

**EL APRENDIZAJE DE VALORES EN
EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE DIBUJOS
ANIMADOS E IMÁGENES INFANTILES**

LETICIA ÁLVAREZ ROMANO
TUTOR ACADÉMICO: HUGO RODRÍGUEZ CAMPAZAS

RESUMEN

Actualmente no es posible desligar la educación de la tecnología, por lo que no debemos olvidar la importancia de la educación audiovisual en la escuela. El gran consumo audiovisual que hacen nuestros alumnos/as y las repercusiones sociales y personales que supone “salir de la escuela sin ninguna preparación para realizar de forma reflexiva y crítica aquella actividad a la que tantas horas dedican” (Iglesias y Raposo, 1998: 142), crea la necesidad de educar en valores y de encauzar toda la información que los niños/as reciben a través de los medios audiovisuales.

Conscientes de ello, hemos realizado este proyecto con el objetivo de complementar la Programación de Aula del área de Educación Física, con el desarrollo de valores que permitan a los alumnos/as adquirir una completa formación, utilizando como recurso de aprendizaje el uso de dibujos animados, por ser adecuado a las características individuales de nuestros alumnos/as y por ser un instrumento, motivador y estimulante, que ayuda tanto a la tarea de aprendizaje como a la tarea de enseñanza.

Palabras clave: Educación Física, Medios Audiovisuales, Valores, Dibujos Animados.

ABSTRACT

At present it is not possible to separate education from technology, that is why we should not forget the importance of audiovisual education in the school. The fact that our students are great audiovisual consumers and the social and personal consequences that ‘leaving school without any preparation to carry out, in a reflexive and critical way, the activity to which they are going to devote so many hours’ (Iglesias y Raposo, 1998: 142) have create the need to educate in values and to channel all the information that the boys receive through the audiovisual means.

Conscious of this we have implemented this project with the aim to complement the Physical Education Programme with the development of values that allow students to acquire a complete training, using the cartoons as a learning resource, not only because it suits the individual characteristics of our students but also because it is a motivating and stimulating instrument that helps both the task of learning and the task of teaching.

Key words: Physical Education, Audiovisual, Values, Cartoons.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN.....	2
II. FINALIDAD DEL PROYECTO	5
OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	6
III. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	6
IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES.....	10
V. DISEÑO Y METODOLOGÍA.....	13
VI. PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA DEL PROYECTO.....	18
CONTEXTO.....	19
OBJETIVOS.....	20
CONTENIDOS.....	21
FICHA 1.....	21
FICHA 2.....	24
FICHA 3.....	27
FICHA 4.....	29
FICHA 5.....	31
RECURSOS DIDÁCTICOS.....	34
EVALUACIÓN.....	36
CRITERIOS.....	36
VII. ANÁLISIS DEL TRABAJO.....	38
VIII. CONSIDERACIONES FINALES.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

I. INTRODUCCIÓN

Como docentes estamos siendo testigos de grandes cambios tecnológicos en nuestra sociedad que afectan a todos los niveles educativos. Cambios para los que debemos estar preparados y saber adaptarnos rápida y eficazmente como miembros activos de una sociedad inmersa en la información y la comunicación audiovisual.

La tecnología de la información y la comunicación tiene, dentro de la educación, el potencial suficiente para apoyar el aprendizaje, la construcción social del conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender autónomamente. Ya no se puede desligar la educación de la tecnología por lo que debemos formarnos y asimilar los continuos avances tecnológicos. Por ello es lógico pensar que si la escuela, actualmente, no puede desligarse de los avances tecnológicos ni de sus instrumentos para el aprendizaje, ningún área escolar puede desligarse del compromiso de “preparar para la vida”. Por lo que, como maestros especialistas de un área sensible a los cambios que experimenta la sociedad, como es el área de Educación Física (en adelante E.F.), debemos saber aplicar en la escuela los recursos audiovisuales y ser capaces de establecer una comunicación real entre sociedad y escuela, contribuyendo al valor formativo de nuestros alumnos/as y a una mejor calidad educativa.

Actualmente es indiscutible la influencia que tienen en el desarrollo social y cultural, los medios de comunicación audiovisuales: televisión, cine, videojuegos, internet... ocupando gran parte del tiempo de ocio y siendo una de las principales fuentes de información.

Vázquez (2011) dice que:

La televisión es la Tecnología de Información y Comunicación a la que los niños dedican diariamente más tiempo (148 min), aumentando repentina y notablemente el uso de internet como herramienta de entretenimiento para niños y adolescentes. Tanto consumo debe preocupar e involucrar a padres y educadores, quienes deben adoptar el papel de mediadores y facilitadores en la interpretación de los mensajes que los niños/as ven y oyen en la televisión. Sin embargo los alumnos/as salen de la escuela sin ninguna preparación para asimilar, de forma reflexiva y crítica, toda la información que reciben de aquella actividad a la que tantas horas dedican.

Como señalan Gutiérrez, Palacios y Torrego (2010), no habiendo por parte del profesorado una concienciación y sensibilización clara para enseñar a leer la imagen audiovisual

Dichos autores, Gutiérrez et al. (2010) creen que:

Es necesaria una formación inicial universitaria consecuenta con la introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC) en los currículos de la enseñanza obligatoria que capacite a los nuevos maestros para planificar y desarrollar en el alumnado las competencias relacionadas con la cultura audiovisual y digital y que aseguren un nivel de alfabetización que permita un desarrollo adecuado en su contexto, tal como establecen los currícula derivados de la LOE para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria.

Ya en 1993 Ferrés, dice que esta falta de formación, deriva en un analfabetismo audiovisual que conlleva crear personas pasivas y altamente manipulables.

Y es que, como afirma Verdú (2006):

Los niños de ahora son más listos que los de antes y esto los padres lo saben y la ciencia lo avala ya que en menos de dos décadas se ha ganado en inteligencia una quinta parte más, debido a que los niños crecen en un entorno más diverso y repleto, que les enriquece intelectualmente de la misma forma que les exige hacerse más sabios y esto se debe a que el contenido panorámico que los niños reciben a través de la televisión, del cine y de todos los medios audiovisuales es más elevado, propiciando una mayor concentración y atención para su comprensión.

Por lo que continuar afirmando que la sociedad se empobrece y que el saber es decreciente, es afirmar lo incierto. La inteligencia ha evolucionado al ritmo que ha evolucionado la sociedad pero no somos conscientes de ello y eso se debe a que quizá sea la sociedad la que no ha sabido adaptarse a la evolución intelectual. Los cambios en la educación no han podido seguir el ritmo marcado por los cambios en la tecnología, y “en ocasiones se esconden los métodos más tradicionales y las viejas pedagogías disfrazadas de modernidad y reforzadas con la tecnología” (Gutiérrez, 2008, p 2). De modo que es necesaria la formación del profesorado, el gusto y la actitud positiva hacia el uso de las TIC en las aulas, desde todas las áreas del currículo, para que la escuela y la sociedad puedan ponerse al ritmo que marcan los cambios tecnológicos.

Por otro lado, Planchuelo (2008) dice que:

La educación moral es considerada una construcción de las personas responsables capaces de discernir el bien del mal donde la familia, docentes e iguales tienen un papel muy importante; y aunque la familia es el primer transmisor de valores, los maestros proporcionan un conjunto de valores y principios que orientan la formación de personas con criterios propios, críticos e independientes que ayudan a la promoción de su pleno desarrollo, siendo necesaria la integración del desarrollo moral en los programas escolares para cualquier sociedad que aspire a ser mejor y más comprometida con la ética y la moral. (p.11)

Pero los maestros, en los tiempos en que vivimos, no tenemos la exclusividad de enseñar, ni los padres la de educar. Los niños crecen rodeados de estímulos y situaciones que les transmiten todo tipo de mensajes, la mayoría de los cuales sin pasar por el colador de lo que es adecuado o inadecuado para sus características individuales de maduración y desarrollo. “Ni los padres ni los profesores disponen de tiempo para formar en su condición de guías morales, por lo que los niños se hacen la moral por su cuenta o, mejor, se la hacen a medias con la televisión, ese sujeto con el que comparten más tiempo, del que reciben mayores fascinaciones y poder de persuasión.” escribía Vicente Verdú en enero de 2006 en el periódico El País.

Que los medios audiovisuales influyen y están presentes en el desarrollo del niño no podemos negarlo, pero tampoco, el contenido motivador y estimulante que ofrece a alumnos/as y maestros/as en la tarea del aprendizaje y la enseñanza. Lo audiovisual es un medio con el cual el alumnado se siente motivado lo que facilita la construcción de un aprendizaje significativo para su formación de forma agradable, dejando de lado que lo educativo es sinónimo de aburrido. Los medios audiovisuales contribuyen a hacer más atractiva la enseñanza y el aprendizaje y conscientes de ello, vamos a hacer uso de esta herramienta, poniéndola al servicio de la educación con el objetivo de que los medios audiovisuales sean utilizados de manera racional y crítica porque como dicta, Granado Palma (2003), “la imagen es manipulable pero la personalidad no debe serlo”.

Investigaciones como la de Torregrosa, Lee y Escartí (2003), han reflejado que “la asistencia a las clases de E.F. no hace incrementar los valores formativos si no se diseña una planificación con ese fin”, por lo que desde nuestra Programación Didáctica

pretendemos incrementarlos a través del área de E.F. mediante la utilización de dibujos animados, determinando actividades, no necesariamente motrices físicamente, para favorecer el desarrollo moral desde la E.F.

Teniendo presente que los medios audiovisuales son grandes referentes para los niños, anteponiendo sus características psicoevolutivas, adaptándonos a las características individuales de nuestros alumnos/as y teniendo en cuenta el contexto donde vamos a llevar a cabo el proyecto, vamos a recurrir a los dibujos animados en la clase de Educación Física, como recurso motivador y accesible, para transmitir una serie de valores culturales y educativos que sirvan de base para conseguir un desarrollo pleno. Pues creemos que los dibujos animados suponen una alternativa de enseñanza y aprendizaje en la que el niño/a puede aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas a través de personajes e historias animadas, siendo indispensable, la función reguladora de maestros y padres ya que los dibujos animados, aparentemente inocentes, muchas veces nos muestran antivalores que desde la familia, primero y desde la escuela después, debemos saber encauzar. Basta con husmear un poco en la Red para entrever que hay dibujos animados no exentos de contenidos ideológicos o entre otras cosas, que no fomentan el respeto por lo diferente y mantienen estereotipos sexistas. Esto, como maestros, nos debe hacer plantearnos si los dibujos animados que “devoran” de forma natural nuestros alumnos/as, como entretenimiento, son idóneos para transmitir los valores que realmente queremos que perduren en la sociedad.

La escuela tiene la obligación de ofertar a los alumnos la posibilidad de construir sus propios modelos de aprendizaje y comunicación por lo que desde la Educación Primaria y en concreto desde el área de E.F., se debe favorecer el uso de los medios audiovisuales como instrumentos que mejoran y transforman el aprendizaje y por la incidencia que tienen en la vida cotidiana de los niños y niñas desde muy pequeños para dominarlos y lograr una aceptable integración social.

II. FINALIDAD DEL PROYECTO

Diversos estudios, como el de Gutiérrez et al. (2010) que indican, entre otras aportaciones, la actitud que los futuros maestros tienen hacia las TIC, diciendo que algunos no dominan las TIC ni su aplicación en el aula, pero tienen buenas actitudes hacia ellas y no sienten aversión ni rechazan su uso. Y estudios, como el de Fernández y otros (2002) que hablan sobre el mismo tema la actitud hacia las TIC pero de maestros

en ejercicio, exponen que la mayoría muestra una actitud de desconfianza hacia las TIC y su inclusión en la vida del aula, debido entre otras causas, a la limitada formación del profesorado para su utilización, al tradicionalismo en el que se tiende a desenvolver la escuela, al asentamiento en el trabajo que conlleva a la pasividad y la falta de tiempo y capacitación del profesorado para producir sus propios materiales de enseñanza, por lo que los maestros no planifican sus programaciones utilizando las TIC por miedo a no conseguir los objetivos propuestos si las utilizan.

De este modo, el proyecto que presentamos intenta ser una superación profesional, vocacional y personal pese a tener el inconveniente de formar parte en cuanto a actitud, de ambos grupos, tanto de los futuros maestros como de los que están en ejercicio, pretendiendo conseguir los siguientes Objetivos:

OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Introducir y utilizar los medios audiovisuales como recurso de aprendizaje y de enseñanza en el área de E.F.
- Acercar a la escuela los intereses y motivaciones de nuestros alumnos/as, en forma de dibujos animados, utilizándolos como herramienta de trabajo para la enseñanza de valores relacionados con la E.F.
- Complementar los contenidos motrices del área de E.F. con contenidos asociados a los medios audiovisuales, como recurso para sensibilizar a los alumnos/as reflexiva y críticamente ante la información recibida de dichos medios.

Por todo ello con este proyecto se pretende comenzar a buscar diferentes propuestas, a través de la investigación-acción, para trabajar los valores a partir de la E.F. mediante la inclusión activa de recursos audiovisuales y utilizar las TIC como instrumento para enseñar a aprender.

III. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Justificamos la elaboración de este proyecto y el tema elegido para su desarrollo, teniendo en cuenta el artículo 12 del Real Decreto 1393/2007 que establece que las enseñanzas de Grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un trabajo fin de Grado. De acuerdo con este R.D. esta tarea deberá suponer una profundización sobre

un tema de interés para el estudiante que le permita desarrollar habilidades para planificar un proceso de estudio sobre un tema y capacidades de análisis, resolución de problemas y exposición de resultados. Además de las competencias anteriormente citadas, la pretensión de los trabajos fin de Grado tiene que ver con capacitar al alumnado para afrontar los retos del sistema educativo y adaptarse a las necesidades formativas. En este sentido, la temática del proyecto elegido se vincula, siguiendo la Guía del Trabajo Fin de Grado (UVA, curso 2011/2012), con el desarrollo de los siguientes objetivos:

- *Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes del centro.*
- *Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.*
- *Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.*
- *Asumir que el ejercicio de la función docente debe ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.*
- *Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.*
- *Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.*
- *Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.*

También lo hacemos, basándonos en el marco legislativo actual, de la Ley Orgánica de Educación (LOE) y el Real Decreto (R.D.) 1513/2006, de 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, describe al área de E.F. como un área orientado hacia el desarrollo de capacidades vinculadas con la actividad motriz y la cultura corporal, pero también determina que debe ir más allá de la adquisición y perfeccionamiento de las conductas motrices, ya que es un área sensible a los cambios sociales y a las relaciones interpersonales, lo que permite incidir

en conocimientos tecnológicos y valores formativos transferibles a la vida cotidiana. Por lo que, tal y como se establece entre los Objetivos Generales de Etapa, se utilizará la E.F., además de como medio para valorar, aceptar y respetar todo lo relacionado con lo corporal, para contribuir al desarrollo personal y social.

Y aunque pueda parecer que la relación entre E.F. y recursos audiovisuales es nula por el alto componente experimental y vivencial que tradicionalmente se ha dado al área, los Objetivos Generales de Etapa nos prescriben por ley tomar conciencia de la necesidad de iniciarse en la utilización de medios tecnológicos para el aprendizaje y de desarrollar un espíritu crítico ante los mensajes que se reciben, por lo que debemos estrechar esa relación, ya que como expone LLeixá (2003) es necesario integrar al área de E.F. conocimientos acordes con las necesidades del momento. También puede parecer que el área de E.F., al tener un carácter tradicionalmente ligado al movimiento, tampoco tenga relación con el desarrollo y fomento de valores necesarios para formarse educada y cívicamente, pero los mencionados Objetivos Generales de Etapa, nos indican la necesidad de trabajar desde todas y cada una de las áreas de Educación Primaria el desarrollo de valores formativos y normas que faciliten la integración social y la convivencia, para fomentar y encauzar el sentido crítico, para mostrar una actitud positiva e interés por la creatividad en el aprendizaje y para potenciar la autonomía en distintas situaciones familiares y sociales. También la normativa establece que desde todas y cada una de las áreas de conocimiento se trabaje la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, así como, la educación en valores. Además al tener un currículo dinámico y flexible, las Competencias Básicas permiten acentuar los aprendizajes necesarios para que los alumnos/as, al finalizar la obligatoriedad de la enseñanza, puedan desarrollar un aprendizaje permanente e incorporarse a la sociedad de forma activa y satisfactoria tras haber cursado cada una de las áreas del currículo, siendo la Educación Primaria la base para comenzar su desarrollo. De modo que la normativa vigente asume que las distintas áreas, entre ellas, y destacando, la E.F., contribuyen al desarrollo de cada una de las Competencias Básicas.

La Competencia Básica denominada *Tratamiento de la información y competencia digital*, trata de conseguir habilidades para informarse, aprender y comunicarse mediante el uso habitual de los recursos y soportes disponibles, por lo que

de forma explícita, desde la normativa, se contempla el uso de los medios audiovisuales para el aprendizaje y para el desarrollo de dicha competencia.

El área de E.F. contribuye al desarrollo de todas las Competencias, pero centrándonos en las más relacionadas con el tema que nos atañe, la E.F. contribuye al desarrollo de la *competencia sobre el tratamiento de la información y competencia digital* colaborando en la reflexión y valoración crítica de los mensajes e informaciones que los medios de comunicación ofrecen en relación al cuerpo, a la imagen corporal y al deporte como espectáculo, también contribuye a la *competencia social y ciudadana* en cuanto al desarrollo de habilidades sociales que generan valores necesarios para la convivencia, la colaboración, el respeto y la integración, y por añadidura, también contribuye al desarrollo de la *autonomía personal* y a *aprender a aprender* como fin último de nuestro trabajo.

La normativa vigente mencionada justifica este proyecto ya que sería un contrasentido no atender a lo que la LOE nos demanda. Por todo ello creemos necesaria la planificación en nuestra Programación de Aula para el área de E.F. de unos objetivos, contenidos y criterios de evaluación que permitan aprender conceptos, pero sobre todo, actitudes, valores y normas a través de los medios audiovisuales, más concretamente a través de dibujos animados e imágenes infantiles, al tener en cuenta las características individuales y madurativas de nuestros alumnos/as.

También justifica la integración de los dibujos animados en la Programación Didáctica, el hecho del gran consumo audiovisual, como entretenimiento y como fuente de información, por parte de nuestros alumnos/as, por lo que debemos aprovechar ese interés y motivación para ponerlo al servicio de la educación y del conocimiento. “Las nuevas generaciones de alumnos salen de la escuela sin ninguna preparación para realizar de forma reflexiva y crítica aquella actividad a la que más horas dedican” (Iglesias y Raposo, 1998: 142). Es por ello que en esta etapa educativa, donde nuestros alumnos/as al igual que comienzan a adquirir las habilidades instrumentales básicas de lectura, escritura y cálculo, puede paralelamente integrarse la iniciación del aprendizaje de una alfabetización digital, que tenga como objetivo adquirir algunos conocimientos necesarios para su formación social actual y aprender a interpretar imágenes y narraciones que consumen diariamente. Aunque la Ley lo prescriba, tradicionalmente, no existe desde la escuela, primero, y desde algunas áreas, después, una concienciación

y sensibilización tecnológica que permita enseñar a leer y comprender las imágenes digitales que los alumnos consumen diariamente. Por este motivo creemos conveniente que desde el principio de la escolarización, nuestro área de E.F., al igual que los demás que pertenecen al currículo, debe cuestionarse ciertos valores que se transmiten a través de la publicidad, de algunos programas televisivos o desde, el caso que nos ocupa, los dibujos animados y las imágenes infantiles. Haciendo al alumnado, como indican Devís y Peiró (1994), reflexionar por ejemplo, sobre el culto a la esbeltez en las mujeres y del cuerpo atlético en los hombres y sus relaciones con el ejercicio físico, sobre el encasillamiento de actividades y deportes según el género, sobre la agresividad ambiental, consumismo, competitividad o violencia como aspectos unidos al deporte, etc. Facilitándoles medios para analizar y hacer explícitos esos tópicos y valores y conseguir que durante todo su aprendizaje sean capaces de relacionarlos con otros aspectos socioculturales, económicos y políticos que inciden directamente en la educación física y el deporte.

Aunque no existen pruebas concluyentes de que los recursos audiovisuales favorezcan el aprendizaje, sí parece que pueden favorecer la motivación, el interés por la materia, la creatividad, la imaginación, así como mejorar la capacidad para resolver problemas y el trabajo en grupo, reforzar la autoestima y permitir mayor autonomía de aprendizaje, como indica Segura (2008). Por lo que en este proyecto queremos enseñar a reflexionar sobre si es adecuado o no todo lo que ven y oyen los niños en los medios, para su óptimo desarrollo formativo, pues no queremos correr el riesgo de crear ciudadanos pasivos y fácilmente manipulables.

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

Vázquez Barrio (2011) basándose en Teorías contextualistas sobre el desarrollo humano (Bronfenbrenner, 1987; Bronfenbrenner y Morris, 1998) nos proporcionan una base teórica para sustentar la relevancia de los medios audiovisuales en el desarrollo íntegro del niño. Estas teorías explican que dicho desarrollo se produce por la interacción de las características propias del sujeto y de los distintos entornos en los que tiene lugar, debido a su cotidianidad y al tiempo que los niños dedican diariamente a su visionado, “entornos que no incluyen a la persona en desarrollo como participante activo, pero en los cuales se producen hechos que afectan a lo que ocurre a la persona en desarrollo” (Bronfenbrenner, 1987: 44).

El Informe Delors (1996) sobre la educación para el s.XXI defendió que los sistemas educativos tenían que proporcionar el uso de las tecnologías en el espacio escolar para propiciar el enriquecimiento continuo de conocimiento, fomentar la igualdad de oportunidades y construir un medio de socialización para comprender el mundo, en definitiva, proporcionar las bases de una ciudadanía adaptada a la sociedad de la información; y el Consejo Europeo marcó en el año 2001, garantizar el acceso a las TIC para mejorar la calidad y eficiencia de los sistemas de educación.

Vidal (2006) hace un recorrido histórico sobre la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación y menciona las conclusiones más relevantes a las que llegó con su tesis doctoral (Vidal, 2005), que resume de esta manera:

- La utilización de las TIC se limita a menudo al entretenimiento de los alumnos con juegos o software educativo, en su mayoría de ejercitación y práctica, de corte conductista.
- La falta de tiempo es un problema que preocupa a los profesores y que les limita en el uso de las TIC (falta de tiempo para los contenidos, para la planificación, la coordinación, la formación...).
- Muchos profesores aprecian las ventajas de las TIC pero su falta de conocimientos les provoca inseguridad y rechazo, ya que normalmente sus alumnos las manejan más que ellos.

La implantación de la Ley educativa vigente se encargó de prescribir la utilización de las TIC como medio para garantizar una mejor y mayor calidad educativa, de este modo se introdujeron en todas las áreas, las denominadas Nuevas Tecnologías y en el caso de la E.F. escolar, como indican Peiró y Devís (1994), los materiales curriculares tradicionales, empezaron a convivir con materiales audiovisuales e informáticos como consecuencia de la consolidación de nuevas ideas y prácticas de enseñanza y de la influencia del contexto social. De este modo se expone que la incorporación de los medios audiovisuales e informáticos a la enseñanza de la E.F. supuso un replanteamiento global en los procedimientos didácticos, en el papel del profesorado y de la acción docente, aportando fluidez a las clases y continuidad pedagógica, así como cambios profundos de actitudes que implicaban a toda la comunidad educativa. Pero explican también, que los medios audiovisuales e informáticos por sí mismos no tienen capacidad didáctica ninguna y la improvisación e

indiscriminación de su uso les convirtió en elementos inútiles e incluso perjudiciales, pues tenían como único objetivo recompensar el buen comportamiento del alumnado. Por lo que diversos autores, (ver p. ej. Durán, 1999; Gutiérrez y Montalbán, 1994; Mesa, 1999), conscientes de que los recursos audiovisuales, dependiendo de cómo se utilicen, pueden facilitar el aprendizaje de alguna actividad física, ayudar a analizar críticamente las actividades físicas y deportivas para defenderse del poder e influencia que ejercen los medios de comunicación en la cultura física de la sociedad y para reflexionar críticamente sobre el fenómeno sociocultural de la educación física y el deporte, rechazando el conformismo social, promueven la idea de utilizar los recursos audiovisuales e informáticos como medios al alcance de la educación para favorecer la planificación, desarrollo y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje activo, motivante, reflexivo, crítico y autónomo.

La UNESCO publica las “Normas Unesco sobre Competencias en TIC para Docentes” con el objetivo de mejorar la práctica de los docentes en todas las áreas de su labor profesional, para que mejore la calidad del sistema educativo y se forjen ciudadanos cualificados que hagan progresar el desarrollo económico y social de su país (UNESCO, 2007). Pero existen voces (Gutiérrez y otros, 2010), que dudan sobre si la innovación tecnológica supone en sí misma, innovación educativa y por tanto calidad curricular. Y si esta excesiva confianza en las TIC, desvía la atención de otros aspectos relevantes como la necesaria formación del profesorado para integrar adecuadamente las TIC en el currículo educativo. Por lo que creen conveniente que en la implantación de los nuevos títulos de grado de Educación Infantil y Educación Primaria, en el marco de la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, supone una oportunidad ideal para poner en práctica una formación del profesorado en TIC que responda mejor a los desafíos de la educación del siglo XXI y que ofrezca más garantías de éxito en la integración curricular de las nuevas tecnologías en la educación obligatoria. Es por ello que los docentes deben estar formados para hacer consciente al alumnado de que el uso de las TIC pueden transmitir una gran cantidad de información pero que es fundamental saber seleccionar, aprender a utilizar bien la información y alertar de los riesgos que suponen también un incorrecto uso de las mismas.

Haciendo referencia al otro tema que nos ocupa, la educación en valores, la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema educativo

(LOGSE), fue pionera en considerar la necesidad de programar y trabajar contenidos de valores, normas y actitudes con la misma consideración que los contenidos conceptuales y procedimentales. Actualmente con la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOE), este aspecto está consolidado en el quehacer de los profesionales considerando la educación en valores como los cimientos para adquirir algunas de las competencias básicas que promuevan el desarrollo integral necesario que permita a los alumnos/as incorporarse de forma autónoma en la sociedad democrática en que vivimos. Desde la escuela se asume la responsabilidad de enseñar valores y educar en valores de forma compartida con las familias.

La E.F. como el resto de áreas, ha incorporado las TIC en sus actividades, sin tener que sustituir las actividades motrices sino complementándolas con actividades audiovisuales, de esta forma los maestros de E.F. cumplen con la normativa. Pero se continúa arrastrando como lastre la duda sobre de si es correcto utilizar las TIC para enseñar un área tan experimental y vivencial corporalmente como es denominado el área de E.F. así como la duda si realmente desde el área se enseñan valores formativos adecuados. La realidad nos demuestra que las horas de E.F. son pocas y la mayoría de los profesionales prefieren destinar casi todo el tiempo a impartir procedimientos considerando a las actitudes un “acompañamiento”, pero resulta totalmente necesario programarlos y debemos dedicarles un espacio y tiempo necesario para su desarrollo (Prat, 2000).

V. DISEÑO Y METODOLOGÍA

Existe un vacío tanto documental como de contenidos en lo que se refiere a la relación entre Educación Física escolar, valores y tecnología, referida a medios audiovisuales y en concreto a dibujos animados e imágenes infantiles, por lo que hemos recurrido a la gran base de datos, que es la red, encontrando autores y documentos que nos han servido para acercarnos a nuestro objetivo.

Lo primero que quisimos saber es si realmente los dibujos animados eran un material adecuado para que nuestros alumnos/as se sintieran motivados y aunque lo suponíamos, entre otros documentos el de Domínguez y Schade (2005) nos demuestra que “los dibujos animados son parte importante de la cultura cotidiana de los niños, por lo que es necesario incorporarlos al aula como base para desarrollar y estimular nuevos

aprendizajes y habilidades cognoscitivas, otorgando así significado al aprendizaje”. Pero no sólo queríamos que los dibujos animados les motivaran también tenían que aprender a través de ellos y comprender sus mensajes, no siempre positivos para ellos, lo que supuso buscar información sobre si la televisión y los medios audiovisuales, además de motivarles podían servir para enseñar aunque en su vida cotidiana estuvieran más relacionados con el tiempo de ocio y si servían para aprender a ver críticamente la televisión. Numerosos artículos de autores como Calle (1997), Agueda (1998), Granada (2003) que aparecen en la revista especializada en Educación y Tecnología: Comunicar. Nos dieron la razón sobre la utilidad de la televisión y los medios audiovisuales para el aprendizaje así como, la inmediata necesidad por parte de padres y educadores, de enseñar a ver la televisión para entender, comprender y encauzar críticamente los mensajes que los niños/as reciben a través de los medios audiovisuales y de imágenes infantiles destinadas a ellos.

Analizando la normativa vigente sobre todo el R.D. 1513/2006 obtuvimos la información necesaria para incorporar nuestro tema dentro de lo que prescribe la Ley, pues ella nos exige como docentes a trabajar con TIC y a educar en valores para que nuestros alumnos/as consigan los objetivos marcados por la Ley y recogimos de Martínez Salanova y del Grupo Comunicar numerosos artículos donde critican la falta de educación en medios que existe dentro del currículo y lo necesario que es para los “nativos digitales”, como denomina Prensky (2009) a los alumnos/as del s. XXI, conocer un alfabeto digital que les sirva no solo para aprender en la escuela sino que les prepare para la vida futura, pero la falta de formación de “los inmigrantes digitales” tal y como Prensky define al profesorado, obstaculiza el progreso.

Una vez recopilada la información necesaria para justificar nuestro proyecto, en cuanto a una enseñanza motivante dentro del marco legal actual y ante la necesidad de alfabetizar digitalmente, para encauzar críticamente la información que los niños reciben a través de los medios audiovisuales, decidimos centrar la búsqueda en la relación entre Tecnología y el área de E.F. Para ello obtuvimos información entre otros, de Castillo (2011) donde nos ofrece una amplia posibilidad de utilizar programas y páginas Web educativas relacionadas con contenidos teórico prácticos en el ámbito de la E.F., como puede ser: JClic, Hot Potatoes, Ardora, Edilim, etc, basándose en Nuñez (2008) también enumera algunos softwares educativos que puede utilizar el profesorado

de E.F. en sus sesiones como: Vamos a comer (2002), Danzas y Bailes de todo el mundo (Universidad de Málaga), Base de juegos (1998), etc y páginas Web útiles para conseguir los objetivos como pueden ser: Jugamos con material construido (2005), Ejercicio físico y salud. Un estilo de vida (2006), etc, pero donde en su mayoría, se trabajan aspectos procedimentales y conceptuales. Así que ampliamos la búsqueda relacionando E.F., tecnología, más concretamente dibujos animados teniendo en cuenta las características de nuestro alumnado, y valores. Entonces la información se acotó mucho y la mayoría de información la recogimos de los artículos de la edición digital del grupo Comunicar, La televisión que queremos...Hacia una televisión de calidad (2005). En dichos artículos, las investigaciones tienen más relación con el tiempo que los niños/as ven diariamente la televisión, con los programas que ven y si son de calidad y adecuados para ellos, con los efectos positivos y negativos que los medios de comunicación tienen en la educación, con la necesidad de tener unos cauces éticos a la hora de ver y utilizar los medios audiovisuales, con cuales son los dibujos animados favoritos de los niños y niñas, etc. Pero de los valores o antivalores que los dibujos animados transmiten y además en relación con el área de E.F. la información cada vez iba siendo más escasa encontrando por ejemplo, un artículo de Gómez (2009) pero centrado en la serie “Chico Terremoto”, la cual desechamos desde un principio porque no nos parece adecuada para nuestros alumnos/as ni nos agrada su contenido. También encontramos, aunque no tuviera que ver con nuestro tema, pero nos sirvió de guía, el análisis que Galak (2009) hace de algunos capítulos de Los Simpson en relación al cuerpo, la gimnasia, la imagen corporal o la salud. Pero desde luego, cabe destacar a Herrador (2008) quien centra con su investigación la relación entre el mundo de los dibujos animados, el deporte y la actividad física, realizando una exhaustiva clasificación de los dibujos animados teniendo en cuenta el deporte o actividad física que practican sus personajes. Así como el artículo de Mancinas y otros (2010) donde analizan la intencionalidad de los mensajes que transmiten algunos dibujos animados y los estereotipos sexistas y racistas que siguen primando en personajes animados, muchas veces, idealizados e imitados por nuestros alumnos/as y el artículo de Vázquez (2011), donde ofrece los resultados de la investigación sobre valores sociales y normas de comportamiento de los personajes por su potencial influencia en el desarrollo del niño.

Una vez que recopilamos la información teórica quisimos buscar información que nos dijera cómo aplicar metodológicamente toda esa teoría a la escuela, a nuestro contexto y a las características de nuestros alumnos/as y encontramos la obra de Martínez Salanova, en la que una parte, está centrada en el cine y la educación. Algunos de sus artículos nos dieron las claves para planificar cómo llevar a la práctica el proyecto y seguimos sus orientaciones metodológicas para llevar a cabo la propuesta. De las cuales destacamos, la necesidad de programar previamente las actividades que se van a realizar con el vídeo, no dejar nada a la improvisación, partir de unos objetivos, de un planteamiento globalizado y prestar atención a los temas transversales. Lo que según Martínez Salanova, “conducirá a los contenidos y a las actividades que llevarán a cabo los maestros y los alumnos”.

Todo ello nos ha servido de base para elaborar nuestro proyecto, aunque se sabe que la navegación en la red hace que nos crucemos con otros tantos artículos relacionados con el tema que buscamos, los cuales también hemos manejado recogiendo las aportaciones que más beneficiaban a nuestra tarea.

Como nuestro proyecto está destinado a un contexto concreto, en el que no es fácil acceder a bibliotecas donde encontrar documentación y artículos novedosos. Queremos destacar que se ha decidido, tanto para el marco teórico como para la búsqueda de recursos, utilizar solamente la información existente en la Red, basándonos en informaciones contrastadas y valoradas.

La estructura y organización del trabajo ha consistido primero en analizar la normativa vigente como base para que el proyecto fuera viable y partiendo de lo prescriptivo. El siguiente paso fue investigar qué información relacionada con el tema podíamos encontrar en la Red, sirviéndonos de búsquedas de información lo más fiables posibles y leer casi todo lo que aparecía en la pantalla del ordenador para luego analizar lo que realmente nos parecía interesante para el proyecto. A la vez que recogíamos información teórica compaginamos la búsqueda de dibujos animados e imágenes infantiles que pudieran tener relación con lo que nosotros buscábamos, valores en el deporte y la actividad física, herramientas que nos sirvieran para trabajar valores desde el área de E.F. y que no necesariamente estuvieran demasiado relacionadas con el deporte y la actividad física, tal y como, mayoritariamente, estaba hecha la clasificación del ya mencionado artículo de Herrador (2008). Visionamos gran cantidad de dibujos

animados, de distintos estilos y distintas formas de afrontar los temas. Nos ocupamos de recopilar, seleccionar y clasificar los recursos audiovisuales, concretamente dibujos animados e imágenes infantiles encontradas en la red, como medio para aprender y reforzar valores relacionados con el área de E.F., pero con el objetivo de que los valores transmitidos en los dibujos, fueran lo suficientemente funcionales para que autónomamente pudieran encontrarlos reflejados en su vida cotidiana y en la sociedad en la que viven. Para ello se acotó el marco de investigación o visualización atendiendo a criterios relacionados con las características de nuestros alumnos/as, de la relación que encontramos con los Bloques de Contenidos del área de E.F. para Primaria, así como a nuestro propio gusto y preferencias personales.

Después de recoger toda la información que creímos precisa para comenzar, realizamos el planteamiento que queríamos dar al proyecto, cabe decir, que desde la primera idea hasta el final que hemos dado al proyecto, la planificación ha ido variando constantemente, siguiendo las directrices del tutor y teniendo en cuenta la nueva información que continuábamos encontrando en la Red.

Finalmente la planificación para llevar a cabo la tarea, fue introducir el proyecto dentro de nuestra Programación de Aula para un curso escolar y un grupo-aula con unas características propias y dentro de un contexto en particular. Nuestra intención fue complementar las sesiones, relativas al movimiento, de las Unidades Didácticas programadas para el área de E.F. destinadas al 1º ciclo de primaria, con sesiones de visualización y análisis de recursos audiovisuales, en concreto dibujos animados, para que los niños tuvieran acceso a una forma de aprendizaje significativo, motivante y en relación con la demanda tecnológica que la sociedad actual pide.

Nuestro objetivo es el aprendizaje de valores relacionados con la E.F. como:

- la aceptación de la imagen corporal,
- la importancia de la seguridad en la práctica de E.F.,
- el reconocimiento de actividades físicas y deportivas estereotipadas socialmente,
- la necesidad para la salud, de una adecuada alimentación y de los beneficios del ejercicio físico,

- así como, la asimilación del esfuerzo y el afán de superación evitando la rivalidad.

Todo ello necesario para un adecuado desarrollo individual y social.

Creemos que la integración de los medios audiovisuales en las aulas, entre otros aspectos, debe realizarse con fines didácticos. Por lo que los utilizaremos como herramienta de trabajo, centro de interés, motivación y refuerzo sobre los temas educativos a tratar, permitiéndonos trabajar en el desarrollo del espíritu crítico del alumno, en sus valores formativos en relación con el área de E.F., en su conocimiento de la sociedad y en su interés por las TIC.

Siguiendo el esquema metodológico de Martínez Salanova, “visualizar películas o vídeos debe conllevar, de forma implícita, una metodología pedagógica activa que incluya una fase de pre-proyección motivadora, informativa y reflexiva; y una etapa de post-proyección, de carácter coloquial, lúdica, analítica y también práctica. De manera que las actividades previas a la proyección y posteriores a la misma, permitan integrar las películas de una forma coherente en nuestra planificación del área”, hemos planificado para nuestros alumnos/as los Contenidos de esas sesiones complementarias, creando una serie de fichas que congregaran todos los componentes necesarios para poner en práctica lo que pretendíamos conseguir con esas sesiones. Definiendo en ellas los objetivos, los contenidos que queremos que trabajen nuestros alumnos/as, las actividades que realizaremos en cuanto al visionado de los recursos audiovisuales propuestos y los criterios de evaluación que vamos a valorar en relación al trabajo realizado por y con los alumnos/as. Fichas con las que pretendemos tener organizado y sistematizado nuestro trabajo y que nos sirvan de guía para motivar a nuestros alumnos/as, acercarles al aprendizaje de lo cognitivo, socioafectivo y la educación en valores, a la reflexión crítica e iniciarles mínimamente en los distintos componentes del lenguaje audiovisual.

VI. PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA DEL PROYECTO

Una vez trazado el marco teórico del proyecto, pasamos a desarrollar su planificación didáctica, describiendo un contexto con unas características sociales, culturales y educativas propias; marcando los objetivos que se pretenden conseguir; los contenidos organizados en fichas; los recursos didácticos con los que contamos,

destacando, entre ellos, la metodología; y la evaluación como forma de análisis y replanteamiento.

CONTEXTO

Conscientes de la necesidad de aplicar un programa de educación y alfabetización audiovisual y competencia mediática, desde el área de Educación Física, vamos a integrar en nuestra Programación Didáctica, para el 1º ciclo de Primaria, la posibilidad de desarrollar mecanismos necesarios para procesar la información que les llega a través de los medios audiovisuales, de forma crítica y racional tratando de evitar en lo posible que continúen siendo meros espectadores.

El Proyecto se desarrollará en un centro público, ubicado en un entorno rural, con buena comunicación con la capital, situada en la zona sur de la Comunidad Autónoma de Castilla León, formando un Centro Rural Agrupado de Infantil y Primaria con un total de 56 alumnos/as. El C.R.A. está formado por 4 localidades y cuenta con 8 unidades escolares, dos por cada localidad, una unidad escolar de 2º de Infantil y 1º ciclo de Primaria y otra unidad escolar de 2º y 3º ciclo de Primaria.

El nivel económico de la zona es medio, siendo las principales actividades económicas la agricultura, la ganadería y la construcción y el nivel socio-cultural de la población es medio bajo, con buena implicación de las familias en las actividades escolares, hecho que aprovecharemos para incentivar una mayor participación de las familias en la cotidianidad del centro. Existen escasas propuestas y recursos para la ocupación del tiempo libre y una baja tasa de natalidad. La zona tiene en la actualidad un volumen decreciente e inestable de población inmigrante, siendo la mayoría de Latinoamérica.

El proyecto de aprendizaje audiovisual se introducirá de forma natural en las Unidades Didácticas programadas para el mencionado 1º ciclo de Primaria, aprovechando los numerosos recursos tecnológicos de los que disponen cada uno de los centros, televisión, pizarra digital y ordenadores suficientes con acceso a internet para llevar a cabo la propuesta.

Lamentablemente, las instalaciones específicas para llevar a cabo algunas actividades de Educación Física son escasas, ya que no disponemos de un espacio

cubierto y acondicionado para su práctica y, además, el centro escolar está ubicado en una zona geográfica de bajas temperaturas y numerosos días de lluvia durante gran parte del curso escolar. Por lo que creemos necesario para el buen aprovechamiento de las clases de Educación Física planificar, dentro de las Unidades didácticas programadas, sesiones de audiovisuales donde los alumnos/as visualicen dibujos animados adaptados a su características individuales y madurativas con el objetivo de familiarizarse con este tipo de aprendizaje y de conseguir fomentar una serie de valores relacionados con los contenidos del área de E.F. y necesarios para su desarrollo integral, consiguiendo dar un verdadero y mayor valor educativo a nuestro área.

En concreto el proyecto está diseñado para los 13 niños/as que tienen entre 6 y 8 años, correspondientes a 1º y 2º curso de Primaria de todo el CRA, distribuidos por localidades del siguiente modo: 4 en dos localidades; 3 de 2º curso y 1 de 1º curso, 3 en otra; 1 de 2º curso y 2 de 1º curso y 2 en otra de 1º curso, realizando conjuntamente las experiencias educativas de manera internivelar y, en ocasiones, también con los alumnos/as de Infantil.

OBJETIVOS A CONSEGUIR POR LOS ALUMNOS/AS

Los objetivos han sido diseñados teniendo en cuenta las características psicoevolutivas del alumnado y el entorno. De modo que las capacidades propuestas no se restringen a un solo ámbito sino que son globales e integrales, poniendo énfasis en los procedimientos y técnicas que nos ayuden a crear alumnos autónomos; y en las normas, valores y actitudes que les lleven a participar activa y responsablemente en la sociedad en que se encuentran.

1. Comprender y habituarse a visualizar y analizar dibujos animados como una herramienta más del proceso de Enseñanza y Aprendizaje para conseguir valores formativos relacionados con la Educación Física.
2. Iniciarse en el desarrollo reflexivo, responsable y crítico ante la información recibida desde los dibujos animados e imágenes infantiles en relación con los valores necesarios para el bienestar social y personal.
3. Aplicar en las actividades y experiencias de su vida cotidiana los aprendizajes aportados desde los materiales audiovisuales utilizados en el área de E.F.

4. Valorar, respetar y colaborar en las experiencias audiovisuales propuestas audiovisuales para que el aprendizaje de contenidos relacionados con el área de E.F. sea significativo y funcional.
5. Disfrutar de los contenidos de la E.F. a través de los dibujos animados como motivación para seguir desarrollando capacidades motrices, creativas, cognoscitivas, emocionales, sociales, comunicativas y expresivas.

CONTENIDOS

Los contenidos de este proyecto se presentan organizados en cinco fichas de planificación del trabajo que forman parte de las Unidades Didácticas de nuestra programación de aula para el área de Educación Física, ordenadas siguiendo los bloques de contenido de la normativa. En ellas destacamos, entre otros aspectos, la finalidad que se pretende, los objetivos que queremos que alcancen nuestros alumnos, los contenidos que se trabajarán a través de las actividades y los criterios a evaluar.

La temporalización de las actividades será flexible y se ajustará, principalmente, a los contenidos que se estén trabajando, a la climatología, a la necesidad de conseguir los objetivos y al interés por motivar a los alumnos.

Las actividades planteadas en las fichas se llevarán a cabo en diferentes momentos de la Unidad Didáctica dependiendo de diferentes aspectos como los antes citados, de modo que podremos realizarlas como actividades de iniciación, refuerzo o síntesis.

Ficha 1: ¡CON CUIDADO, POR FAVOR!

Se deben establecer las medidas de seguridad oportunas en la actividad física, ya que no está exenta de riesgos pero no se puede renunciar a ella pensando en lo que pueda pasar. Por lo que en cada actividad y lugar deberemos minimizar riesgos, y a la vez, conocer los procedimientos de intervención en caso de que suceda un accidente, sensibilizando sobre los riesgos que suponen el empleo inadecuado de los recursos materiales y didácticos en Educación Física y concienciando sobre el criterio de seguridad en la práctica real. Por tanto, en cualquier análisis educativo y curricular debe ser primordial la seguridad por muy elevado que sea el valor o coste educativo. Oscar Albornoz dice que "es preferible pasar por miedoso a tener que dar explicaciones a un padre por la lesión de su hijo o hija". En consecuencia, independientemente del respeto

y seriedad que conlleva la planificación de actividades físico-deportivas y su puesta en práctica, es preciso desdramatizar y ser positivos, aunque bajo ningún concepto, debemos pagar un desproporcionado tributo por ver a nuestro alumnado en movimiento.

TÍTULO: ¡CON CUIDADO, POR FAVOR!	
NIVEL: 1º CICLO	Bloque de contenidos: HABILIDADES MOTRICES
TEMPORALIZACIÓN: Esta propuesta complementará algunas sesiones planificadas durante el 1º trimestre.	
RELACIÓN CON: La seguridad en la práctica, cuidado personal y educación cívica.	
FINALIDAD: Reconocer a través de las imágenes proyectadas la importancia de realizar actividad física siguiendo unas normas de seguridad para cuidar nuestro cuerpo y prevenir accidentes.	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar situaciones de riesgo y aportar soluciones. • Cuidar su cuerpo adquiriendo paulatinamente hábitos y normas de seguridad en la práctica. • Usar el material de forma correcta como medida de seguridad tanto en la escuela como en su tiempo de ocio. 	
CONTENIDOS:	
<ul style="list-style-type: none"> • Consejos acerca de la utilización de los recursos materiales en las prácticas físicas. • Normas para el cuidado del cuerpo y la prevención de accidentes. • Participación activa en las actividades de E.F. respetando el material y el tiempo y el espacio donde se utiliza. 	
ACTIVIDADES:	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación inicial a través de la observación directa y de preguntas del tipo: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué puede pasar si dejamos los materiales descolocados? ¿Por qué tenemos normas para la utilización del material? ¿Cómo podemos evitar hacernos daño a nosotros y a los demás? 	

- Visionado de los vídeos, atendiendo a las normas de comportamiento y haciéndoles prestar especial atención en momentos puntuales.
- Verbalización y puesta en común de los aprendizajes, a través de preguntas como:

http://www.youtube.com/watch?v=-wp_Qq0GfhY El Oso Berni

¿Podía Berni con las pesas que intenta levantar?

¿Podríaís vosotros?

¿Qué le ocurre a Berni cuando intenta correr en la cinta?

¿Cómo lo podría haber evitado? ¿Sabía cómo se utilizaba?

http://www.youtube.com/watch?v=Wz3_PnXobfo Berni: gimnasia artística

¿Quería hacer el oso Berni los mismos ejercicios que el pingüino? ¿Sabía hacerlo?

¿Qué necesitaba para poderlo hacer? ¿Aprender? ¿Practicar? ¿Entrenar?

Cuando juega con el potro ¿qué hace? ¿Crees que su comportamiento es adecuado? ¿Es peligroso?

¿Debería realizar la actividad ayudado por un adulto?

<http://www.youtube.com/watch?v=byt9LvZHbB0> Teo y los deportes (desde 0.50 hasta final)

¿A qué están jugando Teo y sus amigos? ¿Es el lugar adecuado?

¿Qué ocurre con el balón? ¿Lo podían haber evitado? ¿Cómo?

¿Está bien patinar por las aceras de la ciudad? ¿Por qué?

¿Es importante elegir bien el lugar dónde practicamos actividades físicas? ¿Por qué? ¿Qué ventajas tiene? ¿Qué inconvenientes?

- Se elegirá, en cada sesión práctica, un responsable para explicar, con ayuda de la maestra, cómo se utiliza el material de esa sesión, los riesgos que se pueden ocasionar y llamar la atención y guiar a los alumnos/as que no lo utilicen adecuadamente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Tener cuidado de su cuerpo cuando utilizan los materiales propios de E.F.
- Cumplir las normas de seguridad en la práctica.

- Reconocer la necesidad del autocuidado.

Ficha 2: “VEO, VEO ¿QUÉ VES?”

La imagen corporal consiste en la opinión y creencia de una persona acerca de su propio cuerpo y de su aspecto físico. Tener una imagen corporal positiva significa sentirse satisfecho del propio aspecto, valorando al cuerpo por sus capacidades y aceptando sus posibles imperfecciones lo que influye en las acciones y actitudes y principalmente en la relación con los otros, pues necesitamos tener un sentimiento de aceptación por nuestra parte pero también sentirnos queridos y apreciados por los demás.

Los dibujos animados nos ofrecen un claro ejemplo acerca de la imagen corporal y planifican una idea y lo que significa en nuestra mente aquello que puede ser bello, feo, fuerte, torpe, gordo, etc. Los personajes principales, frecuentemente estereotipados, presentan una imagen, que, habitualmente, relaciona lo bueno con el ideal de belleza ideal que tenga la sociedad en ese momento.

Por lo que en nuestra programación utilizaremos los medios audiovisuales y las imágenes con dibujos infantiles para concienciar y fomentar una autoestima positiva hacia la imagen corporal y una aceptación y respeto hacia nuestra propia imagen y hacia la de los demás.

TÍTULO: VEO, VEO ¿QUÉ VES?	
NIVEL: 1º CICLO	Bloque de contenidos: EL CUERPO: IMAGEN Y PERCEPCIÓN
TEMPORALIZACIÓN: Esta propuesta complementará algunas sesiones planificadas durante el 1º trimestre.	
RELACIÓN CON: El área de conocimiento del medio y la educación en valores.	
FINALIDAD: Visualizar reflexiva y críticamente las imágenes proyectadas relativas a	

las diferencias corporales.

OBJETIVOS:

- Aceptar el propio cuerpo y percibir el de los demás.
- Reconocer las diferencias corporales de uno mismo y de los demás.
- Expresar las diferencias físicas individuales de los personajes de los vídeos.

CONTENIDOS:

- Diferencias físicas individuales: altura, gordura, color de piel,...
- Identificación y respeto de características físicas propias y de los iguales.
- Aceptación de las propias características externas.

ACTIVIDADES:

- Evaluación inicial a través de preguntas como:
 - ¿Alguna vez os habéis reído de alguien por su aspecto físico? ¿Por qué?
 - ¿Qué importa más la belleza exterior o ser bueno?
 - Cuándo os miráis al espejo ¿os veis guapos?
- ¿Los mayores hacen dietas y ejercicio físico para estar más guapos?
- Visionado de los vídeos, atendiendo a las normas de comportamiento establecidas y haciéndoles prestar especial atención en momentos puntuales.
- Verbalización y puesta en común de los aprendizajes, a través de preguntas como:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=MUwxOfSa8bo> Blancanieves (desde 0.33 hasta el final)
 - ¿Por qué quiere la madrastra ser la más guapa?
 - ¿Qué le ocurre cuando el espejo le dice que no es la más guapa? ¿Por qué creéis que le pasa eso?
 - ¿Para qué es importante ser guapo? ¿Nos ayuda a tener más amigos o a que nos quieran más?
 - http://www.youtube.com/watch?v=KL_G_kPlwuw Dumbo(desde 8.10 hasta 11.19)

¿Cómo es acogido Dombo cuando le ven por primera vez? ¿Qué dicen de él?

¿Qué ocurre cuando Dombo estornuda? ¿Qué dicen ahora de él?

¿Cómo le trata su madre?

<http://www.youtube.com/watch?v=jYI5Pflots0> El patito feo

¿Son todos los patitos iguales?

¿En qué se diferencia el patito de los demás?

¿Les molesta que vaya con ellos?

¿Por qué creéis que llora?

¿Alguna vez os han considerado diferentes? ¿Cómo os habéis sentido?

<http://www.youtube.com/watch?v=MhjJ0C34NrU&feature=relmfu> El jorobado de

Notre Dame (desde principio hasta 1.43)

¿Os parece guapo el jorobado? ¿Por qué?

¿Tiene amigos? ¿Vosotros seríais sus amigos? ¿Por qué?

¿Creéis que el jorobado está encerrado por su aspecto físico? ¿Le gustaría salir? ¿Por qué no lo hace?

<http://www.youtube.com/watch?v=4DOQQKXxDj0> Gooffy

¿Es importante realizar actividad física para estar guapos? ¿O para estar sanos?

¿Por qué Gooffy quiere ponerse en forma? ¿Se quiere parecer a alguien?

¿Puede realizar sin ningún problema las actividades físicas que le proponen en el disco? ¿Sería mejor que alguien le ayudara?

¿Nosotros somos más guapos si hacemos más deporte? ¿Y los adultos?

- Realización entre todos de un mural donde los niños elegirán distintas imágenes corporales de personajes animados donde se muestre, entre otras características corporales: la belleza, la fealdad, la gordura, la raza, el género, la vejez, la fuerza..., se imprimirán, se recortarán, se colorearán, si fuera necesario, y se plasmarán en papel continuo para decorar la clase y acordarse siempre de respetar las diferencias

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Enumerar alguna diferencia física individual respecto a otro igual.
- Nombrar alguna cualidad individual que no sea física como la bondad, la

amistad, la compañía, la colaboración, la ayuda, etc.

- Darse cuenta de las diferencias físicas propias y respetar las de los demás en las clases de E.F. y en la vida cotidiana, como algo positivo.

Ficha 3: QUIERO SER, QUIERO HACER, QUIERO PODER

Los estereotipos son imágenes prefabricadas que refuerzan los prejuicios y convicciones que tiene el individuo sin presentar la realidad tal cual es, con todas sus contradicciones. Es una manera de empobrecer y facilitar una realidad *ideal*, para ser asimilada por el receptor, tal y como lo entienden McMahon y Quin (1997, p. 139). Ellos opinan que es la sociedad, en primera instancia, quien crea los estereotipos, pero que son los medios de comunicación quienes los difunden, mantienen y refuerzan, porque hacen posible la facturación de mensajes destinados a audiencias masivas.

TÍTULO: QUIERO SER, QUIERO HACER, QUIERO PODER	
NIVEL: 1º CICLO	Bloque de contenidos: ACTIVIDADES FÍSICAS ARTÍSTICO EXPRESIVAS
TEMPORALIZACIÓN: Esta propuesta complementará algunas de las sesiones planificadas durante el 3º trimestre.	
RELACIÓN CON: La expresión y comunicación corporal y con la educación no discriminatoria	
FINALIDAD: Visualizar reflexiva y críticamente las imágenes proyectadas que se transmiten en los dibujos animados en relación con la desigualdad, por cuestión de género, en las distintas actividades físico deportivas.	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none">• Reconocer diferentes situaciones de desigualdad, por cuestión de género, que se dan en algunas actividades físico deportivas.• Concienciarse de la importancia que tiene la igualdad de género a la hora de realizar actividad física y en actividades cotidianas.	

- Desarrollar y fomentar un pensamiento crítico ante situaciones de desigualdad por cuestiones de género en actividades relacionadas con la E.F y el deporte.

CONTENIDOS:

- Identificación de los distintos roles entre los personajes de los vídeos.
- Verbalización de las injusticias por cuestiones de género.
- Búsqueda de situaciones físico deportivas sin ningún tipo de discriminación de género.

ACTIVIDADES:

- Evaluación inicial a través de preguntas como:
 ¿Conoces alguna jugadora famosa de fútbol? ¿Y de gimnasia rítmica? ¿Y un bailarín?
 ¿Los niños y las niñas participamos en los mismos juegos? ¿Por qué?
 ¿Qué deporte te gustaría practicar? ¿Podrías hacerlo? ¿Por qué no?
- Traer de casa fotos de deportistas e intentar hacer una clasificación de ellos por el deporte que practican. Una vez clasificados, observar, analizar y criticar cuántos deportistas masculinos y femeninos hay, por qué en algunos deportes no hay mujeres, etc.
- Visionado de los vídeos, atendiendo a las normas de comportamiento y haciéndoles prestar especial atención en momentos puntuales.
- Verbalización y puesta en común de los aprendizajes, a través de preguntas como:
<http://www.youtube.com/watch?v=vay4uTJ2a50> Ballet Bart Simpson
 ¿Por qué crees que las niñas se ríen de Bart?
 ¿Cómo crees que se siente Bart cuando se ríen de él? ¿Y cuando consigue ser el mejor bailarín de la clase?
<http://www.youtube.com/watch?v=Vj2UThoKW0c> La banda del patio: Spinelli
 ¿Qué actividad física le gusta a Spinelli?
 ¿Por qué no quiere practicar baile clásico?
 ¿Crees que el niño tiene las condiciones físicas adecuadas para la danza?

<p>¿Disfrutan bailando juntos? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entre todos inventaremos juegos en los que haya intercambio de estereotipos en cuanto a los roles niño-niña
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar en todo tipo de actividad físico deportiva conjuntamente, sin discriminación de género. • Disfrutar las actividades físicas sin tener en cuenta ningún estereotipo.

Ficha 4: HAY QUE COMER PARA PODER CRECER

Para adoptar estilos saludables de alimentación se requiere un proceso de enseñanza que necesita estímulos y el ejemplo de padres y educadores para evitar el consumo inadecuado de alimentos y mejorar la aceptación de la gran variedad de productos alimenticios.

Uno de los grandes problemas actuales es el consumo que los niños hacen de alimentos ricos en grasas y azúcares como: golosinas, hamburguesas, salsas, dulces manufacturados, etc., que aportan al organismo calorías innecesarias y malos hábitos alimenticios que pueden erradicar en sobrepeso u obesidad si lo unimos al sedentarismo propio de la sociedad actual.

Por lo que vemos necesario inculcar a través de los medios de comunicación la necesidad de educar en el consumo de todo tipo de alimentos necesarios para la salud, así como, de los beneficios que aporta la práctica regular de actividad física.

TÍTULO: HAY QUE COMER PARA PODER CRECER	
NIVEL: 1º CICLO	Bloque de contenidos: ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD
TEMPORALIZACIÓN: Esta propuesta complementará algunas de las sesiones planificadas durante el 1º, 2º y 3º trimestre.	
RELACIÓN CON: El área de conocimiento del medio y el área de lengua y del tiempo de recreo.	

FINALIDAD: Visualizar reflexiva y críticamente los dibujos animados en relación a los beneficios que la actividad física y la alimentación adecuada aportan a la salud.

OBJETIVOS:

- Diferenciar entre alimentos saludables y no saludables.
- Adquirir hábitos y actitudes beneficiosas para conservar la salud.
- Valorar la importancia de la actividad física y la alimentación para el crecimiento.

CONTENIDOS:

- Cuidado personal en relación con la alimentación y la actividad física.
- Identificación de alimentos adecuados y saludables en su dieta.
- Toma, progresiva, de conciencia de las conductas alimenticias y físicas que no son buenas para la salud.

ACTIVIDADES:

- Evaluación inicial a través de preguntas como:
¿Cuántas veces a la semana comes chucherías?
¿Es más divertido jugar con los amigos o ver televisión y jugar a videojuegos?
¿Por qué?
¿Cuál es tu comida favorita? ¿Qué no te gusta comer?
- Visionado de los vídeos, atendiendo a las normas prestando especial atención en momentos puntuales.
- Verbalización y puesta en común de los aprendizajes, a través de preguntas como:
<http://www.youtube.com/watch?v=0ERV62BRMaM> Lazy town 1

¿Qué hacen los niños/as que viven en Lazy Town? ¿A qué juegan siempre?
¿Por qué?
¿Por qué Stefany se aburre?
Stefany propone a los niños jugar fuera de casa pero ¿qué ocurre?

<http://www.youtube.com/watch?v=yc7srKzSoqw> Lazy town 2
¿Es bueno para nosotros comer muchas chucherías? ¿Por qué?

¿A qué juego nos gusta jugar más?

¿Qué es más divertido jugar sólo en casa o jugar fuera de casa con amigos?

http://www.youtube.com/watch?v=_Zuo6KZ2acI Lazy town 3

¿Te gustaría vivir en una ciudad así?

¿Crees que es bueno para esos niños que Stefany y Sportacus les enseñen a jugar y a comer sano?



I:\Documents and Settings\Usuario\Escr

Presentación en Power Point de imágenes en forma de cómic teniendo como protagonista a Bob Esponja y como tema los beneficios de la alimentación y de la actividad física para la salud.

- Escenificación de la Presentación
- En colaboración con las familias, propondremos realizar almuerzos saludables para los recreos.
- Entre todos realizaremos carteles con eslóganes que nos harán recordar la importancia de una alimentación equilibrada y de la realización de ejercicio físico para la salud. Del tipo: “Come melón para ser un campeón”, “ No te cortes, haz deporte”

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Reconocer algún efecto perjudicial de comer chucherías en exceso.
- Habitarse a comer todo tipo de alimenticios y a hacer ejercicio físico.
- Apreciar la alimentación saludable y la actividad física.

Ficha 5: Y YO... MÁS Y MEJOR

Como apunta García Galera, los medios, en especial, la televisión, desempeñan tres funciones básicas en relación con la socialización infantil: presentan conductas que pueden imitarse, proporcionan imágenes capaces de desencadenar determinadas acciones, y permiten a los individuos familiarizarse con “los valores de la sociedad de ocio y consumo” (2000, p. 75). Este hecho radica en la difusión de contenidos perniciosos desde el punto de vista formativo, que pueden deformar la percepción que de la sociedad tiene el individuo y afectar negativamente a su conducta. El principal

problema en este sentido tiene que ver con los antivalores en los medios de comunicación. Abundan las escenas violentas que las cadenas de televisión difunden en horario infantil. Aunque la relación causa-efecto entre violencia televisiva y violencia social no es, sin embargo, sencilla de establecer. Como apuntan Chalvon, Corset y Souchon, “el impacto de la violencia en el niño ha sido el tema más a menudo abordado por los investigadores sin que se llegue a resultados concluyentes. Demasiadas variantes entran en juego para afrontar conclusiones definitivas” (Aguaded, 2000, p. 132). Ninguna investigación ha demostrado de manera fehaciente el vínculo de causalidad entre ambas realidades, aunque ya Bandura en 1977 concluyó una investigación sobre violencia en los medios audiovisuales diciendo que el individuo puede reaccionar de manera agresiva ante determinadas situaciones ambientales condicionado, no por lo que haya aprendido en su entorno social, sino por las narraciones televisivas a las que haya estado expuesto.

Por lo que, a través de los dibujos animados, pretendemos generar actitudes no competitivas aunque sí de superación personal.

TÍTULO: Y YO.... MÁS Y MEJOR	
NIVEL: 1º CICLO	Bloque de contenidos: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS
TEMPORALIZACIÓN: Esta propuesta complementará algunas de las sesiones planificadas durante el 1º, 2º y 3º trimestre	
RELACIÓN CON: Los fenómenos sociales, la cooperación oposición, el esfuerzo personal	
FINALIDAD: Visualizar reflexiva y críticamente los dibujos animados en relación con la competitividad y a la superación personal.	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer diferentes situaciones de competitividad en las actividades deportivas y las consecuencias negativas que pueden tener. • Tomar conciencia de la importancia de la competitividad como superación 	

personal.

- Distinguir la competitividad como un reto y no como rivalidad.

CONTENIDOS:

- Diferenciación de la competitividad como valor positivo y valor negativo en su vida cotidiana.
- Valoración del esfuerzo como medio de superación personal.
- Experimentación de actividades cooperativas y no competitivas, tras identificarse con los personajes de los vídeos.

ACTIVIDADES:

- Evaluación inicial a través de preguntas como:
¿Cuál es el mejor equipo de fútbol español? ¿Por qué?
¿Los jugadores de diferentes equipos son rivales o amigos? ¿Y cuando juegan en la selección?
Si nos esforzamos ¿podemos ser mejores?
- Visionado de los vídeos, atendiendo a las normas de comportamiento y haciéndoles prestar especial atención en momentos puntuales.
- Verbalización y puesta en común de los aprendizajes, a través de preguntas como:
<http://www.youtube.com/watch?v=t976i3XZgl0> Oso Berni: fútbol
¿Qué hacen los seguidores de los equipos durante el partido?
¿Su comportamiento es adecuado?
¿Están disfrutando del partido como juego?
<http://www.youtube.com/watch?v=ki8OkOEqJoQ> Oso Berni: ciclismo
¿Hace Berni trampas para ganar la carrera?
¿Su comportamiento es el adecuado?
¿Alguna vez has hecho trampas para ganar? ¿Cómo te has sentido? ¿Y tus compañeros?
<http://www.youtube.com/watch?v=zJUqVcn7Cr8> Los tres cerditos
¿Qué cerdito te gustaría ser? ¿Por qué?
¿Cuál de los cerditos se esfuerza más en hacer su casa?

¿Qué les ocurre a los cerditos que no se han esforzado lo suficiente?

¿A quién acuden a pedir ayuda cuando llega el lobo? ¿Por qué?

¿Te parece bien que el cerdito mayor acoja a sus hermanos?

- Realizaremos, en el resto de las sesiones de E.F., juegos que fomenten el afán de superación y excluyan la competitividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Poner en práctica la resolución pacífica de conflictos evitando la rivalidad.
- Saber comportarse adecuadamente mientras se realizan actividades físicas.
- Disfrutar de las prácticas deportivas con afán de superación.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Los dibujos animados serán los medios, soportes, procedimientos y ayudas que nos van a facilitar el tratamiento de los contenidos y van a permitir que el alumnado consiga los objetivos. Los cuales han sido elegidos de forma flexible y con intencionalidad, adecuándonos al contexto y a los alumnos/as de manera individual. Ya que pensamos que la educación debe proporcionar herramientas para que los niños y niñas puedan realizar una lectura crítica, en relación a la actividad física, en cuanto a la imagen corporal, a la seguridad, a la alimentación, a la competitividad y a los estereotipos por cuestiones de género, que presentan habitualmente los diferentes medios de comunicación.

Teniendo en cuenta los escasos recursos espaciales con los que contamos para desarrollar el área de E.F., mencionados en el contexto, para llevar a cabo nuestro proyecto, nos basta con el aula de clase, en el que hay recursos materiales relacionados con los medios audiovisuales como: televisión, equipo informático, reproductor de vídeo digital, pizarra digital y la selección de las proyecciones de dibujos animados e imágenes infantiles relativas al tema que nos ocupa. Utilizando una metodología activa, participativa y no directiva.

Partiendo de los vídeos seleccionados, en cada sesión, comenzaremos realizando una serie de preguntas a los alumnos que indicarán los conocimientos previos como punto de partida sobre los contenidos a tratar en cada ocasión y servirán al docente para reconducir la actividad y los aprendizajes. Durante el visionado de los dibujos animados

los alumnos deberán respetar las normas previamente acordadas por todo el grupo a la hora de realizar este tipo de actividad, entre las que destacamos: estar en silencio, no hacer comentarios que interrumpan la proyección, no molestar a los compañeros y fijar la atención en las pautas dadas por el docente. Tras la proyección llevaremos a cabo actividades de análisis, reflexión y síntesis para enriquecer la interiorización de los aprendizajes por parte de los alumnos, tratando de que verbalicen de forma dialogada y tomen conciencia de aquello que han visto y oído para conseguir los objetivos propuestos y después se desarrollarán las actividades planificadas.

Por tanto nuestra metodología permite, por un lado, identificar la intencionalidad que algunos dibujos animados tienen a la hora de mostrar actitudes y valores no adecuados a las características madurativas y a las necesidades sociales. Los cuales pueden llegar a crear mentalidades, comportamientos y formas de pensar no acordes con los valores democráticos actuales de la sociedad en la que estamos inmersos. Y, por otro lado, modificar algunos comportamientos y actitudes a través de la sensibilización, reflexión y verbalización, individual y colectiva, de los audiovisuales utilizados en el aula.

Para ello vamos a seguir este esquema de sesión:

TÍTULO FICHA:			
GRUPO:	Nº DE ALUMNOS/AS:	LUGAR:	DURACIÓN:
ASAMBLEA INICIAL: diálogos y explicaciones, normas y materiales. Hace referencia a una asamblea donde se dialoga acerca de los conocimientos previos y la explicación de la actividad detallando las normas.			
VISIONADO: desarrollo de actividad, con posibles paradas de reflexión o repetición de la proyección.			
Y PARA TERMINAR...: puesta en común: verbalización y actividades. Hace referencia a un diálogo reflexivo sobre el visionado y a la realización de las actividades.			
Este modelo de sesión, para el profesor, recoge este apartado referido a:			

Así, en cada una de las sesiones en las que utilicemos los medios audiovisuales en el área de Educación Física para transmitir valores en relación a ella haremos uso de diversas proyecciones de vídeos, de temáticas diferentes dependiendo de los contenidos que se estén trabajando, para complementar la consecución de los objetivos propuestos.

EVALUACIÓN

Considerando a la Evaluación, según López Pastor (2006), como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje que permite obtener información acerca de cómo se está llevando a cabo dicho proceso, con el fin de reajustar la intervención educativa de acuerdo con los datos obtenidos, realizaremos una evaluación continua de nuestro alumnado recogiendo información permanente; formativa, pues queremos mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje; y global. Y, además, siguiendo de nuevo a López Pastor, la evaluación promoverá y favorecerá la autonomía de aprendizaje, el análisis crítico y la formación permanente, intentando ser útil para el profesor, para el alumno y para la mejora del proceso.

Partiendo de estas premisas, es necesario contar con criterios de evaluación sobre los aprendizajes que pretendemos que consigan nuestros alumnos al término de este proyecto. Y son:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Darse cuenta de que la proyección de dibujos animados en la clase de E.F. es una parte más del aprendizaje del área.
2. Desarrollar el análisis crítico ante los mensajes que los dibujos animados transmiten.
3. Utilizar los aprendizajes adquiridos en relación a valores formativos en sus actividades de la vida cotidiana.
4. Mostrar interés y gusto por el aprendizaje de valores en el área de E.F. visualizando dibujos animados e imágenes infantiles.
5. Dar progresivamente importancia al uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Durante las sesiones en las que llevemos a cabo el visionado de dibujos animados y/o imágenes utilizaremos, como técnica fundamental, el mecanismo de

observación, basado en la interpretación subjetiva que se hace de la práctica de forma planificada, sistemática, completa y registrada, utilizando una única y específica lista de control para cada bloque de contenidos, donde se expresan las conductas negativas y positivas pero no el grado de adquisición.

ALUMNO/A:	SÍ	NO	A VECES
Identifica los valores que hemos trabajado			
Acepta la iniciativa de aprender a través de dibujos animados			
Participa con agrado en las actividades propuestas			
Opina sobre los mensajes que los dibujos animados transmiten.			
Aplica los conocimientos adquiridos en las demás experiencias relacionadas con el área de E.F.			
Cumple las normas de comportamiento durante la realización de las actividades.			
Disfruta realizando actividades con medios audiovisuales en el área de E.F.			

Con esta única lista de control, tenemos la intención de evaluar los mismos *ítems* en todas las sesiones en las que visualicemos dibujos animados, con la intención de saber y comparar el desarrollo adquirido en cuanto a los valores trabajados.

Pero no solo evaluamos a nuestros alumnos, sino también nuestra propia tarea docente, dedicando un espacio en nuestro esquema de sesión a la evaluación de la enseñanza a través de la observación, análisis y replanteamiento con el fin de reajustar coherentemente nuestra planificación. Para ello autoevaluaremos el proceso de planificación y práctica docente a través de este tipo de valoración.

VALORACIÓN DEL PROCESO Y PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE					
1: Muy Adecuado 2.: Adecuado 3: Poco Adecuado 4: Inadecuado					
FACTORES A EVALUAR	1	2	3	4	POSIBLES MEJORAS

PLANIFICACIÓN					
Los objetivos, contenidos y criterios de evaluación					
Elección de los videos					
Actividades de desarrollo					
Gestión del tiempo					
Gestión del espacio y material					
Metodología					
Agrupamientos					
PUESTA EN PRÁCTICA					
Implicación y motivación del docente					
Control y organización docente del grupo y de las tareas					
Propuestas de diálogo y debate					
Elección de las actividades					

VII. ANÁLISIS DEL TRABAJO

Nuestra labor ha consistido en tocar la punta de un iceberg que esconde toda una investigación más profunda sobre temas como la necesidad de una formación inicial, desde la universidad, y continua, desde la formación permanente del profesorado en activo, en aspectos relacionados con tecnología y educación, tecnología como recurso de enseñanza y aprendizaje, tecnología como centro motivador y de interés para los alumnos/as, tecnología como medio para aprender reflexiva y críticamente a percibir los mensajes que desde ella se ofrecen o tecnología como herramienta a disposición de alumnos/as y docentes para adecuarse a los cambios que la sociedad provoca. Paredes (2003) reflexiona sobre la práctica que se realiza con los medios, diciendo que es necesario para los docentes "asumir la construcción del propio conocimiento, generando confianza activa para superar desafíos educativos concretos". No podemos quedarnos a esperar cómo los "nativos digitales" a los que alude Prensky (2009) pierden la oportunidad de progresar en el aprendizaje solo porque nosotros, "los inmigrantes digitales", no somos capaces de enseñarles con los medios con los que conviven y de la

forma en que reciben habitualmente la información. Creemos en la necesidad de una formación continua y en la renovación pedagógica como retos a conseguir por el profesorado y como medios para lograr que nuestros alumnos/as prosperen en sus aprendizajes. Por ello, hemos comenzado con este proyecto el camino de educar en valores, desde el área de E.F., con ayuda de dibujos animados. Acercando los medios audiovisuales al área de E.F., como medio para iniciar a nuestros alumnos/as a descubrir la necesidad de la utilización para el aprendizaje de los medios en el aula y el valor que tiene para su formación el dominio de los medios audiovisuales y la tecnología; y para abrir un nuevo campo de trabajo que permita la posibilidad de buscar nuevas formas de enseñar y de aprender en E.F.

En el proyecto hemos tenido muy en cuenta el contexto y el ciclo para el que se ha diseñado, eligiendo los temas a tratar y los dibujos animados con los que trabajar de acuerdo a sus características psicoevolutivas. Lo que nos ha llevado a elegir valores relacionados con la seguridad en la práctica, la aceptación de la imagen corporal, el respeto por las desigualdades, la necesidad de una adecuada alimentación y el fomento del afán de superación personal sin competitividad ninguna. Valores relacionados con los bloques de contenidos del área de E.F. y elegidos como base para posteriores aprendizajes.

Creemos que este proyecto está inacabado por lo que se podría continuar con esta tarea planificando nuevos proyectos adaptados al resto de ciclos, contribuyendo a la consolidación de más valores, también relacionados con la E.F., como la aceptación en el deporte y la no discriminación de personas con discapacidades, el respeto hacia el medio ambiente frente a actuaciones relacionadas con los deportes y la actividad física que no favorecen en nada a ese cuidado, la reflexión crítica ante el consumismo y ante el movimiento económico que genera el deporte como espectáculo, continuar con contenidos que fomenten la aceptación del propio cuerpo y del de los demás, según van cambiando físicamente, consolidar buenos hábitos alimenticios para la salud y prevenir de este modo, enfermedades y malos hábitos de consumo, entre otros.

La globalidad que implica la tecnología dentro de la sociedad, hace factible que la forma de llevar a cabo este proyecto donde se trabajan los valores a través de dibujos animados, se extienda hacia las demás áreas del currículo, pudiéndose tratar otros valores relacionados con los bloques de contenidos que en ellas se tratan. Para ello sería

necesario introducir en el Proyecto Educativo, un programa que englobe a todas las áreas en el aprendizaje de valores formativos a través de dibujos animados, así como la formación, implicación y coordinación del profesorado en dicha tarea tras aportar, motivación, entusiasmo y ayuda a los compañeros/as para llevar a cabo este tipo de proyecto común. Intentando, para mejorar la calidad educativa, asegurar la formación y renovación permanente del profesorado, la actualización e inserción real de la escuela en los avances tecnológicos, la iniciación a la alfabetización digital y el desarrollo de capacidades que permitan a nuestros alumnos/as recibir de forma reflexiva y crítica los mensajes que los medios audiovisuales transmiten.

VIII. CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo del trabajo en este proyecto hemos podido constatar cómo nuestros alumnos/as reciben mucha información a través de los medios audiovisuales que consumen diariamente. En este excesivo consumo, en principio, problemático por la cantidad de tiempo que dedican a él y por el tipo de información que reciben, la cual no siempre es adecuada al tipo de formación en valores que queremos transmitir, nos hemos basado para acercar el uso de dibujos animados e imágenes infantiles al área de E.F., y así, educar en valores de forma atractiva y motivante para los alumnos/as convirtiendo los medios audiovisuales en instrumento al servicio de la enseñanza y del aprendizaje.

Nuestra propuesta pretende ser la base de futuras investigaciones sobre la relación entre Educación Física, valores y recursos audiovisuales ya que es un campo temático, sin duda, motivante e interesante para contribuir a que nuestros alumnos/as adquieran los valores personales y sociales que merecen y necesitan. Esta forma de trabajo es un apoyo para complementar los contenidos motrices del área, ayudando a reforzar los aprendizajes.

LISTA DE REFERENCIAS

Aguaded Gómez J. I. (2000) *Televisión y telespectadores*. Grupo Comunicar ediciones. Huelva. España.

En <http://www.grupocomunicar.com/index.php?publicacion=television-y-telespectadores>

Alba, I. (2007) *Cine y educación en valores: Guía didáctica y aplicación a la película Sang Woo y su abuela*. Ayuntamiento de Donostia.

En http://web.educastur.princast.es/proyectos/abareque/web/images/stories/articulos/noroccidente/Gua_didctica.pdf

Área Moreira, M. (2008) *Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. *Revista Investigación en la escuela*, 64, 5-18

En http://www.eps-salud.com.ar/Pdfs/Innovacion_Pedagogica_con_Tics.pdf

Bautista, A. (2009) *Relaciones interculturales en educación mediadas por narraciones audiovisuales*, *Revista Comunicar*, 33, 149-156

En http://www.google.es/search?sourceid=navclient&hl=es&ie=UTF-8&rlz=1T4SUNA_esES265ES265&q=Bautista+relaciones+interculturales

Bonilla Borrego, J. (2005) *El cine y los valores educativos. A la búsqueda de una herramienta eficaz de formación*. *Pixel-Bit Revista de medios y Educación*, 26, 39-54.

En <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/368/36802604.pdf>

Calle Huelva, A. (1997). *Unidad didáctica en educación infantil: “Un día en la tele”*. *Revista Comunicar*, 9, 134-139

En http://www.google.es/webhp?sourceid=toolbar-instant&hl=es&ion=1&qscr=1&nord=1&rlz=1T4SUNA_esES265ES265#hl=es&gs_nf=1&cp=56&gs_id=0&xhr=t&q=Calle+Huelvapf

Capllonch Bujosa, M. (2005) *Las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas*. (Tesis doctoral)

En <http://www.tesisenred.net/handle/10803/2907>

Cortés González, P. (2005) *Dos modos de tratar la televisión en la escuela como herramienta curricular*. *Revista Comunicar*, 25, Málaga. España.

En <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15825196>

Domínguez Águila, C. L. y Schade Yankovic, N. I. (2005) *El niño preescolar como telespectador*. *Revista Comunicar*, 25, 2

En <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-058>

Galak, E. (2009). “ *El oficio del maestro de gimnasia*”. *Una Mirada de las prácticas gimnásticas a través de Los Simpson. Ágora para la educación física y el deporte*. 11, 63-78.

En http://www5.uva.es/agora/revista/11/agora11_galak.pdf

Gómez Montes, A. M^a. (2011) *Como trabajar los antivalores de los dibujos animados en el aula de educación Infantil*.

En <http://www.lulu.com/spotlight/anagomezmontesatlivedotcom>

Granado, M. (2003). *Educación Audiovisual en educación infantil*. *Revista Comunicar*, 20, 155-158

En <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=20&articulo=20-2003>

Gutiérrez Martín, A. (2008) *La educación para los medios como alfabetización digital 2.0 en la sociedad en red*. *Revista Nuevas tecnologías y Sociedad*, 5.

En <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2566009>

Gutiérrez, A., Palacios, A. y Torrego, L. (2010) *La formación de los futuros maestros y la integración de las TIC en la educación: anatomía de un desencuentro*. *Revista de educación*, 353, 267-293

En http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/formacion-futuros-maestros-integracion-tic-educacion-anatomia-desencuentro/id/53614270.html

Herrador Sánchez, J. A. (2008) *Las nuevas tecnologías como instrumento de aprendizaje en Educación Física a través de las historietas cómicas y los dibujos animados*. Sevilla. España

En <http://www.efdeportes.com/efd120/las-historietas-comicas-y-los-dibujos-animados.htm>

Hidalgo Rodríguez, M^a. C. (2005) *La calidad de los dibujos animados en televisión*. *Comunicar*, 25. Granada. España.

En <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15825124>

Hidalgo, M^a. C. y Pertíñez, J. (2005) *La calidad en los dibujos animados en televisión*. *Comunicar*, 25. Granada España.

En <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15825124>

La Torre, P.A.(2007) *Mujer, deporte y medios de comunicación*. *Revista digital* www.efdeportes.com, 106

En <http://www.efdeportes.com/efd106/mujer-deporte-y-medios-de-comunicacion.htm>

Mancinas, R., García, M^a. J. y Reig, R. (2010) *El discurso de poder en los dibujos animados. Una propuesta teórica y metodológica*. Málaga. España.

En <http://pdfsb.com/readonline/5a315a476651682b58584a2b4148706855513d3d-88444>

Marín Díaz, V. (2005) *Las series animadas de televisión y su valor educativo*. *Revista Comunicar*, 25, Córdoba. España

En <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-189>

Marqués Granells, P (2011). *Aportaciones de los mass media en educación. Problemáticas asociadas .Uso didáctico.*

En <http://www.peremarques.net/masme.htm>

Martínez Salanova, E. (1994) *La educación en medios en le currículum.*

En <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/salanova.htm>

Martínez Salanova, E. y Peralta Ferreyra, I. (1998) *Educación familiar y socialización con los medios de comunicación. Revista Comunicar, 10, 45-51*

En <http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/educacionfamiliar-socializacion.htm>

Paredes, J. (2003) *Educación en valores y Nuevas Tecnologías en la formación de maestros. Tendencias pedagógicas, 8, 121-132*

En http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2003_08_08.pdf

Pariante Fragoso, J. (2006) *Los valores y las TICS en las instituciones educativas. Pixel-Bit Revista de Medios y Educación, 28, 63-76*

En <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=36802807>

Pere, J., Devís, J. y Peiró, C. (2008) *Materiales curriculares: Clasificación y uso en Educación Física. Pixel- Bit Revista de medios y educación, 33,183-197*

En <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=36803314>

Planchuelo Medina, L. (2008) *Intervención y evaluación del desarrollo moral en educación física en primaria (Tesis doctoral)*

En <http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/2684/17678109.pdf?sequence=1>

Prensky, M (2009) En <http://www.youtube.com/watch?v=2zwhxmtMLaQ>

Rajadell, N., Pujol, M.A., Violant, V. (2005) *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Revista Comunicar, 25, Grupo Comunicar. Huelva. España.

En <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-190>

Reina Flores, M^a. C. (2005) *Representaciones sociales televisivas y población infantil*. Revista Comunicar, 25, Sevilla. España.

En <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-089>

Ruíz F. J. y Blanco, S. (2005) *Los contenidos televisivos y el control social de su calidad: los weblogs, una nueva herramienta interactiva*. Revista Comunicar, 25. Grupo Comunicar. Huelva. España.

En <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-135>

San Martín Pascal, M^a A (2005) *Cauces éticos necesarios para una televisión de calidad*. Revista Comunicar, 25. Madrid. España

En <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=25&articulo=25-2005-107>

Vázquez Barrio, T (2011) Educación Informal. Configuración y valores de los protagonistas infantiles. Edutec-e, nº 35

En http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec35/pdf/Edutec-e_n35_Vazquez.pdf

Verdú, V (2006, 26 de enero). *El País*. p. 34

NORMATIVA

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

REAL DECRETO1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

REAL DECRETO1393/2007 de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales