comparación autoevaluación previa y final

	Ev. Previa	Ev. Final
1. Soy capaz de aprobar si me lo propongo.	2	3
2. Cuando suspendo un examen pienso que no me he esforzado.	1	1
3. Pienso que si me esforzase más tendría mejores notas.	1	3
4. Tengo la nota que merezco.	3	3
5. Me comporto bien en el colegio.	2	3
6. Participo en clase.	4	4
7. Me siento seguro haciendo las tareas.	2	4
8. Creo que estudiar es importante.	1	3
9. Dedico tiempo fuera del colegio al estudio.	1	2
10. Vengo con ganas al colegio.	1	4
11. Me gusta ir a clase y me divierto.	1	4
12. Mis maestros/as me felicitan cuando me esfuerzo.	3	4
13. Los maestros/as creen que no puedo alcanzar buenas notas y me lo dicen.	2	1
14. Los maestros/as me animan a que me esfuerce.	3	4
15. Los maestros/as me comprenden.	2	3
16. Se lo que estoy aprendiendo en cada clase.	1	4
17. Pienso que las clases son aburridas.	4	1
18. Las clases tratan temas de mi interés.	1	4
19. Me gustaría que las clases trataran algún tema de mi interés.	4	4
20. Aprendo cosas útiles.	2	4
21. Falto mucho a clase.	3	2
22. Voy al colegio por obligación.	4	3
23. Creo que voy a ser lo que yo quiera cuando sea mayor.	1	3
24. Mis padres me insisten para llevarme al colegio.	2	2
25. Creo que voy a ser lo que yo quiera cuando sea mayor.	2	3



Al inicio del estudio, eran pocos los alumnos y alumnas que se sentían capaces de aprobar si se lo proponían. Podemos observar que dicho dato ha aumentado levemente a lo largo de las 8 sesiones que componen la intervención. Algo similar ha ocurrido con el comportamiento, el cual se ha visto mejorado.

El alumnado sigue sin considerar que no se han esforzado cuando suspenden un examen y creen que tienen la nota que merecen. Sin embargo, sí creen que podrían obtener mejores resultados si se esforzaran más.

El personal docente felicitaba, comprendía y animaba más al alumnado, además de reducir las bajas expectativas sobre ellos.

La participación en clase se ha mantenido estable, ya que previamente ya era muy elevada.

Contábamos con un alumnado muy inseguro a la hora de realizar las tareas, obteniendo como media en su autoevaluación un nivel 2/4 de satisfacción. Tras la puesta en práctica de la propuesta diseñada, la mayoría ha elevado este nivel al máximo.

El grupo de alumnos y alumnas no daba demasiada importancia a la educación, no consideraban que estudiar fuese demasiado importante y apenas dedicaban tiempo fuera del centro al estudio. Esta unidad didáctica les ha hecho comprender la importancia de la educación, así como aumentar levemente el tiempo de estudio en horario no lectivo.

Las clases anteriores eran consideradas aburridas y que no trataban ningún tema del interés de los niños y niñas, lo que ha dado un giro de 180° con la intervención. El alumnado ahora considera que las clases son divertidas y trabajan temas que les interesa, percibiendo, además, la utilidad de todo lo que aprenden.

Cabe destacar el hecho de que anteriormente el alumnado no asistiese con ganas a clase, considerando que no se divertían y que no les gustaba. Se puede observar en estos ítems uno de los mayores cambios respecto al resto, pasando del nivel más bajo de satisfacción al más alto.

En las clases ordinarias que se venían impartiendo hasta el momento en el aula, el alumnado no solía ser consciente de lo que aprendían, no se les mostraba los contenidos y objetivos de la sesión. Sin embargo, en este método sí se ha realizado y el alumno/a ha sido consciente en todo momento del porqué de las actividades que realizaban.

Por último, destacar que se ha notado un leve incremento de la asistencia a clase y el alumnado sí se considera capaz de lograr ser lo que ellos quieren de mayor.

Tabla 7. Competencias motrices: comparación evaluación previa y final

	Ev. Previa	Ev. Final
1. Utiliza adecuadamente su mano dominante.	Siempre	Siempre
2. Utiliza adecuadamente su mano no dominante.	Casi siempre	Casi siempre
3. Salta adecuadamente con el pie izquierdo.	A veces	A veces
4. Salta adecuadamente con el pie derecho.	A veces	Casi siempre
5. Orienta el cuerpo para lanzar con su mano dominante.	Casi siempre	Siempre
6. Adecua el cuerpo para saltar.	A veces	A veces
7. Mantiene el equilibrio.	A veces	Casi siempre
8. Salta adecuadamente con ambos pies.	A veces	Casi siempre
9. Gira correctamente sobre sí mismo.	A veces	Siempre
10. Lanza eficazmente.	Casi siempre	Casi siempre
11. Recepciona con precisión.	Casi siempre	Casi siempre
12. Coordina el tren inferior y superior en el salto.	A veces	Casi siempre
13. Ajusta el ritmo de carrera a la actividad.	A veces	Casi siempre
14. Acomoda la carrera al lanzamiento.	A veces	A veces
15. Controla la respiración al esfuerzo físico.	Nunca	Casi siempre
16. Corrige su postura en los desplazamientos en equilibrio.	Casi siempre	Casi siempre
17. Trabaja cooperativamente.	A veces	Siempre
18. Resuelve las tareas de forma creativa.	A veces	Casi siempre
19. Sigue las directrices de las actividades.	A veces	Casi siempre
20. Respeta a los compañeros/as y al docente.	A veces	Casi siempre

Atendiendo a los objetivos y contenidos propios de la materia, se ha observado una gran mejora a nivel motriz de la mayoría del alumnado.

En cuanto a los lanzamientos, la mano dominante era el segmento corporal con mayor control en un gran porcentaje del alumnado, lo que se ha mantenido de la misma forma, ya que suele ser la zona cuyo uso predomina en la mayoría de sus labores diarias. Asimismo, han mejorado tanto en los lanzamientos de distancia como en los de precisión.

El salto con el pie derecho ha mejorado más que con el izquierdo puesto que la mayoría de los alumnos y alumnas son diestros y el hemisferio derecho suele ser el que más controlan. Siguiendo por la línea del salto, se ha observado como, además de mejorar el salto con ambos pies, el alumnado prepara su cuerpo para el salto, pudiéndose observar en él las diferentes fases que lo componen: acciones previas (en ocasiones, acomodando la carrera al lanzamiento), batida, vuelo y caída; así como una mayor coordinación entre el tren inferior y el superior.

Los avances en cuanto al equilibrio han permitido en gran medida que se mejore el resto de las habilidades motrices básicas, ya que otorga una mayor precisión y control respecto a ellas.

Al inicio de la puesta en práctica de la propuesta podía observarse como el alumnado no ajustaba el ritmo de carrera a las actividades, intentando ir siempre lo más rápido posible, aunque no fuese necesario. Consideraban que hacer algo bien era hacerlo rápido. Como consecuencia de ello, no solían controlar la respiración en el esfuerzo físico, sin apenas una dosificación de este, lo que hacía que muy pronto estuviesen cansados. Las diferentes actividades y sus explicaciones hicieron hincapié en esto, estableciendo directrices muy claras respecto a ello. Se consiguió la dosificación del esfuerzo y, junto a ello, un mayor control de la respiración, lo que se vio potenciado con las breves actividades de yoga que se incluyeron en algunas sesiones.

El trabajo cooperativo era uno de los grandes retos con el grupo de alumnos y alumnas, ya que solían tener numerosos enfrentamientos entre ellos por cualquier simple conflicto que surgiese. El respeto entre ellos era mínimo. La necesidad de trabajar juntos a lo largo de la mayoría de las actividades para lograr un objetivo común ha favorecido el respeto interpersonal y el eficaz trabajo en equipo.

Por último, es importante destacar la creatividad que se ha fomentado en el grupo. Plantear actividades originales y llamativas, sin una única forma de resolución, ha potenciado la imaginación de todo el alumnado, explorando nuevas posibilidades y métodos de resolución.

## 6. CONCLUSIONES

En primer lugar, procedemos a realizar un breve repaso de los objetivos que se perseguían con la intervención diseñada.

El objetivo general era mejorar el rendimiento académico del alumnado de centros de difícil desempeño, concretamente de los niños y niñas del primer ciclo del C.E.I.P. Nuestra Señora de la Paz.

Los objetivos específicos detallados eran analizar los motivos por el que el nivel académico del alumnado de zonas marginales se ve limitado, promover la asistencia escolar y fomentar la motivación hacia el aprendizaje.

Tras realizar una extensa revisión de la bibliografía disponible, junto a las experiencias personales vivenciadas, se ha concluido que los principales motivos que reducen el nivel académico del alumnado en riesgo de exclusión social son el absentismo escolar, el contexto personal de cada alumno/a y el enfoque del proceso de enseñanza y aprendizaje que se da en los centros de la zona. El Polígono Sur es considerada una zona en riesgo de exclusión social, donde a la educación no se le suele dar la importancia que tiene.

La mayoría de las familias cuentan con un nivel económico y académico muy bajo, lo que influye directamente en los más pequeños y se ve muy ligado al absentismo escolar. Son numerosos los niños y niñas que no acuden al colegio porque acompañan a sus familias al mercado a trabajar y/o porque consideran que no sirve de nada estudiar.

Asimismo, muchos docentes no plantean las materias de un modo acertado para este tipo de alumnos y alumnas. Es fundamental tener en cuenta el contexto en el que se envuelve nuestro alumnado a la hora de diseñar las clases, con el objetivo de tener en cuenta sus intereses e inquietudes para tematizar los contenidos a trabajar. Además, es necesario compartir con los niños y niñas los objetivos y contenidos de cada sesión para que, de este modo, comprendan el motivo por el que realizan cada una de las actividades y sean conscientes de la importancia que estas tienen en su desarrollo y evolución.

Siguiendo por esta línea, cabe destacar las expectativas que el docente tiene sobre el alumnado. Son numerosos los casos en los que el propio docente no considera que el alumno/a pueda alcanzar los logros educativos planteados y se lo transmite. Este hecho reduce considerablemente el autoestima y el autoconcepto que los niños y niñas tienen sobre sí mismos, lo que repercute en gran medida en su rendimiento académico.

Si hacemos sentir a un niño/a que no es capaz de hacer algo, no lo conseguirá; si, por lo contrario, le mostramos sus capacidades y le damos ánimos para que se esfuerce, confiando en ellos, lo conseguirán.

En la propuesta de intervención diseñada se tuvo principalmente en cuenta el interés de los alumnos y alumnas, planteando la unidad didáctica con la temática de Disney. Asimismo, constantemente se les hacía sentir que eran capaces de completar las actividades con éxito y su esfuerzo era aún mayor. Estos grandes pilares han sido el motor para que la motivación intrínseca de nuestro alumnado se viese incrementada. Ellos mismos querían y deseaban ir al colegio para seguir trabajando y aprendiendo, se sentían capaces y seguros de alcanzar logros educativos y, además, comprendían la utilidad de aquello que se les estaba enseñando. Gracias a estos factores, el absentismo escolar que se venía observando hasta el momento se vio levemente disminuido, ya que el alumnado sentía más ganas y motivación para ir al colegio.

Hasta aquí podemos observar como los tres objetivos específicos de la intervención se han logrado satisfactoriamente, ya que hemos conseguido reunir los principales motivos que influyen negativamente en el rendimiento del alumnado en riesgo de exclusión social, así como aumentado su motivación intrínseca y su asistencia escolar.

Uniendo estos logros podemos observar un alumnado mucho más sensibilizado con la escuela y el aprendizaje, lo que ha derivado en una mejora académica considerable en cuanto a los contenidos y objetivos trabajados. Por lo tanto, podemos concluir que todos y cada uno de los objetivos planteados han sido logrados con éxito gracias a la intervención diseñada.

Las limitaciones encontradas no han sido demasiadas. Principalmente podemos destacar el método tradicional que tenía la mayoría del equipo docente y el comportamiento del alumnado.

En cuanto al método tradicional, son numerosos los docentes que realizaban sus clases siguiendo esta dinámica, lo que dificultaba la aceptación por su parte de nuevas formas de plantear las sesiones. Sin embargo, finalmente se mostraban muy satisfechos.

El alumnado no era un grupo fácil puesto que su comportamiento era más disruptivo de lo habitual. Esto ralentizaba en gran medida el transcurso de las clases, lo que dificultaba el logro de los objetivos de cada una de ellas. Poco a poco, el alumnado empezó a tomar consciencia y a motivarse con las sesiones, por lo que esta dificultad se fue solventando.

La propuesta se ha centrado principalmente en intervenir en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se estaba llevando a cabo en el aula durante 8 sesiones y, con ello, se han alcanzado numerosos logros como aumentar la motivación intrínseca, reducir levemente el absentismo escolar, mejorar el rendimiento académico... Por lo tanto, consideramos que, si esta metodología se mantuviese a lo largo de toda la etapa educativa, se alcanzarían logros mucho mayores y perdurables en el tiempo. Es necesario que todo el personal docente tome consciencia de los fenómenos que envuelven al alumnado y los tengan en cuenta a la hora de plantear sus clases, con el fin de lograr un aprendizaje más significativo y enriquecedor para todos.

El alumnado del Polígono Sur en riesgo de exclusión social tiene un alto potencial tanto a nivel académico como personal. Hemos de ser capaces de introducirnos en su interior y extraer de ellos su puntos más fuertes y potenciarlos, dándole alas para que alcancen sus metas y propósitos.

## REFERENCIAS

- Alsina, A. y Planas, M. (2009). *Educación matemática y buenas prácticas. Infantil, primaria, secundaria y educación superior*. Barcelona, Graó.
- Amores, F. J. y Ritacco, M. (2011). Buenas prácticas educativas en centros escolares ubicados en zonas de riesgo de exclusión social. *Pulso*, 34 (1), 69 – 88.
- Barrio, J. (2019). *Educafísica: Juegos para el desarrollo del tono muscular y lateralidad*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <http://jbgeducafisica.blogspot.com/2019/01/juegos-para-el-desarrollo-de-tono.html>
- Bayón, A., García, G., Romero, M. y Sánchez, M. T. (2015). *Proyecto de investigación: El absentismo en el I.E.S. Joaquín Romero Murube*. (Trabajo de Fin de Grado).
- Caballero Toro, C. (2018). *Unidad didáctica N°: Dentro de un orden primer ciclo de educación primaria*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://docplayer.es/65963093-Unidad-didactica-no-7-dentro-de-un-orden-primer-ciclo-educacion-primaria-area-de-educacion-fisica.html>
- Carrillo, L. M. (2009). *La familia, la autoestima y el fracaso escolar del adolescente*. (Tesis Universidad de Granada. Departamento de Didáctica y Organización Escolar). Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/2150>
- Colegios Quercus. (2021). *El equilibrio: Juegos de equilibrio y coordinación en Educación Física*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://www.colegioquercus.com/el-equilibrio-juegos-de-equilibrio-en-3o-de-primaria/>
- Contreras Castillo, I. (2010). *Programa de Educación Física para Secundaria*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022 de <https://issuu.com/ivettecc/docs/programaeducacionfisica1o2o3o/305>
- Defensor Del Pueblo Andaluz. (1998). *El absentismo escolar: un problema educativo y social*. Recuperado de: [www.defensordelpuebloandaluz.es/sites/default/files/txt\\_absentismo\\_escolar.pdf](http://www.defensordelpuebloandaluz.es/sites/default/files/txt_absentismo_escolar.pdf)
- El valor de la Educación Física. (2022). *6+8 juegos de equilibrio cooperativo y trabajo de esquema corporal*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/articulo/equilibrio-cooperativo-y-resolucion-de-problemas/>

- Fenoy, N. (2018). *Fracaso, absentismo y abandono escolar en zonas en riesgo de exclusión social: el caso del IES Sevilla en Polígono Sur*. (Trabajo de Fin de Grado). Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/81795>.
- Fernández, M., Mena, L., y Riviere, J. (2010). Fracaso y abandono escolar en España. *Colección Estudios Sociales*, (29), pp. 1-218. Recuperado de: [http://smartgroups.es/iesestuaria/wp-content/uploads/2015/06/Fracaso-Escola-\\_ObraSocialLaCaixa.pdf](http://smartgroups.es/iesestuaria/wp-content/uploads/2015/06/Fracaso-Escola-_ObraSocialLaCaixa.pdf)
- Gallardo, M. C. y Nieto, C. (2009). *El fracaso escolar y la exclusión social de los jóvenes en el Polígono Sur de Sevilla*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide y Asociación Entre Amigos.
- González González M<sup>a</sup> T. (2006). *Absentismo y abandono escolar: Una situación singular de la exclusión educativa*. Revista electrónica 69 iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en la Educación (REICE), 4, 1.
- Gómez, G. (1992). *Rasgos del alumno, eficiencia docente y éxito escolar*. Madrid: La Muralla.
- Herrero Moyano, A. (2022). *E. Física y Valores: U.D.05. Un equilibrio perfecto*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://alfonsojherrero.wordpress.com/2o-ciclo/que-hacemos-en-clase/u-d-05-un-equilibrio-perfecto/>
- Jiménez, M., Luengo, Julián, J. y Taberner, J. (2009). Exclusión social y exclusión educativa como fracasos. Conceptos y líneas para su comprensión e investigación. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 13 (3), 11-49.
- Juego y deporte (2022). *Descubre juegos tradicionales y deportes*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://www.juegoydeporte.com/juegos/de-vuelta-a-la-calma/>
- Jurado, C. (2009). *Las 20 claves del éxito escolar: el más original, eficaz e innovador método de estudio*. Alcalá de Guadaíra (Sevilla), España: MAD, D.L.
- Kyriacou, C. (2005). *Ayudar a alumnos con problemas*. Barcelona, España: Octaedro
- Laino, D. (2004). Consideraciones sobre el fracaso escolar. *Portal de Revistas*, 2 (3), 23-28.
- Luengo, J. (2005). *Paradigmas de gobernación y de exclusión en la educación*. Barcelona – México, Pomares.



- Marciel, M. (2016). *Guía infantil: Juegos para estimular el equilibrio en los niños*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022, de <https://www.guiainfantil.com/articulos/bebes/estimulacion/juegos-para-estimular-el-equilibrio-en-los-ninos/#header1>
- Marchesi, A. (2008). *Qué será de nosotros los malos alumnos*. Madrid, España: Alianza.
- Marina, J. A. (2011). El abandono escolar. *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, (14), 1-5.
- Martí Olivé J., Pinto Díaz L. (1986). El absentismo escolar: constantes, problemática, y proyecto. *Revista Educar*, 9, 67-84.
- Martínez, J. L. (2009). *El absentismo en escolaridad obligatoria. Etiología del problema y caracterización socioeducativa del alumno absentista*. Tesis Doctoral. Universidad de Castilla La Mancha.
- Martínez, R.A., Álvarez, L. (2005). *Fracaso y abandono escolar en Educación Secundaria Obligatoria: implicación de la familia y los centros escolares*. Dialnet, (85), 127 -146. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2044877>
- Meneses, C. (2011). *Pobreza y Exclusión social: buenas prácticas para la inclusión*, (49), pp. 53-56. Madrid, España: Catálogo Español de Buenas Prácticas. Recuperado de: <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n49/n49-acmen.pdf>
- Piqué, E. (1994). *Didáctica de la Lengua y la Literatura. Cuestiones Prácticas*. Bilbao: Ediciones Cervantes.
- Raya, E. y Hernández, M. (2014). *Acompañar los procesos de inclusión social. Del análisis de la exclusión a la intervención social*. Dialnet, (16), 143-156. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5234942.pdf>
- Rendón Manrique, M. (2021). *Eresmamá: 7 ejercicios para mejorar el equilibrio de los niños*. Recuperado el 22 de Marzo de 2022 de <https://eresmama.com/7-ejercicios-mejorar-el-equilibrio-de-los-ninos/>
- San Andrés, R. (2004). *Guía de buenas prácticas para colectivos vulnerables en la inclusión social*. Madrid, Cruz Roja Española.

Sánchez, P.S. (2015). Minoría gitana y prejuicio étnico en la preadolescencia. Procesos de exclusión e inclusión en el ámbito escolar. *Revista de Sociología de la Educación*, 8 (3), 1-13.

Tezanos, J. (2004). *Tendencias en desigualdad y exclusión social*. Madrid, Sistema.

Tharp, R. (2002). *Transformar la enseñanza: excelencia, equidad, inclusión y armonía en las aulas y las escuelas*. Barcelona, Paidós.

Todo sobre Educación Física (2020). *Juegos de equilibrio en los niños*. Recuperado del 22 de Marzo de 2022, de <http://deeducacionfisica.com/juegos/equilibrio-y-coordinacion/>

Uruñuela Nájera P. M<sup>a</sup>. (2005). *Absentismo Escolar*. I jornades “menors en edat escolar: conflictes i oportunitats”.

**ANEXO 1**

	1	2	3	4
1. Soy capaz de aprobar si me lo propongo.				
2. Cuando suspendo un examen pienso que no me he esforzado.				
3. Pienso que si me esforzase más tendría mejores notas.				
4. Tengo la nota que merezco.				
5. Me comporto bien en el colegio.				
6. Participo en clase.				
7. Me siento seguro haciendo las tareas.				
8. Creo que estudiar es importante.				
9. Dedico tiempo fuera del colegio al estudio.				
10. Vengo con ganas al colegio.				
11. Me gusta ir a clase y me divierto.				
12. Mis maestros/as me felicitan cuando me esfuerzo.				
13. Los maestros/as creen que no puedo alcanzar buenas notas y me lo dicen.				
14. Los maestros/as me animan a que me esfuerce.				
15. Los maestros/as me comprenden.				
16. Se lo que estoy aprendiendo en cada clase.				
17. Pienso que las clases son aburridas.				
18. Las clases tratan temas de mi interés.				
19. Me gustaría que las clases trataran algún tema de mi interés.				
20. Aprendo cosas útiles.				
21. Falto mucho a clase.				
22. Voy al colegio por obligación.				
23. Creo que voy a ser lo que yo quiera cuando sea mayor.				
24. Mis padres me insisten para llevarme al colegio.				
25. Creo que voy a ser lo que yo quiera cuando sea mayor.				

*\*1 nivel inferior, 4 nivel superior*

**ANEXO 2**

	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1. Utiliza adecuadamente su mano dominante.				
2. Utiliza adecuadamente su mano no dominante.				
3. Salta adecuadamente con el pie izquierdo.				
4. Salta adecuadamente con el pie derecho.				
5. Orienta el cuerpo para lanzar con su mano dominante.				
6. Adecua el cuerpo para saltar.				
7. Mantiene el equilibrio.				
8. Salta adecuadamente con ambos pies.				
9. Gira correctamente sobre sí mismo.				
10. Lanza eficazmente.				
11. Recepciona con precisión.				
12. Coordina el tren inferior y superior en el salto.				
13. Ajusta el ritmo de carrera a la actividad.				
14. Acomoda la carrera al lanzamiento.				
15. Controla la respiración al esfuerzo físico.				
16. Corrige su postura en los desplazamientos en equilibrio.				
17. Trabaja cooperativamente.				
18. Resuelve las tareas de forma creativa.				
19. Sigue las directrices de las actividades.				
20. Respeta a los compañeros/as y al docente.				

### ANEXO 3

Objetivos del área	Competencias Clave	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.</p>	<p>→ Competencia de Aprender a Aprender (CAA)</p> <p>→ Competencias Sociales y Cívicas (CSC)</p> <p>→ Sentido de la Iniciativa y el Espíritu Emprendedor (SIEP)</p> <p>→ Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)</p> <p>→ Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)</p>	<p><b>1.1.</b> Identificación y reconocimiento del esquema corporal global y segmentario en sí mismo y los demás. Movimientos globales y segmentarios. <b>EF.01.07.</b></p> <p><b>1.2.</b> Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, aumentando la confianza en sí mismo, así como su autoestima. <b>EF.01.07</b></p> <p><b>1.4.</b> Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna) y afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás. <b>EF.01.01, EF.01.07</b></p> <p><b>1.6.</b> Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica). <b>EF.01.01, EF.01.02</b></p> <p><b>1.7.</b> Dominio progresivo de la percepción espacial, a través las nociones topológicas (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca-lejos, alto-bajo, juntos-separados). <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06.</b></p> <p><b>1.8.</b> Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo,</p>	<p><b>EF.01.01.</b> Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.</p> <p><b>EF.01.02.</b> Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.</p> <p><b>EF.01.06.</b> Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.</p>	<p><b>EF.01.01.01.</b> Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico – deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio–temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.02.</b> Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio–temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.03.</b> Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p>

		<p>a los demás y diversos objetos. <b>EF.01.01.</b></p> <p><b>1.13.</b> Utilización de estrategias para la resolución de problemas y situaciones motrices que impliquen el esquema corporal global y segmentario, tono muscular, la relajación y respiración, la lateralidad, las nociones espaciales y temporales, el equilibrio y coordinación a través de la aplicación de las habilidades motrices básicas. <b>EF.01.01, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.14.</b> Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad, manifestando interés y esfuerzo en su ejecución. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07, EF.01.13.</b></p> <p><b>1.16.</b> Identificación de lo que nos solicita la tarea y reproducción de los pasos a seguir en la misma. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.12.</b></p>	<p><b>EF.01.07.</b> Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.</p> <p><b>EF.01.12.</b> Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p><b>EF.01.13.</b> Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.</p>	<p><b>EF.01.01.04.</b> Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico – deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.05.</b> Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.</p> <p><b>EF.01.02.03.</b> Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.</p> <p><b>EF.01.02.06.</b> Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p><b>EF.01.02.07.</b> Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p>
--	--	--	---	---

				<p><b>EF.01.06.02.</b> Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.</p> <p><b>EF.01.06.04.</b> Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.</p> <p><b>EF.01.06.06.</b> Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p><b>EF.01.07.03.</b> Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p> <p><b>EF.01.07.04.</b> Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.</p> <p><b>EF.01.07.06.</b> Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.</p> <p><b>EF.01.07.07.</b> Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.</p>
--	--	--	--	--

				<p><b>EF.01.07.08.</b> Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p><b>EF.01.12.01.</b> Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p><b>EF.01.13.02.</b> Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>
<p><b>2.</b> Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.</p>	<p>→ Competencia de Aprender a Aprender (CAA)</p> <p>→ Competencias Sociales y Cívicas (CSC)</p> <p>→ Sentido de la Iniciativa y el Espíritu Emprendedor (SIEP)</p> <p>→ Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)</p> <p>→ Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)</p>	<p><b>1.3.</b> Experimentación de situaciones de tensión, relajación y respiración. <b>EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.8.</b> Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos. <b>EF.01.01.</b></p> <p><b>1.10.</b> Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo). <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07.</b></p>	<p><b>EF.01.01.</b> Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.</p>	<p><b>EF.01.01.01.</b> Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico – deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.02.</b> Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p>



		<p><b>1.11.</b> Coordinación dinámica general y segmentaria para el control del cuerpo en movimiento, a través de juegos y actividades con niveles bajos de complejidad. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.12.</b> Participación en actividades/tareas que impliquen la experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones). <b>EF.01.01, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.13.</b> Utilización de estrategias para la resolución de problemas y situaciones motrices que impliquen el esquema corporal global y segmentario, tono muscular, la relajación y respiración, la lateralidad, las nociones espaciales y temporales, el equilibrio y coordinación a través de la aplicación de las habilidades motrices básicas. <b>EF.01.01, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.14.</b> Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad, manifestando interés y esfuerzo en su ejecución. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07, EF.01.13.</b></p>	<p><b>EF.01.02.</b> Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.</p> <p><b>EF.01.06.</b> Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.</p> <p><b>EF.01.07.</b> Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.</p>	<p><b>EF.01.01.03.</b> Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p> <p><b>EF.01.01.04.</b> Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico – deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.05.</b> Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.</p> <p><b>EF.01.02.03.</b> Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.</p> <p><b>EF.01.02.06.</b> Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p>
--	--	---	--	--

		<p><b>1.16.</b> Identificación de lo que nos solicita la tarea y reproducción de los pasos a seguir en la misma. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.12.</b></p>		<p><b>EF.01.02.07.</b> Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p><b>EF.01.06.02.</b> Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.</p> <p><b>EF.01.06.04.</b> Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.</p> <p><b>EF.01.06.06.</b> Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p><b>EF.01.07.03.</b> Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p> <p><b>EF.01.07.04.</b> Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.</p> <p><b>EF.01.07.06.</b> Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.</p>
--	--	---	--	--

				<p><b>EF.01.07.07.</b> Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.</p> <p><b>EF.01.07.08.</b> Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p><b>EF.01.12.01.</b> Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p><b>EF.01.13.02.</b> Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>
<p>4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.</p>	<p>→ Competencia de Aprender a Aprender (CAA)</p> <p>→ Competencias Sociales y Cívicas (CSC)</p> <p>→ Sentido de la Iniciativa y el Espíritu Emprendedor (SIEP)</p> <p>→ Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)</p> <p>→ Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)</p>	<p>1.3. Experimentación de situaciones de tensión, relajación y respiración. <b>EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p>1.8. Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos. <b>EF.01.01.</b></p> <p>1.10. Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo). <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07.</b></p>	<p><b>EF.01.01.01.</b> Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico – deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio–temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p>	

		<p><b>1.11.</b> Coordinación dinámica general y segmentaria para el control del cuerpo en movimiento, a través de juegos y actividades con niveles bajos de complejidad. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.12.</b> Participación en actividades/tareas que impliquen la experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones). <b>EF.01.01, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.13.</b> Utilización de estrategias para la resolución de problemas y situaciones motrices que impliquen el esquema corporal global y segmentario, tono muscular, la relajación y respiración, la lateralidad, las nociones espaciales y temporales, el equilibrio y coordinación a través de la aplicación de las habilidades motrices básicas. <b>EF.01.01, EF.01.06, EF.01.07.</b></p> <p><b>1.14.</b> Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad, manifestando interés y esfuerzo en su ejecución. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.07, EF.01.13.</b></p>	<p><b>EF.01.01.02.</b> Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.03.</b> Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p> <p><b>EF.01.01.04.</b> Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p><b>EF.01.01.05.</b> Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.</p>
--	--	---	---

		<p><b>1.16.</b> Identificación de lo que nos solicita la tarea y reproducción de los pasos a seguir en la misma. <b>EF.01.01, EF.01.02, EF.01.06, EF.01.12.</b></p>	<p><b>EF.01.02.03.</b> Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.</p> <p><b>EF.01.02.06.</b> Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p><b>EF.01.02.07.</b> Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p><b>EF.01.06.02.</b> Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.</p> <p><b>EF.01.06.04.</b> Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.</p> <p><b>EF.01.06.06.</b> Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p><b>EF.01.07.03.</b> Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p>
--	--	---	---

				<p><b>EF.01.07.04.</b> Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.</p> <p><b>EF.01.07.06.</b> Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.</p> <p><b>EF.01.07.07.</b> Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.</p> <p><b>EF.01.07.08.</b> Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p><b>EF.01.12.01.</b> Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p><b>EF.01.13.02.</b> Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>
--	--	--	--	---

## ANEXO 4

<b>FICHA DE SESIÓN DEL CUADERNO DE CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA</b>	
<b>PRIMER CICLO EDUCACIÓN PRIMARIA</b>	
<b>Instrucciones:</b> Copia estas preguntas en un folio cada uno de los días que tengas clase de Educación Física y respóndelas intentando explicar tus respuestas. Puedes utilizar dibujos, gráficos etc. Además, puedes añadir las opiniones y comentarios que desees.	
FECHA: CURSO: Nº DE SESIÓN	
Señala cuál ha sido el objetivo de la sesión	Actividades realizadas en la sesión
Comenta cómo ha sido tu relación con los compañeros	Comenta cómo ha sido tu relación con el profesor

**ANEXO 5**

<b>HAKUNA MATATA: ¡Vive y muévete!</b>					
Nº de la sesión	1	Curso:	2º	Nº alumnos/as:	24
MATERIALES	Aros, ladrillos, picas, conos y altavoz.				
INSTALACIONES	Patio				
PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO					TIEMPO
<b>CUENTO MOTRIZ</b>					10'
<p>El alumnado se distribuirá a lo largo de toda la pista. El docente debe asegurarse de que no se encuentren demasiado cerca los unos de los otros, con el fin de facilitar los movimientos, evitando obstáculos y choques. Una vez colocado el alumnado, el docente se situará frente a ellos.</p> <p>La actividad consistirá en la interpretación de un cuento motriz (<b>ANEXO 5.1</b>), a través del cual, realizaremos movimientos básicos (estáticos y dinámicos) que contribuyan a la activación de los diferentes grupos musculares y a la movilidad articular. El docente narra e interpreta el cuento a la vez que se ambienta con música acorde con este.</p> <p>Mientras tanto, los alumnos repetirán los movimientos del maestro o maestra como si de un espejo se tratase.</p> <p>La primera parte del cuento será dedicado a movimientos estáticos (simulación de caminar, levantar brazos, tocar tobillo...); mientras que la siguiente engloba gestos dinámicos (desplazamientos, saltos, giros...).</p> <p>En todos los movimientos incluidos se realizará un breve repaso de lateralidad (distinguiremos izquierda/derecha, arriba/abajo...), tonicidad y equilibrio, que sirvan de introducción a la parte inicial.</p>					
PARTE PRINCIPAL					TIEMPO
<b>COREOGRAFÍA</b>					12'
<p>La actividad consistirá en la representación de dos coreografías musicales al ritmo de las canciones tituladas “Madre Tierra” y “Waka – Waka”.</p> <p>En primer lugar, se destinará la primera parte a explicar los pasos que conformarán el baile, con el fin de dinamizar la posterior representación.</p> <p>Una vez explicados los pasos, procedemos a la interpretación. El alumnado se distribuirá ordenadamente a lo largo de la pista, dejando suficiente espacio entre sí para facilitar los movimientos.</p> <p>El docente se situará frente a los alumnos, representado el baile a modo de guía, realizando los pasos que los alumnos/as repetirán como si de un espejo se tratase.</p>					



<p>En este ejercicio se trabajará principalmente la <b>lateralidad</b> y la <b>tonicidad</b>, puesto que, además de desarrollar el tono muscular con la actividad física realizada, haremos hincapié en diferenciar los movimientos hacia la izquierda/derecha y arriba/abajo.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>COMECOCOS</b></p> <p>El alumnado se colocará sobre las líneas de la pista y una o varias personas tendrán que pillar, desplazándose siempre por encima de dichas líneas. Si un alumno es pillado, tendrá que permanecer en equilibrio en una postura que simule un animal (concretamente un flamenco, lo que les obligará a estar a la pata coja) hasta que sea salvado por otro compañero.</p> <p>El docente será quien controle cómo se tendrá que desplazar el alumnado. Para ello dará las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos desplazamos corriendo, sin salirse de las líneas.</li> <li>➤ Nos desplazamos andando.</li> <li>➤ Nos desplazamos a pata coja, apoyando la pierna izquierda.</li> <li>➤ Nos desplazamos a pata coja, apoyando la pierna derecha</li> <li>➤ Giramos a la izquierda/derecha.</li> </ul> <p>En esta actividad podremos trabajar tanto el <b>equilibrio</b> como la <b>lateralidad</b> y la <b>tonicidad</b>.</p>	8'
<p style="text-align: center;"><b>CIRCUITO</b></p> <p>El alumnado se dividirá en 4 grupos heterogéneos de forma aleatoria, empleando la técnica de los números. De este modo lograremos que se trabaje de forma individual y dinámica.</p> <p>Realizaremos un circuito donde se desarrollarán los objetivos y contenidos propuestos en la sesión. El circuito va a ser igual para todo el grupo de alumnos, pero van a ser divididos para que se encuentren en movimiento el máximo tiempo posible. Cuando los alumnos finalicen el circuito, se volverá a empezar de nuevo incluyendo nuevas variantes especificadas en cada actividad. En cada circuito se llevarán a cabo las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Saltos en zig zag con aros (6 aros)</b> → El docente indicará los tipos de saltos a realizar (a la pata coja, pies juntos, de forma alterna, salto en aros del mismo color, etc).</li> <li><b>2. Equilibrio</b> → Los alumnos deben de andar sobre unos ladrillos manteniendo el equilibrio en todo momento y siguiendo las directrices que le dé el docente (por ejemplo, levantar mano derecha, mano izquierda, lateral derecho, lateral izquierdo, de espaldas, etc.)</li> <li><b>3. Skipping</b> → El alumnado deberá realizar el “skipping” evitando tocar las picas que hay en el suelo. Al comienzo del circuito el docente especificará cómo llevarlo a cabo (lateral derecho, lateral izquierdo o de frente).</li> <li><b>4. Cuadrupedias</b> → Para finalizar el circuito, los alumnos deberán de ir en cuadrupedias en la zona delimitada por conos con el objetivo de trabajar la tonicidad.</li> </ol> <p>En cada ronda se realizará una variante concreta de cada ejercicio (a elegir entre las mencionadas anteriormente). Se realizarán tantas rondas como permita el tiempo destinado a esta actividad (6 minutos).</p> <p>Los alumnos de cada grupo se colocarán en fila y saldrán de uno en uno cuando el compañero de delante haya completado la 2ª prueba (equilibrio).</p>	10'

PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><b>YOGA INFANTIL</b></p> <p>La última parte de la sesión consistirá en una breve sesión de yoga infantil. Los alumnos se colocarán en el suelo sentados formando un círculo, dejando al docente en el centro de este. El docente realizará las diferentes posturas y los alumnos/as deben repetirlas a su vez.</p> <p>Esta actividad estará ambientada en el mar, represando posturas que simulen diferentes animales marinos, tales como la postura de la tortuga, el cangrejo, el tiburón y la estrella de mar. Se intentará envolver al alumnado en una sensación de paz y tranquilidad que concluya con la sesión.</p>	9'
<b>OBSERVACIONES</b>	
<p>Toda la sesión estará ambientada con música Disney que encaje con la tarea en cada momento, con el fin de crear un clima más motivador y alegre.</p> <p>Atendiendo a la coreografía, contiene pocos pasos con el fin de facilitar su desarrollo en alumnos más pequeños. Asimismo, se ha de tener en cuenta que la música no tenga letra, ya que, en ocasiones, la letra de las canciones se puede solapar con las explicaciones.</p>	

BAJO EL MAR															
Nº de la sesión	2	Curso:	2º	Nº alumnos/as:	24										
MATERIALES	Reproductor musical, dado (Anexo 2), tableros Twister (Anexo 3), petos de colores y pelotas de foam.														
INSTALACIONES	Patio														
PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO					TIEMPO										
<b>SIEMPRE FLOTAMOS</b>					5'										
<p>El alumnado se reparte en cuatro grupos heterogéneos, los cuales se colocarán en la pista formando un cuadrado. Los grupos tendrán como nombres: Ariel, Flounder, Sebastián y Príncipe Eric. El docente se situará en el centro de esta formación, desde donde dará las indicaciones pertinentes.</p> <p>Los integrantes de cada grupo estarán agarrados de la mano formando un corro y siguiendo las instrucciones codificadas del maestro. Estas instrucciones serán:</p> <table border="1" data-bbox="209 929 1082 1128"> <thead> <tr> <th>DOCENTE</th> <th>GRUPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Levanta mano derecha</td> <td>Gira a la derecha</td> </tr> <tr> <td>Levanta mano izquierda</td> <td>Gira a la izquierda</td> </tr> <tr> <td>Levanta pierna derecha</td> <td>Salta a la pata coja a la derecha</td> </tr> <tr> <td>Levanta pierna izquierda</td> <td>Salta a la pata coja a la izquierda</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>*Variantes: cuando el docente de la orden, el alumnado deberá realizar la acción contraria (Ej.: si se levanta la mano derecha, el corro gira a la izquierda).</b></p> <p>Se aumentará la frecuencia de los cambios progresivamente, de modo que vaya aumentando la dificultad y el ritmo.</p>						DOCENTE	GRUPO	Levanta mano derecha	Gira a la derecha	Levanta mano izquierda	Gira a la izquierda	Levanta pierna derecha	Salta a la pata coja a la derecha	Levanta pierna izquierda	Salta a la pata coja a la izquierda
DOCENTE	GRUPO														
Levanta mano derecha	Gira a la derecha														
Levanta mano izquierda	Gira a la izquierda														
Levanta pierna derecha	Salta a la pata coja a la derecha														
Levanta pierna izquierda	Salta a la pata coja a la izquierda														
<b>BAILE DE SEBASTIÁN</b>					5'										
<p>Cada grupo se sitúa en una zona de la pista formando un círculo y portando un dado (<b>ANEXO 5.2</b>) donde aparecen cada una de las partes del cuerpo con un hemisferio determinado. Por cada ronda, un alumno lanzará el dado y todo su grupo debe bailar al ritmo de la canción “Bajo el Mar” moviendo únicamente el segmento corporal asignado. En la segunda mitad de esta actividad, el alumnado realizará la misma tarea, pero bailando moviendo cualquier parte del cuerpo menos la que haya salido en el dado.</p>															
PARTE PRINCIPAL					TIEMPO										
<b>TWISTER</b>					10'										
<p>Se mantienen los cuatro grupos formados inicialmente. En la pista habrá 4 tableros con sus respectivas ruletas (<b>ANEXO 5.3</b>). El tablero estará compuesto por círculos de diferentes personajes de la película “La Sirenita” en vez de colores. Además, contaremos con otra ruleta que indique la parte del cuerpo a utilizar.</p>															

<p>Los/as alumnos/as girarán aleatoriamente cada ruleta de modo que colocarán la zona del cuerpo determinada en el círculo que les haya tocado. El alumno/a que se equivoque (<i>por ejemplo, usando la mano derecha en vez de la izquierda</i>) queda eliminado hasta la siguiente ronda y, mientras tanto, tendrá que intentar desconcentrar a los compañeros nombrando la parte contraria a la que les ha tocado (<i>por ejemplo, si les toca la pierna izquierda, diciendo: “¡derecha! ¡derecha!”</i>), dificultando así la actividad.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>UNA BOLERA EN EL MAR</b></p> <p>Los alumnos se mantienen dividido en los 4 grupos anteriores, de modo que cada uno se coloca formando una línea, excepto un compañero que hará el papel de “Tiburón”.</p> <p>Los compañeros alineados serán los “Peces”, simulando los bolos. El tiburón lanzará pelotas de foam y los peces deberán moverse hacia la izquierda y derecha sin dejar de pisar las líneas a la vez que intentan esquivarlas.</p> <p>Por cada alumno golpeado, el jugador obtendrá un punto. Se realizarán tantas rondas como miembros tenga el equipo, de modo que se alternen los roles y todos sean jugadores en una ronda.</p> <p>Se acumularán los puntos de cada miembro del equipo, de modo que el grupo que tenga una puntuación mayor será el ganador.</p>	10’
<p style="text-align: center;"><b>REY TRITÓN</b></p> <p>Esta actividad es una adaptación del tradicional “Marco – Polo”. El juego consiste en que un alumno, con los ojos vendados tendrá que atrapar a uno de sus compañeros siguiendo tan solo el sentido auditivo. Este alumno se llamará “Úrsula”. El resto del alumnado, los “Rey Tritón”, se distribuyen a lo largo de toda la pista intentando huir de Úrsula, quien grita “¡Rey!” y ellos responden “¡Tritón!”, lo que le dará pistas de dónde se encuentra cada uno para ir a por ellos.</p> <p>Cuando Úrsula pille a un Rey Tritón, este pasará a ser del equipo de Úrsula y ambos tendrán que quedarla. El objetivo es pillar al máximo número de personas en el tiempo otorgado. Ganará el equipo más numeroso.</p>	10’
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center;"><b>RECREA A TU COMPAÑERO</b></p> <p>El alumnado se dividirá en grupos de 3, donde podremos distinguir 3 roles diferentes: escultor, modelo y escultura.</p> <p>El escultor se tapaná los ojos. La escultura realizará una pose, mientras que el escultor, mediante el tacto tendrá que descubrirla. Una vez el escultor considere que tiene la pose, tendrá que reproducirla en el modelo.</p> <p>Se harán 3 rondas, de modo que los roles vayan rotando.</p>	4’

EL DIRECTOR DE ORQUESTA	4'
<p>Todos los alumnos se sentarán conformando un círculo en el centro del campo excepto un compañero al azar que se saldrá de la clase.</p> <p>El resto de los compañeros elegirá a uno que hará de director de una orquesta y que deberá de ir marcando el ritmo realizando diferentes movimientos con ambos hemisferios y el resto de los compañeros lo deberán de seguir.</p> <p>Por último, el compañero que se salió de la clase entrará y deberá de adivinar quién es el director de la orquesta. Contará con tres intentos y una vez que lo adivine o se la acaben los intentos cambiará de roles.</p>	
OBSERVACIONES	
<p>La sesión “Bajo el mar” está inmersa en la película “La Sirenita”.</p> <p>Los grupos heterogéneos se realizarán mediante la técnica del número, de modo que, al azar, se asignará a cada alumno un número y todos los que tengan el mismo formarán un grupo.</p> <p>En la actividad “Una bolera en el mar” se ha de prestar mucha atención a la seguridad del alumnado, ya que van a recibir golpes. Por ello, se emplearán balones de foam, ya que por su ligereza no causa daño. Asimismo, es posible que el alumnado se caiga al ser golpeado, por lo que se colocarán colchonetas tras la línea en la que se encuentran los peces.</p> <p>Por último, cabe destacar que en “Rey Tritón”, si Úrsula tarda demasiado en pillar a un compañero, es posible que se agobie o, incluso, se maree. Por lo que se le permitirá abrir los ojos durante 15 segundos, proporcionándole así una ligera ventaja para que capture a alguien. Además, los Rey Tritón no se pueden esconder por la pista, deben permanecer en sitios libres.</p>	

LA MALDICIÓN DE LA PERLA NEGRA					
Nº de la sesión	3	Curso:	2º	Nº alumnos/as:	24
MATERIALES	Reproductor musical, espadas, tarjetas, Big – Ball, balones de foam, telescopio de papel higiénico.				
INSTALACIONES	Patio				
PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO					TIEMPO
<b>¡TODOS A BORDO!</b>					5'
<p>El alumnado se colocará sobre una línea a lo largo de toda la pista. La línea simulará el barco, mientras que el agua es el espacio de delante y puerto el de atrás.</p> <p>El docente irá diciendo barco, puerto o agua, de modo que, con cada palabra, el alumnado deberá saltar hacia la zona indicada o, en su caso, permanecer en la misma. Los cambios cada vez serán más rápidos, proporcionando menos tiempo de reacción.</p> <p>La primera mitad del tiempo se realiza la actividad en estático, todos quietos en la misma línea. Sin embargo, en la siguiente mitad, todos los niños y niñas estarán desplazándose por las diferentes líneas dibujadas en el suelo de la pista.</p>					
<b>BUSCA TU LUGAR</b>					4'
<p>A lo largo de la pista se esconderán tarjetas compuestas por diferentes dibujos que hacen referencia a las partes de un barco (Popa, estribor, proa y timón). Habrá 6 tarjetas de cada tipo.</p> <p>Los alumnos se desplazarán por la pista bailando al ritmo de la música y moviendo el segmento corporal que se les indique (brazo izquierdo, pierna derecha...).</p> <p>A la voz del docente, todos deben salir corriendo en busca de una tarjeta y agruparse con todos los compañeros que tengan el mismo dibujo.</p> <p>De este modo, conseguiremos tener 4 grupos heterogéneos de 6 personas cada uno, con los que trabajaremos a lo largo de la mayoría de la sesión.</p>					
PARTE PRINCIPAL					TIEMPO
<b>A TODO BARCO</b>					10'
<p>El alumnado se mantiene dividido en los 4 grupos anteriores, de modo que cada uno se coloca formando una fila al principio de la pista. Estas filas simularán los contenedores de un barco, cuyo capitán será el nombre del grupo que les haya tocado.</p> <p>Frente a cada barco contaremos con un circuito que cada grupo debe superar, pero no de cualquier modo. Todos los miembros del equipo tendrán los ojos vendados, excepto el último de la fila, el capitán, quién guiará a su barco por todo el espacio.</p>					

<p>El capitán podrá dar las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Tocar hombro derecho</b> → El barco gira a la derecha.</li> <li>✓ <b>Tocar el hombro izquierdo</b> → El barco gira a la izquierda.</li> <li>✓ <b>Tocar en medio de la espalda</b> → Seguir recto.</li> <li>✓ <b>Tocar la cabeza</b> → Parar</li> </ul> <p>Cuando se complete el circuito, el alumno/a que se encuentre en el principio de la fila pasará a la última posición para hacer de capitán.</p> <p>Se realizarán tantas rondas como miembros tengan los equipos (6), con el fin de que todos experimenten ambos roles. En cada ronda, una vez que los tripulantes se hayan vendado los ojos, se modificará alguna parte del trayecto del circuito.</p> <p>En cada ronda los diferentes barcos obtendrán una puntuación en función de quién haya llegado antes. De este modo, el barco que complete el circuito antes obtendrá 3 puntos, el 2º será premiado con 2 puntos, el tercero con 1 y el último con 0.</p> <p>Finalmente, ganará el barco con más puntuación, obteniendo como recompensa una leve ventaja en el siguiente juego.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>BOMBARDEO</b></p> <p>La pista se dividirá en dos campos de juego, donde se realizarán dos competiciones simultáneas. En un campo se enfrentarán los dos equipos con más puntuación en la actividad anterior y en la otra los dos con menos puntos.</p> <p>Cada equipo se colocará en un extremo de su campo y en medio de este habrá una big – ball, la gran bomba. A cada uno de los tripulantes se les proporcionará un balón de foam, que simularán pequeñas bombas. Estos deben lanzar los balones a la big – ball, con el objetivo de desplazarla hasta la línea del rival. Gana el equipo que lo consiga antes.</p> <p>En esta primera ronda, el equipo que había ganado en la actividad anterior partirá con el doble de balones que sus rivales.</p> <p>Se realizarán dos rondas, de modo que, en la segunda, los dos equipos que se habían enfrentado pasan a formar un único equipo y se realizará una única competición global.</p>	10'
<p style="text-align: center;"><b>JACK VS BARBOSA</b></p> <p>Los alumnos se sitúan en parejas y cada una de ellas debe sujetar en la mano una espada hecha con churros de piscina de espuma. Un miembro de la pareja será Jack Sparrow y otro el Capitán Barbosa. Jack será el atacante y Barbosa el defensor. Simularán una especie de esgrima.</p> <p>El atacante con la espada debe tocar alguna parte específica del cuerpo del compañero, trabajando con ambos hemisferios según indique el docente (hombro derecho/izquierdo, pierna derecha/izquierda etc.). El defensor deberá defenderse con su espada intentando cubrirse para que este no consiga su objetivo.</p> <p>Se realizarán 5 rondas de 1 minutos cada una con determinadas concisas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>1ª RONDA</b> → Jack agarra la espada con la mano derecha y golpea solo el hemisferio derecho del cuerpo de Barbosa, quien se defiende agarrando su espada con la mano derecha.</li> <li>- <b>2ª RONDA</b> → Jack agarra la espada con la mano derecha y golpea solo el hemisferio izquierdo del cuerpo de Barbosa, quien se defiende agarrando su espada con la mano derecha.</li> </ul>	10'

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>3ª RONDA</b> → Jack agarra la espada con la mano izquierda y golpea solo el hemisferio derecho del cuerpo de Barbosa, quien se defiende agarrando su espada con la mano izquierda.</li> <li>- <b>4ª RONDA</b> → Jack agarra la espada con la mano izquierda y golpea solo el hemisferio izquierdo del cuerpo de Barbosa, quien se defiende agarrando su espada con la mano izquierda.</li> <li>- <b>5ª RONDA</b> → Golpear y defender usando el lado dominante.</li> </ul> <p>Una vez se completen las 5 rondas, se cambiarán los roles y se repetirán. Se contabilizará el número de veces que Jack golpea a Barbosa, de modo que, el que más veces lo haga, será el ganador.</p>	
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center; background-color: #c8e6c9;"><b>¡ENFÓCAME!</b></p> <p>Los alumnos se colocan por parejas, uno frente al otro. Un miembro de la pareja será el pirata y el otro el capitán del barco. Los piratas portarán un telescopio elaborado con rollos de papel higiénico y será solo a través de él por donde puedan observar a su compañero, ya que el otro ojo estará tapado como a lo largo de toda la sesión.</p> <p>El capitán se encargará de representar distintos movimientos, mientras que los piratas deben observarlo a través de su telescopio y repetirlos, como si de un espejo se tratase.</p> <p>A los 2 minutos, se cambiarán los roles, de modo que el pirata pasará a ser capitán y viceversa.</p>	4'
<p style="text-align: center; background-color: #c8e6c9;"><b>¡LLEVA EL TIMÓN!</b></p> <p>El alumnado, tripulantes, se distribuye sentado en el suelo formando un círculo, excepto un compañero elegido al azar, nuestro capitán, que se situará en el centro de este.</p> <p>Los tripulantes tendrán una pelota, bomba, que pasarán en una dirección concreta, según las órdenes que les dé el capitán.</p> <p>El capitán estará con los ojos cerrados y podrá dar las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>¡A babor!</b> → Los tripulantes pasan la bomba hacia la izquierda.</li> <li>➤ <b>¡A estribor!</b> → Los tripulantes pasan la bomba a la derecha.</li> <li>➤ <b>¡Vela!</b> → El tripulante que tenga la bomba en sus manos la lanza a cualquier compañero y se continúa pasándola en el mismo sentido.</li> <li>➤ <b>¡Fuego!</b> → Explota la bomba</li> </ul> <p>Cuando la bomba explote el tripulante que la tenga en sus manos se intercambiará con el capitán.</p>	4'
<b>OBSERVACIONES</b>	
<p>La sesión “La Maldición de la Perla Negra” está inmersa en la película “Piratas del Caribe”. El alumnado deberá llevar un parche en el ojo durante toda la sesión. En el “Bombardeo” se han seleccionado pelotas de foam con el fin de evitar que el alumnado se golpee cuando lancen sus bombas. Asimismo, y en busca de su seguridad, deberemos ser muy meticulosos a la hora de dar indicaciones en “Jack VS Barbosa”, haciendo énfasis en que no podemos golpear en la cabeza ni en sitios peligrosos.</p>	



<b>BIBIDI BABIDI BÚ</b>					
<b>Nº de la sesión</b>	4	<b>Curso:</b>	2º	<b>Nº alumnos/as:</b>	24
<b>MATERIALES</b>	Reproductor musical, globos amarillos, tizas, aros, bancos suecos, cuerdas, conos, zancos, pelotas de espuma y picas.				
<b>INSTALACIONES</b>	Patio				
<b>PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO</b>					<b>TIEMPO</b>
<b>BAILA EL VALS</b>					5'
<p>La pista contará con numerosas líneas dibujadas en el suelo. El alumnado se distribuirá a lo largo de todas ellas, siendo estas la única parte del suelo que podrán pisar. Una vez colocados, comenzará a sonar la canción de “Cinderella”, y los alumnos, de forma individual, tendrán que bailar al son de ella moviéndose a lo largo de las líneas.</p> <p>Si ambos compañeros coinciden en la línea, tendrán que bailar juntos a la vez que buscan la forma de cruzarse sin salirse de ella.</p> <p>A la mitad del tiempo todos los alumnos tendrán que bailar por parejas y, en este caso, cuando se crucen con otra pareja tendrán que cambiar de pareja y continuar bailando.</p>					
<b>¡A POR EL QUESO!</b>					5'
<p>Al inicio de la actividad se indica al alumnado que, como todos sabemos, la cenicienta perdió un zapato de cristal. Nosotros somos sus amigos los ratones y nos hemos solidarizado con ella quitándonos un zapato. Por lo tanto, hemos de imaginar que nos falta un zapato y por eso solo podemos desplazarnos a la pata coja.</p> <p>El grupo de clase se encontraba dividido por parejas al terminar la actividad anterior, por lo que les indicaremos que deben agruparse 3 parejas. De este modo, tendremos 4 grupos de 6 personas. Cada grupo tendrá el nombre de un ratón de la Cenicienta: Gus, Jaq, Mary y Suzy.</p> <p>En cada esquina de la pista hay un aro que corresponde a cada uno de los equipos formados.</p> <p>Los 4 equipos se colocarán en el centro del terreno de juego, desde donde se iniciará la actividad. El docente comenzará a lanzar globos amarillos que simularán trozos de queso y los ratones tendrán que cogerlo y llevarlos (a la pata coja) hasta su aro.</p> <p>Una vez que el docente deje de lanzar “trozos de queso”, cada equipo tiene que intentar robarlos de los aros rivales.</p> <p>Sol se podrá robar una pelota en cada viaje. Ganará el equipo de ratones que tengan más trozos de queso en su aro.</p> <p>En ningún momento podrán apoyar ambos pies.</p> <p>Se realizarán dos rondas, de modo que en la primera apoyen el pie dominante y en la segunda el no dominante.</p>					

PARTE PRINCIPAL	TIEMPO
<p style="text-align: center;"><b>TIC – TAC</b></p> <p>El alumnado sigue dividido en los 4 grupos iniciales. El juego consistirá en la clásica rayuela. De este modo, habrá 4 rayuelas pintadas en el suelo y cada grupo se coloca detrás de una en fila. Se indica a los alumnos que la Cenicienta se acaba de marchar a la fiesta del príncipe, ataviada con el hechizo del Hada Madrina. El hechizo se deshace a las 12 de la noche, por lo que los números de la rayuela indican una cuenta atrás para esa hora.</p> <p>Cada alumno del equipo lanzará una ficha a cualquier número y tendrá que realizar todo el recorrido a la pata coja (cuando sea un solo cuadrado) o apoyando los dos pies (cuando sean dos). En el momento en el que se encuentren con la casilla en la que está la ficha, tendrán que pensar la forma de saltarla sin pisarla. Harán el recorrido de ida y de vuelta, teniendo que recoger la ficha a la vuelta.</p> <p>El primer equipo en el que todos los miembros completen el recorrido obtendrá 3 puntos, el segundo 2, el tercero 1 y el último 0.</p> <p>Se realizarán tres rondas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En la primera, se salta a la pata coja con la pierna dominante.</li> <li>- En la segunda, se salta con la pierna no dominante.</li> <li>- En la tercera, usarán la pierna que quieran, pero no se podrá rebotar, es decir, una vez que saltamos a una casilla, el pie no puede volver a separarse del suelo hasta que se salte a la siguiente.</li> </ul> <p>El equipo que acumule más puntos será el ganador y tendrá una pequeña ventaja en el siguiente juego, en el que tendrán que rescatar a la Cenicienta cuando su hechizo está a punto de terminar.</p>	10'
<p style="text-align: center;"><b>¡AL RESCATE!</b></p> <p>Seguimos manteniendo los grupos formados anteriormente. Al inicio de la actividad se indica a los alumnos que tenemos un objetivo muy importante: “¡Llegar al castillo para rescatar a la Cenicienta! El reloj casi marca la medianoche y el hechizo se terminará”.</p> <p>Se elaborarán 4 circuitos iguales a lo largo de la pista, de modo que los alumnos de los diferentes equipos lo realicen de forma simultánea, intentando que permanezcan en movimiento el mayor tiempo posible.</p> <p>El circuito consta de las siguientes estaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Banco sueco</b> → El alumnado debe caminar sobre un banco sueco, manteniendo el equilibrio.</li> <li>2. <b>Aros</b> → Saltar de un aro a otro a la pata coja.</li> <li>3. <b>Cuerda</b> → En el suelo contaremos con una cuerda en zig – zag, por encima de la cual debe andar cada alumno sin tocar el suelo.</li> <li>4. <b>Cono</b> → Transportar un cono en la cabeza sin que se caiga, siguiendo el camino que se indica.</li> <li>5. <b>Zancos</b> → El último trayecto del circuito debe realizarse caminando sobre zancos.</li> </ol> <p>Cada alumno saldrá cuando el compañero de delante haya completado la segunda estación. El equipo que llegue primero al castillo será el ganador.</p> <p><i>*El equipo que ganó en la actividad anterior saldrá 10 segundos antes que el resto</i></p>	10'

<p style="text-align: center;"><b>PELEA DE PRÍNCIPES</b></p> <p>En la pista contaremos con dos líneas a lo largo del suelo, una frente a la otra. El alumnado se coloca por parejas, de modo que un miembro de la pareja esté en una línea y el otro en la otra.</p> <p>Los alumnos que estén en una fila serán la madrastra y los de la otra los príncipes. Se explica a los alumnos que ambos se enfrentarán, ya que el príncipe desea casarse con la Cenicienta y la madrastra lo quiere impedir.</p> <p>Uno frente al otro tendrá una pelota, la cual deben agarrar cada uno, por un lado. Tendrán que intentar desestabilizar al rival moviendo la pelota, con el objetivo de que este se salga de la línea.</p> <p>El personaje que consiga vencer al otro ganará. Cada minuto, la fila de príncipes se moverá a la derecha, cambiando, por tanto, de rival en cada ronda.</p>	10'
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center;"><b>¡CUIDADO CON LUCIFER!</b></p> <p>El alumnado se distribuirá a lo largo de la pista. Un compañero será quien la quede y se le llamará Lucifer, el resto serán los ratones.</p> <p>Los ratones se moverán por la pista a la vez que bailan al son de la música. Cuando la música pare todos los ratones deben mantener la posición que tenían sin moverse porque Lucifer viene a por ellos. Lucifer revisará que todos están quietos. Si detecta a un ratón moviéndose este pasará a quedarla con él.</p> <p>El objetivo es eliminar al mayor número posible de ratones.</p>	4'
<p style="text-align: center;"><b>¡LEVANTA EL TROFEO!</b></p> <p>Todo el alumnado se distribuye en la pista con una pica. La pica debe colocarse de forma vertical sobre la palma de la mano, sin agarrarla. Le indicamos que la pica simula el zapato de cristal que había perdido Cenicienta y que, gracias a lo bien que han trabajado, han conseguido que lo recupere. El zapato no puede caerse, porque al ser de cristal es muy frágil.</p> <p>Seguirán ciertas indicaciones, tales como caminar despacio, acelerar el paso, dar una (o más) vueltas alrededor de sí mismos, sentarse en el suelo y levantarse... Todas ellas intentando que la pica no caiga al suelo.</p>	4'
<b>OBSERVACIONES</b>	
<p>La sesión “Bibidi Babidi Bú” está inmersa en la película “La Cenicienta”.</p> <p>Esta sesión requiere una planificación muy exhaustiva, ya que necesita una gran cantidad de materiales y una compleja organización del espacio. Podría ser un poco difícil llevarla a cabo en un aula con un solo docente, ya que necesitaría ciertas ayudas para ello o bien, dejarlo todo listo antes de iniciar la clase. Asimismo, puede ser una sesión muy divertida y gratificante para el alumnado.</p>	

<b>A ARABIA TÚ VAS</b>					
<b>Nº de la sesión</b>	5	<b>Curso:</b>	2º	<b>Nº alumnos/as:</b>	24
<b>MATERIALES</b>	Reproductor musical, conos chinos, pañuelos/petos, ladrillos de plástico, papel de periódico y cuerda.				
<b>INSTALACIONES</b>	Patio				
<b>PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO</b>					<b>TIEMPO</b>
<b>COLOCA EL TURBANTE</b>					5'
<p>El docente, que llegará al aula caracterizado con un turbante en la cabeza, les explicará a los alumnos que la clase de hoy estará basada en la película Aladín. Narrará una breve historia introductoria sobre la película y repartirá a cada alumno un cono chino, el cual tendrán que colocar en su cabeza a modo de turbante.</p> <p>Una vez tengan colocados el turbante, se situarán en la línea de salida y, a la señal, tendrán que llegar al otro extremo de la pista sin que se les caiga, estando totalmente prohibido agarrarlo. Si algún turbante se cae, el alumno que lo portaba debe volver al inicio.</p> <p>El camino de ida se realiza de forma individual, pero tendrán que volver por parejas.</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción "Si a Arabia tú vas"</i></p>					
<b>HUYE DEL BAZAR</b>					5'
<p>Aladín era un chico pobre y humilde que junto a su mono Abú robaba a diario en el mercado para poder alimentarse. Muy a menudo los comerciantes le perseguían para detenerlo y esta vez es una de ellas.</p> <p>El alumnado se distribuye en toda la pista y 4 de ellos (que portarán un pañuelo para que se les identifique) serán comerciantes que persiguen a Aladín y a Abú.</p> <p>En el suelo podremos encontrar muchos ladrillos dispersos, cuya función será la siguiente. Cuando los comerciantes vayan tras nuestros protagonistas, estos solo podrán salvarse subiéndose por parejas en un ladrillo y manteniendo el equilibrio en él. Solo se puede permanecer 15 segundos sobre cada ladrillo y los comerciantes no podrán hacer de guardianes junto a ellos durante esos 15 segundos.</p> <p>El alumno pillado pasará a ser comerciante y tendrá que pillar al resto.</p> <p>El juego termina cuando todos los compañeros hayan sido capturados o, si no se consigue, cuando finalice el tiempo estimado.</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción "El Rey"</i></p>					
<b>PARTE PRINCIPAL</b>					<b>TIEMPO</b>
<b>LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS</b>					10'
Jafar, el villano de la película, envió a Aladín y a Abú a introducirse en la Cueva de las Maravillas para conseguir la lámpara mágica. En esta cueva está totalmente prohibido tocar cualquier objeto					

<p>precioso, ya que en ese caso quedarían encerrados. Abú, vislumbrado por una piedra preciosa, la toca y la cueva empieza a derrumbarse. Por ello tendrán que intentar escapar de ella.</p> <p>En la pista habrá hojas de periódico en el suelo, simulando los diferentes apoyos que Aladín y Abú podrían encontrar en la cueva. Además, encontraremos numerosos obstáculos por el resto de la zona.</p> <p>El alumnado se dividirá en dos grupos formados mediante la técnica del número, de modo que uno (grupo 1) será Aladín y Abú y el otro (grupo 2) simulará la cueva derrumbándose que les quiere atrapar.</p> <p>Al inicio de la actividad, el grupo 1 se encuentra ocupando las diferentes hojas de periódico y el resto disperso por la zona.</p> <p>A la señal del docente los miembros del grupo 1 tendrán que cambiar de zona sin tocar ningún obstáculo y sin que les pille ningún compañero del grupo 2.</p> <p>Se realizarán dos rondas, una normal en la que todos se desplazarán caminando o corriendo y otra en la que solo podrán ir saltando a la pata coja. Una vez se realicen las dos rondas, se cambiarán los roles de los grupos y se repetirá el proceso.</p> <p>Por lo tanto, obtendremos 4 rondas de 2 minutos cada una.</p> <p>Gana el equipo que capture a más participantes. Este equipo habrá encontrado al genio de la lámpara, que será quien les saque sanos y salvos de la cueva.</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Un Genio Genial”</i></p>	
<p style="text-align: center;"><b>PRÍNCIPE ALÍ</b></p> <p>Cuando Aladín conoce al Genio, uno de sus 3 deseos es convertirse en príncipe para poder casarse con Jasmín. El Genio, al concedérselo, le convierte en el Príncipe Alí. Una vez que es príncipe se dirigen al palacio de Jasmín para pedirle la mano a su padre, Sultán. El camino hacia palacio es un auténtico desfile y una gran fiesta, lo que queremos representar con esta actividad. Los dos grupos que se habían formado anteriormente se dividen, a su vez, en otros dos, obteniendo así 4 grupos.</p> <p>Cada grupo tiene una función concreta y se desplazarán del modo que se les indique, obteniendo finalmente una representación de la llegada a palacio tan extraordinaria como la de la película. El camino será de un extremo de la pista al otro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Grupo 1:</b> se desplaza con un cono chino en la cabeza dando vueltas alrededor de sí mismo, sin que se caiga el cono y sin agarrarlo.</li> <li>- <b>Grupo 2:</b> colocados como ellos decidan (en fila, en círculo...), tendrán que desplazarse agarrando el pie del compañero.</li> <li>- <b>Grupo 3:</b> portarán entre todos una larga cuerda que simulará el trono del Príncipe Alí. Esta cuerda puede ser transportada con cualquier parte del cuerpo menos con las manos y los brazos, intentando que no se caiga.</li> <li>- <b>Grupo 4:</b> se desplazarán utilizando como apoyo un pie y una mano.</li> </ul> <p>Se realizarán 4 rondas, en cada una de las cuales se rotarán los roles (el grupo 1 pasa al 2, el 2 al 3...).</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Príncipe Alí”</i></p>	10'
<p style="text-align: center;"><b>UN MUNDO IDEAL</b></p> <p>El Príncipe Alí y Jasmín tienen su primera cita, sobrevolando Agrabah con la alfombra mágica. La princesa debe volver a casa, ya que es tarde y posiblemente le echen en falta. En esta actividad la llevaremos en la alfombra mágica hasta palacio.</p> <p>El alumnado se mantiene dividido en los 4 grupos anteriores. Cada grupo se colocará en fila en la línea de salida y tendrá 3 hojas de papel de periódico. Estas hojas representan la alfombra mágica.</p>	10'

<p>Cada equipo tiene que desplazarse hacia el otro extremo de la pista apoyándose únicamente en la alfombra mágica, por lo que tendrán que compartirla y mantener el equilibrio en ella a la vez que transportan una parte (hoja de papel de periódico) hacia adelante para avanzar.</p> <p>En la segunda ronda, se unirán dos equipos y, en este caso contarán con 5 hojas de papel de periódico.</p> <p>En la última, todos juntos tendrán que cooperar para conseguir llegar a palacio, contando con 10 hojas de papel de periódico.</p> <p>Gana el equipo que llegue antes</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Un Mundo Ideal”</i></p>	
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center; background-color: #c8e6c9;"><b>SÍ QUIERO</b></p> <p>Aladín y Jasmín, tras superar todos los obstáculos a los que se han enfrentado, han conseguido alcanzar aquello que tanto deseaban, casarse el uno con el otro. Están preparando su boda y quieren ordenar a sus invitados en las mesas, pero tienen dudas de cómo hacerlo.</p> <p>Todos los alumnos se distribuyen a lo largo de una línea que hay en el suelo. El objetivo es ordenarse (según el criterio que se indique) sin salirse de la línea.</p> <p>En primer lugar, tendrán que ordenarse en función de la estatura, de más altura a menos. Una vez conseguido, se realizará otra ronda en la que se ordenarán según sus cumpleaños (desde quién los cumple antes hasta el que los cumple el último).</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “El Beso”</i></p>	4’
<p style="text-align: center; background-color: #c8e6c9;"><b>UN FINAL FELIZ EN AGRABAH</b></p> <p>¡Por fin ha llegado la boda que tanto esperaban! Gracias a lo bien que nuestros alumnos han realizado cada una de las actividades, han hecho posible que Aladín y Jasmín sean felices. Como recuerdo queremos tomar una foto de este maravilloso final feliz.</p> <p>Para la foto todos deben mantener una postura totalmente libre, pero en equilibrio</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Final Feliz en Agrabah”</i></p>	4’
<b>OBSERVACIONES</b>	
<p>La sesión “A Arabia tú vas” está inmersa en la película “Aladín”.</p> <p>Cada actividad de la sesión lleva consigo una canción concreta de la película de Aladín. Esto se debe a que hemos intentado que los ejercicios sigan una cierta cronología en torno a la película y que cada uno de ellos represente un momento de ellas, con su respectiva canción.</p>	

<b>¡BUSCA LO MÁS VITAL!</b>					
Nº de la sesión	6	Curso:	2º	Nº alumnos/as:	24
MATERIALES	Reproductor musical, picas, aros, pelotas de foam, ladrillos de goma espuma, petos y bote con tarjetas nombrando al alumnado.				
INSTALACIONES	Patio				
PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO					TIEMPO
<b>LOS ANIMALES DE LA SELVA</b>					5'
<p>El alumnado se distribuirá en toda la pista y se moverá trotando al ritmo de la música (Canción “Busca lo más vital”). El docente, cada cierto tiempo mencionará el nombre de un animal y los alumnos y alumnas tendrán que desplazarse imitando a ese animal y haciendo su sonido.</p> <p>Alguno de los animales mencionados serán el león, la serpiente, el mono y el cangrejo. El objetivo es trabajar con animales que se desplacen de maneras diferentes, de modo que los niños y niñas tengan que moverse en cuadrupedia, reptando, dando saltos...</p>					
<b>ATRAPA LA LIANA</b>					5'
<p>El alumnado se divide en cuatro grupos, los cuales se colocarán formando un círculo. Cada uno de los miembros del equipo tendrá una pica, que simulará una liana. A la señal del docente estos deben mantener su pica recta, soltarla y pasar al lugar del compañero y agarrar su pica, sin que ninguna se caiga. Se irá modificando la dirección de desplazamiento, la distancia entre los miembros del equipo...</p> <p>Finalmente, los dos grupos se unirán y se hará una ronda global.</p>					
PARTE PRINCIPAL					TIEMPO
<b>¿LOS MONOS JUEGAN AL FÚTBOL?</b>					10'
<p>El grupo se mantiene dividido en los cuatro equipos formados anteriormente, los cuales se enfrentarán de dos en dos, produciéndose dos partidos simultáneos. La pista estará dividida en dos campos, cada uno con una portería elaborada con aros. Cada equipo se sitúa en su campo y, desplazándose en cuclillas, tendrán que pasarse y robar al otro equipo la pelota de foam hasta conseguir introducirla en la portería de su oponente.</p> <p>Se realizarán 3 rondas de 3 minutos aproximadamente cada una. En la primera se enfrentarán los equipos al azar; en la segunda, se enfrentarán por un lado los que hayan ganado la primera ronda y, por otro lado, los que hayan perdido. Finalmente, se unirán los 4 equipos de modo que se obtengan 2 y se realice un partido general.</p>					

<p style="text-align: center;"><b>GUERRA DE FRUTOS</b></p> <p>La pista y el alumnado se mantiene dividido del mismo modo, dos grupos y dos campos. Cada equipo contará con tres árboles, los cuales se formarán con ladrillos de goma espuma colocados en forma de torre uno encima del otro. El primer árbol tiene tres ladrillos, el segundo dos y el tercero uno.</p> <p>El alumnado debe derribar los frutos de los árboles del equipo contrario, lanzando pelotas de foam. Si consiguen derribar todos los ladrillos, el árbol habrá sido talado, pero si es solo algún ladrillo, el árbol estará podado.</p> <p>Los árboles talados otorgan 3 puntos y los podados 1. El equipo con más puntos será el vencedor.</p>	10'
<p style="text-align: center;"><b>LOBOS, MONOS Y SERPIENTES</b></p> <p>La clase se dividirá en este caso en tres grupos heterogéneos mediante la técnica del número (lobos, monos y serpientes), que se diferenciarán portando petos de distinto color. Los lobos irán de rojo, los monos de amarillo y las serpientes de verde. Cada grupo tendrá una zona delimitada que será su “casa”, encontrándose a una cierta distancia del resto.</p> <p>Los lobos perseguirán a los monos, los que, a su vez, irán tras las serpientes y estas tras los lobos. Cuando un animal capture a otro, deberá llevarlo a su casa, donde lo retendrá. El alumno que esté atrapado podrá ser liberado por otro compañero de su mismo grupo chocándose la mano, lo que le permitirá volver al juego. Ganará el equipo que tenga más animales capturados al final del tiempo.</p> <p>Se realizarán 3 rondas, de 3 minutos cada una, donde se cambiarán los roles y, por lo tanto, el alumnado tendrá que cambiar de animal.</p>	10'
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center;"><b>¿QUIÉN FALTA EN LA FOTO?</b></p> <p>El docente dispondrá de un bote en el que hay tarjetas de las cuales cada una hace referencia a un alumno concreto. Una mano aleatoria sacará un papel y dirá el nombre del alumno que haya tocado, este será quien la quede.</p> <p>El alumno que la queda se coloca en medio de la pista y contará hasta 30. Mientras tanto, sus compañeros se moverán por todo el espacio, excepto uno (que lo decidirá el profesor al azar) que se esconderá. Cuando el que la queda termina de contar, gritará “¡FOTO!”. En este momento, los jugadores tendrán que quedarse quietos como estatuas y el jugador que la quede tendrá que adivinar quién falta en 30 segundos. Cuando se acabe el tiempo, le tocará a otro jugador. Se realizarán tantas rondas como el tiempo permita.</p>	5'
<p style="text-align: center;"><b>¿DÓNDE ESTÁ EL INTRUSO?</b></p> <p>El alumnado sacará del mismo bote anterior otro papel, obteniendo otro alumno que la quede. Este se situará en un lugar desde el cual no pueda ver al resto. Mientras tanto, los compañeros decidirán quién va a dirigirlos, el cual podrá realizar todo tipo de gestos que los demás deben imitar. El que la queda, tendrá la misión de encontrar al que está dirigiéndolos. Si lo encuentra, se elegirá a otro que empiece el juego de nuevo.</p>	4'



## OBSERVACIONES

La sesión “¡Busca lo más vital!” está inmersa en la película “El Libro de la Selva”.

<b>A ARABIA TÚ VAS</b>					
<b>Nº de la sesión</b>	7	<b>Curso:</b>	2º	<b>Nº alumnos/as:</b>	24
<b>MATERIALES</b>	Reproductor musical, balones medicinales, pelotas de foam, ladrillos, colchonetas y tarjetas.				
<b>INSTALACIONES</b>	Patio				
<b>PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO</b>					<b>TIEMPO</b>
<b>¡CORRE EN EL CUMPLE DE ANDY!</b>					5'
<p>El alumnado comenzará a trotar suavemente en la pista, evitando ir en círculos. Mientras tanto, el docente irá dando instrucciones sobre cómo deben desplazarse: andando en cuadrupedia, a la pata coja, saltando con los pies juntos, realizando sentadillas, saltando a la rana...</p>					
<b>PASAR LA BOMBA</b>					5'
<p>El alumnado se dividirá en 6 grupos, cuyos nombres corresponderán a personajes de la película Toy Story (Woody, Buzz Lightyear, Mr. Potato, Rex, Slinky y Hamm). Cada grupo contará con un balón medicinal, el cual deben pasarse sin que se caiga. Cuando el profesor grite “¡BOOM!”, la bomba explotará. A la mitad de cada ronda se introducirá uno o dos balones (según la dificultad que observemos en nuestro alumnado) para así dar más juego. Se realizarán 5 rondas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El balón se pasa girando el tronco hacia la derecha.</li> <li>2. El balón se pasa girando el tronco hacia la izquierda.</li> <li>3. El balón se pasa por debajo de las piernas.</li> <li>4. Al recibir el balón se elevará hacia arriba y se bajará antes de lanzar.</li> <li>5. El balón se pasa por encima de la cabeza y al recibirlo se hace una sentadilla.</li> </ol>					
<b>PARTE PRINCIPAL</b>					<b>TIEMPO</b>
<b>GYMKANA</b>					30'
<p>El alumnado permanece agrupado en los equipos anteriores, mientras que el espacio estará dividido en 6 estaciones diferentes, cada una con una prueba concreta.</p> <p>Al superar cada estación, se entregará al grupo una tarjeta con una parte del cuerpo de su personaje (pierna izquierda, pierna derecha, brazos, tronco y cabeza). De este modo, cuando cada equipo finalice la gymkana tendrán que completar el puzzle para tener formado a su personaje.</p> <p>Aproximadamente, se destinarán 5 minutos para cada estación, mientras que los 5 minutos que sobran se dedicará a la explicación de cada una de ellas.</p>					

<p style="text-align: center;"><b>ESTACIÓN 1: Saltos</b></p> <p>El grupo debe llegar desde una zona de la pista a otra saltando. A lo largo del recorrido se encontrarán picas y conos como obstáculos, los cuales no podrán pisar, por lo que deberán adaptar su salto a cada uno de ellos.</p> <p>Realizarán tres rondas, de modo que en la primera realizarán el camino de forma individual, en la segunda por parejas y, finalmente, todos de la mano.</p> <p>Cuando completen las 3 rondas conseguirán su tarjeta.</p> <p style="text-align: center;"><b>ESTACIÓN 2: Reptaciones y cuadrupedias</b></p> <p>Al igual que en la estación anterior, el alumnado tendrá que llegar de una zona de la pista a otra. En este caso, tendremos en el camino distintas vayas de atletismo en diferentes direcciones y alturas, de modo que tendrán que reptar o andar en cuadrupedia para superarlas, ya que estará prohibido saltarlas.</p> <p style="text-align: center;"><b>ESTACIÓN 3: Lanzamiento</b></p> <p>El alumnado contará con un balón de foam y, a una cierta distancia, 10 de ladrillos simulando bolos. Cada bolo derribado otorgará 1 punto. Cuando el alumnado consiga 15 puntos podrá obtener su recompensa. Si de un lanzamiento derriban todos los bolos, conseguirán su tarjeta de forma automática.</p> <p style="text-align: center;"><b>ESTACIÓN 4: Balón medicinal</b></p> <p>El alumnado contará con 3 balones medicinales. Por parejas, tendrán que transportar estos balones sin utilizar las manos, hasta llevarlos a la zona indicada. Una vez lo consigan se les dará otro balón y esta vez lo transportarán entre todos.</p> <p style="text-align: center;"><b>ESTACIÓN 5: Transporte</b></p> <p>El alumnado contará con una colchoneta. En esta colchoneta deberán transportar, del modo que consideren más útil, a un miembro del equipo de un punto de la pista a otro. Se irán rotando los roles de modo que todos los miembros del equipo sean transportados.</p>	
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center; background-color: #c8e6c9;"><b>¡QUE VIENE ANDY!</b></p> <p>Como todos sabemos, los juguetes deben permanecer quietos cuando un humano llega, para que así no descubran que tienen vida. En este juego haremos una versión del tradicional “Pollito Inglés”.</p> <p>Un alumno será Andy y el resto los juguetes. Andy será quien la quede y, de espaldas, dirá “Un, dos, tres, que viene Andy”. Mientras tanto, los juguetes tienen que avanzar hacia él. Cuando Andy termine de cantar, se girará y comprobará que los juguetes estén quietos. Por lo tanto, estos deben mantener una posición estática hasta que Andy vuelva a darse la vuelta.</p> <p>Si Andy detecta a algún juguete que se mueve, este tendrá que volver al inicio. El juguete que llegue hasta Andy comenzará a quedarla.</p>	<b>8'</b>

## OBSERVACIONES

La sesión “Hasta el infinito y más allá” está inmersa en la película “Toy Story”.

LA BELLEZA ESTÁ EN EL INTERIOR					
Nº de la sesión	8	Curso:	2º	Nº alumnos/as:	24
MATERIALES	Pantalla digital/ Proyector, ladrillos, conos, picas, pelotas y colchonetas.				
INSTALACIONES	Clase (porque necesitamos la pantalla digital/proyector) y patio.				
PARTE INICIAL/ CALENTAMIENTO					TIEMPO
<b>BONJOUR</b>					5'
<p>El alumnado se distribuirá en la pista de forma libre. En la pantalla digital, a la vez que suena la canción “Bonjour” de la película, proyectaremos su letra. El alumnado tendrá que realizar movimientos que representen aquello que dice la canción como si fuesen mimos. De esta forma, conseguiremos que empiecen a moverse y estimulemos sus segmentos corporales, además de fomentar la creatividad e imaginación con sus gestos.</p> <p>Durante la canción, daremos ciertas concisas. Nombraremos determinados segmentos corporales (mano derecha, mano izquierda, pierna derecha, pierna izquierda, cabeza) y no podrán utilizarlos en sus movimientos. Cuando nombremos un segmento corporal nuevo, podrán volver a utilizar el anterior.</p> <p>Estará permitido interactuar con los compañeros libremente, pudiendo realizar, incluso, movimientos en pareja/grupos. <i>*Canción “Bonjour”</i></p>					
<b>¡A BAILAR!</b>					5'
<p>La actividad consistirá en la representación de una coreografía musical. En primer lugar, se destinará la primera parte a explicar los pasos que conformarán el baile, con el fin de dinamizar la posterior representación.</p> <p>Una vez explicados los pasos, procedemos a la interpretación. El alumnado se distribuirá ordenadamente a lo largo de la pista, dejando suficiente espacio entre sí para facilitar los movimientos.</p> <p>El docente se situará frente a los alumnos, representando el baile a modo de guía, realizando los pasos que los alumnos/as repetirán como si de un espejo se tratase.</p>					
PARTE PRINCIPAL					TIEMPO
<b>¡QUÉ FESTÍN!</b>					15'
<p>Una noche, Bella, cuando ya es cautiva de la Bestia, comienza a husmear el palacio, hasta llegar a la cocina. Allí, los objetos encantados le realizan una gran fiesta para servirle la cena, un festín. En esta actividad vamos a representar ese festín.</p> <p>El alumnado se divide en 4 grupos heterogéneos.</p> <p>Cada grupo se coloca en fila en la línea de salida, donde tendrán una colchoneta, la “mesa del festín”. En el otro extremo de la pista tendrán diferentes objetos (ladrillos, conos, picas...), que simularán la cubertería y la comida que forma el festín. El alumnado, por carreras de relevo, tendrán que llegar al otro extremo de la pista, tomar un objeto y volver para colocarlo en la mesa.</p>					

<p>En el camino se encontrarán con una larga hilera de conos formando un zigzag que dificultará su recorrido.</p> <p>Una vez que el grupo haya conseguido colocar todos los objetos en la colchoneta, tendrán que llevar esta en equilibrio entre todos hasta al otro lado de la pista. La única regla a seguir es que realicen el zigzag y que ningún objeto de la mesa se caiga o se mueva (si esto ocurriese, el grupo tendría que volver atrás), pudiendo transportarla del modo que ellos prefieran.</p> <p>El grupo que llegue antes al destino con su mesa completa será el ganador y obtendrá una recompensa en el siguiente juego.</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Qué festín”</i></p>	
<p style="text-align: center;"><b>ASALTO AL CASTILLO</b></p> <p>Gastón, el obsesivo enamorado de Bella, cuando es consciente de que ella ama a la Bestia, decide asustar a todo el pueblo diciendo que es un monstruo y todos van al castillo a acabar con ella. Esta parte de la película será la representada en la actividad.</p> <p>El alumnado se mantiene dividido en los mismos grupos de la actividad anterior.</p> <p>Todos los miembros del equipo se colocarán en fila con las piernas abiertas. El primer alumno de cada fila será la Bestia y pasará al equipo que tenga a la derecha. Una vez esté en ese equipo se colocará de frente a él, separados por una mesa. El último miembro de cada fila será Gastón. Gastón tendrá que pasar por debajo de las piernas de sus compañeros del modo que considere más adecuado (reptaciones, cuadrupedias...). Cuando llegue al final de la fila se encontrará con la mesa y con la Bestia y realizarán un pulso. La Bestia anotará para su equipo los resultados, de modo que las victorias le dan 2 puntos, los empates 1 y las derrotas 0. Cuando todos los miembros del equipo se hayan enfrentado a la Bestia, esta regresará a su equipo y se cambiarán los roles, iniciándose así una nueva ronda.</p> <p>Finalmente, el equipo que haya acumulado más puntos será el vencedor. Se realizarán tantas rondas como el tiempo permita.</p> <p style="text-align: center;"><i>*El equipo que había ganado la actividad anterior comienza con un punto extra</i></p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Bella y Bestia”</i></p>	15’
<b>PARTE FINAL/ VUELTA A LA CALMA</b>	<b>TIEMPO</b>
<p style="text-align: center;"><b>BELLA Y BESTIA SON</b></p> <p>La última parte de la sesión consistirá en una breve sesión de yoga infantil. Los alumnos se colocarán en el suelo sentados formando un círculo, dejando al docente en el centro de este. El docente realizará las diferentes posturas y los alumnos/as deben repetirlas a su vez. Las posturas de yoga se realizarán a la vez que se narra un cuento que enlace con ellas. Se intentará envolver al alumnado en una sensación de paz y tranquilidad que concluya con la sesión.</p> <p style="text-align: right;"><i>*Canción “Bella y Bestia”</i></p>	4’
<p style="text-align: center;"><b>HAY ALGO EN TODOS</b></p> <p>La actividad se trata de un breve ejercicio de abrazoterapia. Al ritmo de la música, el alumnado se distribuirá por la pista y pasará a un ritmo suave. Cuando dos compañeros se encuentren, tendrán que darse un abrazo y decirse el uno al otro algo bueno que haya descubierto de él en este tiempo o algo que le guste de él. Finalmente, nos daremos un abrazo grupal y será el docente el que dirija algunas palabras a todo el grupo de forma global.</p>	4’

Por lo tanto, al igual que la canción de la Bella en su canción decía, refiriéndose a la Bestia, “Hay algo en él”, hoy y siempre, hay algo en todos y cada uno de los niños y niñas de la clase.

*\*Canción “Hay algo en él”*

### OBSERVACIONES

La sesión “La belleza está en el interior” está inmersa en la película “La Bella y la Bestia”.

En la actividad “Asalto al castillo” debemos señalar que, si el pulso dura más de 30 segundos y aún no hay ganador, se considerará empate.

En la última actividad debemos hacer énfasis en que aquellos aspectos positivos que deben decirse los unos a los otros tienen que hacer referencia a la personalidad y/o actitud, evitando rasgos físicos. Por último, y siguiendo con esta misma actividad, cabe destacar que el docente participará en ella y se introducirá en el ejercicio con todo el alumnado.

La Unidad Didáctica, además de los aprendizajes propios de la materia, ha intentado crear un clima en el aula muy favorable. Por ello, el objetivo de esta actividad es terminar la última sesión acercándonos los unos a los otros e incrementando los lazos afectivos. La abrazoterapia ayudará al alumnado a aumentar su autoestima y valor personal, así como a favorecer la unión de grupo.

Puesto que se trata de la última sesión de la Unidad Didáctica, consideramos que el alumnado ya casi ha adquirido la mayoría de los aprendizajes y es momento de afianzarlos. Por ello, en casi todas las actividades se ha permitido que empleen el segmento corporal que prefieran (afirmando su lateralidad) y técnicas libres de resolución de las tareas.

### Anexo 5.1

Nos imaginamos que estamos en París y vamos a iniciar el trayecto para ir a Disneyland. Salimos del hotel y vamos andando. Tenemos que utilizar un taxi y vemos uno. Para pararlo levantamos la mano derecha, pero no nos ve y levantamos la mano izquierda. A mitad de trayecto nos bajamos del taxi para coger un autobús, salimos corriendo porque perdemos el autobús.

Ya estamos en Disneyland y tengo ganas de verlo todo. Nada más entrar, voy hacia delante para ver la plaza de Mickey, pero mi madre me dice que no me separe y vuelvo hacia atrás. Nos vamos hacia la derecha para ver el mundo de las princesas, doy un giro para verlo todo. En la derecha está Blancanieves, vamos a verla. Bella está a la izquierda. ¡Pero hay muchos más por todos lados! A la izquierda, a la derecha, allí delante, detrás, saltamos para ver más lejos, giramos para verlo todo. Uf... hay que coger aire.

Vale, ahora vamos a montarnos en la montaña rusa, y va muy rápido, tenemos que ir a la pata coja.

La montaña empieza a ir a la derecha, da un giro y va hacia la izquierda. Ahora parece que se ha relajado un poco, así que vamos a girar para ver el paisaje. ¡Ahora vienen curvas! Una a la izquierda, derecha, adelante, izquierda, atrás, ¡hasta saltamos! Y ahora viene el final, ¡tres giros seguidos!

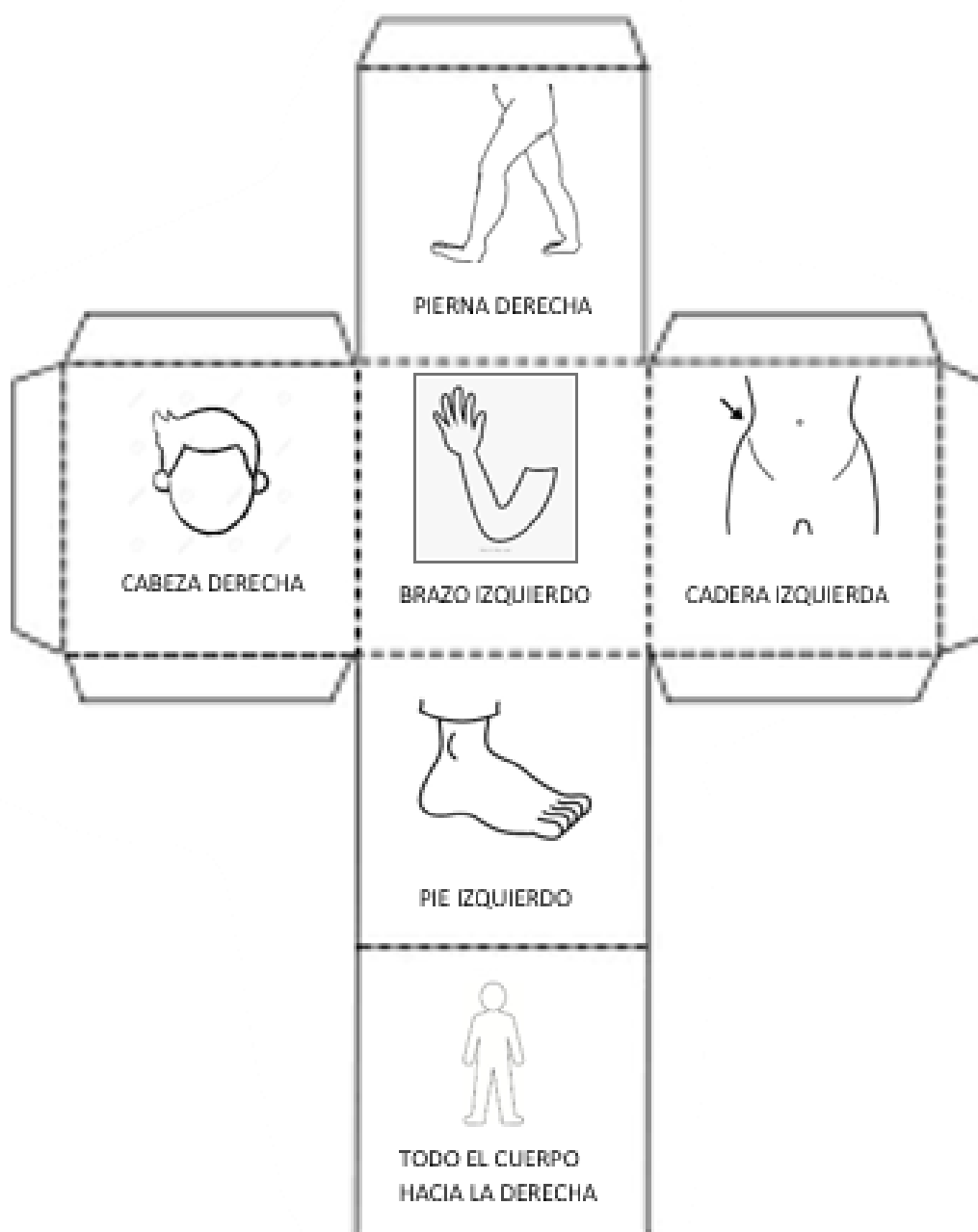
Uf, hemos salido un poco mareados, pero hay que seguir viendo Disney. Nos hemos encontrado al capitán Jack Sparrow, pero parece que se ha pasado con el Ron. Nos ha dicho que él nos va a guiar ahora, ¡pero lo está diciendo todo al revés! Ahora tenemos que hacer todo lo contrario de lo que nos diga, es decir, que vayamos al contrario de donde señala su dedo.

Jack nos dice que vayamos hacia la derecha para que veamos su barco pirata. Y ahora hacia delante para ver los cañones. Se ve que está un poco desorientado... dice que vayamos a la izquierda, a la derecha, delante, detrás, otra vez a la izquierda, derecha, detrás, detrás, izquierda, delante, derecha.

Se ha mareado y ha empezado a dar vueltas, así que nosotros también. ¡Damos 5 vueltas! ¡Qué cansado es esto de ver Disneyland!



Anexo 5.2



Anexo 5.3



