



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

MÁSTER UNIVERSITARIO EN PSICOPEDAGOGÍA

Curso 2017-2018

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**“Personas con Altas Capacidades Intelectuales
y la práctica de los Juegos y Deportes
Alternativos. Programa de intervención”**

Autora: ANTONIA OLIVARES MÁRQUEZ

Tutor académico: Sonia Olivares Moral

Valladolid, 2018

RESUMEN

El Trabajo de Fin de Master que nos ocupa se centra en considerar una respuesta extraescolar a las necesidades que presentan las personas con Altas Capacidades Intelectuales en edad escolar. El programa de intervención ofertado reside en la práctica de Juegos y Deportes Alternativos.

Primero, afrontaremos un recorrido conceptual para construir una base teórica sobre las Altas Capacidades Intelectuales, tomando la creatividad como fuente de contribución al desarrollo integral. Posteriormente, elaboraremos un programa de intervención con juegos y deportes innovadores potenciando las habilidades desde un enfoque lúdico, creativo y motivador. Por último, comentamos posibles resultados esperados, conclusiones y propuestas de mejora que, de manera global, hemos considerado, las cuales quedarán abiertas a posible revisión y modificación cuando se aplique el proyecto.

PALABRAS CLAVE: Altas Capacidades Intelectuales, Juegos y Deportes Alternativos, creatividad, motivación, implicación en la tarea, necesidades específicas de apoyo educativo.

ABSTRACT

The Master's Degree Project that we are dealing with focuses on considering an extracurricular response to the needs of people with high intellectual abilities at school age. The intervention program offered resides in the practice of Alternative Games and Sports.

First, we will face a conceptual journey to build a theoretical basis about the High Intellectual Capabilities, valuing creativity as a source of contribution to their integral development. Later, we will elaborate an intervention program with innovative games and sports enhancing the skills from a playful, creative and motivating approach. Finally, expected results, conclusions and the improvement proposals that we have considered in a global manner are exposed, which will be open to possible revision and modification when the project is applied.

KEY WORDS: High Intellectual Capabilities, Alternative Games and Sports, creativity, motivation, involvement in the task, special educational needs.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación.....	5
1.2. Objetivos.	6
1.3. Relación con las competencias del título.....	7
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
2.1. Distinción entre los conceptos de superdotación, genio, talento, precoz, prodigio y eminencia dentro de las Altas Capacidades Intelectuales.	10
2.2. Modelos explicativos de las altas capacidades intelectuales.	12
2.2.1. Modelos de Capacidades.	13
2.2.2. Modelos Orientados al Rendimiento.	13
2.2.3. Modelos Cognitivos.....	16
2.2.4. Modelos Socioculturales.....	18
2.2.5. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.	19
2.3. Características y disincronías de los sujetos con altas capacidades.	21
2.4. Necesidades que presenta el sujeto con altas capacidades.	25
2.5. Respuestas educativas comunes dentro y fuera del centro educativo para el alumnado con Altas Capacidades.....	27
2.6. Técnica de intervención basada en el deporte para trabajar con el alumnado superdotado.	31
2.7. Concepto de los juegos y deportes alternativos.....	33
2.8. Principios metodológicos de los deportes alternativos.....	34
2.9. Ventajas e inconvenientes que presentan los deportes alternativos.	36
3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	38
1) JUSTIFICACIÓN	39
2) OBJETIVOS	39
3) DESTINATARIOS	41
4) METODOLOGÍA.....	42
5) DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	44
6) EVALUACIÓN	56
4. RESULTADOS ESPERADOS	58
5. REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES	60
6. LIMITACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	63
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
8. ANEXOS	71

INDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS:

Figura 1: El modelo de los "Tres Anillos" de J. Renzulli	14
Figura 2: Modelo Triádico de la Sobredotación	16
Figura 3: Modelo Triárquico de la inteligencia de Sternberg.....	18
Tabla 1: Características de las personas con Altas Capacidades	22
Tabla 2: Disincronías de los sujetos superdotados.....	24
Tabla 3: Ventajas que aportan los deportes alternativos.-.....	37
Cuadro 1: Aspectos relevantes para detectar necesidades educativos en el alumnado de Altas Capacidades Intelectuales.....	26
Cuadro 2: Diversas respuestas educativas a los alumnos superdotados.	30
Cuadro 3: Temporalización Programa de Intervención Psicopedagógica.	42

1. INTRODUCCIÓN

El documento que presentamos a continuación, versa sobre una de las asignaturas del Master de Psicopedagogía titulada Trabajo de Fin de Master. El tema elegido para nuestra investigación y posterior propuesta de intervención es “Personas con Altas Capacidades Intelectuales y la práctica de los Juegos y Deportes Alternativos. Programa de intervención”. Teniendo en cuenta este título, resaltar el alto componente novedoso de nuestro proyecto puesto que, por un lado, las propuestas de trabajo que suelen desarrollarse para este colectivo están mayoritariamente enfocadas al plano de ampliación de conocimientos y, por otro, la oferta extraescolar en la práctica de actividades físicas está dirigida a los deportes tradicionales.

Nuestro propósito reside en potenciar la creatividad, desarrollar la motivación y favorecer la implicación en la tarea de las personas con Altas Capacidades Intelectuales, a través de la práctica de juegos y deportes alternativos y de la fabricación paso a paso del material que utilizarán posteriormente en dichos juegos a partir de productos reciclables fuera del contexto escolar.

Conjuntamente, nuestro reto aspira a dar a conocer y sensibilizar al resto de la población sobre las necesidades que presenta este colectivo y de concienciar, de la misma manera, sobre los enormes beneficios que conlleva la práctica del deporte alternativo para el desarrollo integral de estas personas, pertenezcan o no a dicho conjunto. Por ello, hemos procedido a investigar la relación existente entre la potenciación de la creatividad y la motivación de las personas con superdotación con la práctica de juegos y deportes diferentes a los tradicionales, incluyendo además aspectos ambientales y de socialización que también influyen de forma determinante en su proceso evolutivo y madurativo.

Así, en primer lugar hemos llevado a cabo una revisión bibliográfica de las Altas Capacidades Intelectuales y de los juegos y deportes alternativos, centrandó nuestra atención en la importancia del proceso creativo de los sujetos, y de cómo los juegos y deportes innovadores contribuyen a su desarrollo. Seguidamente, hemos elaborado un programa de intervención psicopedagógica donde se practican numerosos juegos y deportes alternativos enfocados a la verdadera inclusión, dando cabida tanto al alumnado con superdotación como al alumnado ordinario. Posteriormente, ya que no hemos podido ponerlo en práctica, hemos realizado una aproximación a los resultados futuros que pretendemos obtener con la ejecución

de nuestro programa. Y finalmente, exponemos las reflexiones y conclusiones finales de nuestro trabajo y, por ende, las propuestas de mejora que consideramos oportunas valorar.

1.1. JUSTIFICACIÓN.

Como punto de partida, bajo el amplio abanico de clasificaciones dentro de las personas con necesidades específicas de apoyo educativo, nos decantamos por investigar aquellas necesidades que las personas con Altas Capacidades Intelectuales presentaban. Nuestra inquietud pasaba por indagar desde las propuestas que se aportan a nivel educativo hasta las ofertadas a nivel extraescolar.

Como resultado a nuestra revisión literaria sobre el tema, avistamos que la Legislación Estatal en materia de Educación contempla las respuestas educativas que las Escuelas Públicas deben proporcionar a este tipo de alumnado, destacando los tipos de agrupamientos, el enriquecimiento curricular y la aceleración. Sin embargo, ¿qué ocurre cuando traspasamos los muros de la Escuela? ¿Qué papel juega la educación no formal? ¿Qué oferta existe hoy en día para el colectivo con Altas Capacidades Intelectuales?

Bajo nuestra convicción, el trabajo realizado de manera particular por instituciones privadas, repite el mismo patrón en el diseño de programaciones estructuradas, basadas en el entrenamiento y potenciación del conocimiento, dejando a un lado la capacidad creativa, las habilidades sociales o la imaginación, entre otros. Por ello, entendemos que una de las herramientas más eficaces para trabajar con niños y niñas con necesidades específicas de apoyo educativo son las actividades lúdicas y, con ellas, el deporte.

Pero en este caso, queremos ir más allá y poner encima de la mesa una oferta innovadora que potencie la creatividad, la motivación y la implicación en la tarea del alumnado con Altas Capacidades Intelectuales. Así, nuestra propuesta defiende los juegos y deportes alternativos como contenido ideal para trabajar con sujetos ordinarios y con sujetos que presenten superdotación, ambos en edad escolar, poniendo en alza que su práctica favorece la socialización y consigue la verdadera inclusión en el entorno inmediato de estas personas.

Además, somos conscientes de que debemos proporcionar diversidad de experiencias donde se tengan que poner en marcha de manera autónoma los mecanismos cognitivos, motrices y emocionales, para perfilar la personalidad de los sujetos. Con ello, se favorece la promoción de la actividad deportiva como opción absoluta para ocupar el tiempo libre y de ocio de los menores, contribuyendo además a mejorar su salud y su calidad de vida.

Por último, la falta de estudios que relacionen ambas líneas, Altas Capacidades y Juegos y Deportes Alternativos, han limitado la aportación de mayor documentación que abale nuestra tesis. Sin embargo, no por ello hemos desistido en nuestro empeño por innovar y demostrar que los juegos y deportes innovadores aportan numerosos beneficios terapéuticos que ayudan a minorar las disincronías de las personas superdotadas y potencian sus características positivas. Igualmente, promueven de manera exponencial la igualdad de oportunidades tan necesaria para el desarrollo integral y la inclusión en los menores en edad escolar.

1.2. OBJETIVOS.

En este epígrafe, pasaremos a desgranar los objetivos generales y específicos que pretendemos alcanzar con la elaboración de este Trabajo Fin de Master.

OBJETIVOS GENERALES:

- Investigar, diseñar y evaluar un programa de intervención psicopedagógica que estimule la creatividad y potencie la motivación e implicación en la tarea de personas en edad escolar que presenten o no Altas Capacidades Intelectuales a través de la práctica de Juegos y Deportes Alternativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover la verdadera inclusión de las personas con superdotación en su contexto inmediato a través de los juegos y deportes alternativos, sensibilizando a la población de los enormes beneficios sociales, cognitivos, emocionales, físicos y educativos que nos aporta su práctica.
- Trabajar bajo una metodología innovadora, abierta y flexible que priorice las necesidades del alumnado, parta de sus intereses y marque con ello la consecución de una atención individualizada en las intervenciones.
- Proporcionar a los participantes un amplio abanico de recursos que fomenten su participación autónoma en actividades deportivas en su ocio y tiempo libre.
- Valorar la diversidad como aspecto que beneficia nuestra capacidad de conocimiento y potenciación de valores tales como el respeto, la empatía, la cooperación o el compañerismo, entre otros.

1.3. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.

Las competencias que pretendemos desarrollar con la consecución del presente trabajo que implica la práctica de juegos y deportes alternativos como medio de desarrollo de la creatividad, la motivación y la implicación en la tarea del alumnado con Altas Capacidades Intelectuales y ordinario son:

Competencias generales:

G3. Comunicar las decisiones profesionales y las conclusiones así como los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados, de manera clara y sin ambigüedades.

La adquisición de esta competencia se refleja en este trabajo de manera transversal, ya que primeramente partimos de un bagaje de conocimientos que nutren las razones de por qué hemos construido de esta manera un programa tan novedoso, por las cuales además consideramos y dejamos plena constancia de lo beneficioso que es tanto su creación como su posterior aplicación; donde los juegos y deportes alternativos conforman la respuesta idónea a las necesidades en el plano creativo que presentan las personas con superdotación principalmente, y donde

G5. Responder y actuar de manera adecuada y profesional, teniendo en cuenta el código ético y deontológico de la profesión, en todos y cada uno de los procesos de intervención.

Alcanzamos el logro de esta competencia tomando como uno de los objetivos a lograr con nuestro programa, el trabajar y transmitir valores educativos como la tolerancia, el respeto, la cooperación o la empatía, entre otros. Con lo cual, la figura del psicopedagogo actúa como referente, utilizando un constante feed-back para establecer vínculos de apego entre psicopedagogo-alumno que favorezcan esa comunicación, creando con ello un buen clima dentro del grupo.

G6. Actualizarse de manera permanente en las TIC para utilizarlas como instrumentos para el diseño y desarrollo de la práctica profesional.

Esta competencia se desarrolla en nuestro trabajo a través de la búsqueda activa y permanente en diferentes medios tecnológicos, pero principalmente en internet, tanto de bibliografía actualizada para la fundamentación teórica y el diseño práctico de nuestro proyecto, como para todo aquello que tenga que ver con la innovación en materiales y sus

posibles usos en todo lo referente al planteamiento de nuevas actividades lúdicas, quedando abierto siempre a futuras modificaciones y ajustes.

G7. Implicarse en la propia formación permanente, reconocer los aspectos críticos que han de mejorar en el ejercicio de la profesión, adquiriendo independencia y autonomía como discente y responsabilizándose del desarrollo de sus habilidades para mantener e incrementar la competencia profesional.

La competencia a tratar la adquirimos en nuestro trabajo primeramente con el planteamiento de este programa, ya que para llegar a este producto final que ofrecemos, de manera previa hemos tenido que adquirir determinados conocimientos, destrezas y valores que son necesarios para establecer sus bases y posterior construcción. En la medida en que este proyecto fuera llevado a cabo con los diferentes usuarios, es obvio que se precisaría de una continua formación en todo lo que respecta a su verdadera puesta en práctica, actuación y regulación de actividades, cuestión íntimamente relacionada con la anterior competencia que hemos citado. No obstante, no podemos olvidar que, con esta invitación a ser aplicado, revisado y modificado en un futuro próximo, seríamos capaces de ofrecer un mayor rigor científico en la obtención y análisis de los resultados para así, consiguientemente, efectuar las modificaciones y ajustes oportunos de cara a la mejora de la propuesta.

Competencias específicas:

E3. Aplicar los principios y fundamentos de la orientación al diseño de actuaciones favorecedoras del desarrollo personal y/o profesional de las personas.

En nuestro trabajo, la figura del psicopedagogo queda bien definida, tal y como se muestra en el apartado de principios metodológicos de los deportes alternativos y en el apartado de metodología del propio programa de intervención propuesto. Así, el rol que asumiremos en el desempeño de nuestras funciones residirá en potenciar el desarrollo integral de los sujetos que presenten o no superdotación. Por consiguiente, perpetuaremos el desarrollo de esta competencia profesional.

E4. Diseñar, implementar y evaluar prácticas educativas, programas y servicios que den respuesta a las necesidades de las personas, organizaciones y colectivos específicos.

Esta competencia se llevará a cabo con el propio diseño del programa de intervención psicopedagógica de juegos y deportes alternativos para personas que presenten o no Altas

Capacidades Intelectuales y, además con el reconocimiento y análisis de las limitaciones y propuestas de mejoras futuras que hemos planteado en dicho proyecto.

E5. Planificar, organizar e implementar servicios psicopedagógicos.

Esta competencia se adquiere con la planificación de un programa de intervención que será ofertado tanto a Centros Psicopedagógicos privados como a Centros Especializados para trabajar con personas que presenten o no Altas Capacidades Intelectuales. Así, daremos respuesta a ciertas necesidades específicas no cubiertas por el Sistema Educativo para este colectivo.

E6. Aplicar los fundamentos y principios básicos de la gestión a la planificación de acciones de coordinación y liderazgo de equipos psicopedagógicos favoreciendo el trabajo en red entre los diferentes agentes e instituciones socioeducativas.

El desarrollo de esta competencia se ve reflejada en la propuesta de mejora planteada en el punto ocho, donde proponemos el reto de trabajar de manera conjunta y coordinada no sólo entre los profesionales del ámbito no formal, sino también animamos a los profesionales del ámbito formal a llevar a cabo programas didácticos innovadores que prioricen al alumnado y estén en consonancia con el trabajo educativo efectuado fuera del contexto escolar.

E7. Analizar, interpretar y proponer actuaciones, teniendo en cuenta las políticas educativas derivadas de un contexto social dinámico y en continua evolución.

Esta competencia se adquiere en la medida que hemos sopesado y tenido en cuenta los diferentes, plurales y cambiantes escenarios en los que se puede encontrar un individuo. Nuestra propuesta, contempla esa variedad de contextos adaptándose a ellos y utilizando esa diversidad como aspecto positivo a valorar y trabajar para conseguir la verdadera inclusión.

E8. Formular nuevas propuestas de mejora de la intervención psicopedagógica, fundamentadas en los resultados de la investigación psicopedagógica.

El logro de esta competencia lo vemos reflejado en el punto de las propuestas de mejora planteadas para nuestro proyecto, como son el conocimiento en profundidad de las características y disincronías de los sujetos con Altas Capacidades Intelectuales, ampliar la temporalización y plantear el reto de una coordinación del trabajo conjunto de los profesionales pertenecientes al ámbito formal con los profesionales del ámbito no formal.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. DISTINCIÓN ENTRE LOS CONCEPTOS DE SUPERDOTACIÓN, GENIO, TALENTO, PRECOZ, PRODIGIO Y EMINENCIA DENTRO DE LAS ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES.

La definición de las diferentes manifestaciones que engloban a las altas capacidades intelectuales viene siendo discutida por científicos especializados de diferentes países, los cuales consideraban que las “definiciones internacionales” o “definición oficial” de superdotación basada en altas capacidades de Marland (1972) habían quedado obsoletas, por lo que aunaron esfuerzos para actualizarlas y crear las “Definiciones Altas Capacidades Universidad de Girona” (2005).

Asimismo, con la finalidad de que los conceptos no quedasen obsoletos con el paso del tiempo, el Presidente del Consejo Superior de Expertos en Altas Capacidades, Josep de Mirandés¹, declaró en el año 2014 que las “Definiciones Científicas Altas Capacidades” sería un documento de carácter abierto y, además, hizo un llamamiento a toda la comunidad científica internacional para el fomento de la investigación y el debate sobre el tema, hecho que garantizará la permanente actualización (Guía Científica de las Altas Capacidades, 2014).

Tomando como referencia a López-Andrada, Beltrán, López-Medina y Chicharro (2000), expondremos una serie de conceptos que definen científicamente y concretan las altas capacidades:

- **Alta capacidad o superdotación:** son aquellos individuos que presentan un rendimiento intelectual superior en una amplia gama de capacidades y manifiestan una clara facilidad en el aprendizaje de cualquier área o materia. De modo que, a la hora de resolver una tarea, su funcionamiento cognitivo opera de forma cualitativa.

Existen autores que diferencian entre casos de “superdotación de primer orden”, cuyos sujetos presentan una productividad superior con un Cociente Intelectual (CI) mayor de 155, y de “segundo orden”, cuyo Cociente Intelectual de los sujetos se encuentra entre 125 y 130 (López y Moya, 2011).

¹ Josep de Mirandés en “La Educación Inteligente” Ed. Temas de Hoy. Secretario General del Consejo Superior de Expertos en Altas Capacidades. Presidente de la Confederación Española de Asociaciones de Altas Capacidades. Profesor Universitario.

- **Genio:** son personas que debido a sus excepcionales capacidades en inteligencia y creatividad han producido una obra importante para la cultura en la que vive y que la sociedad reconoce y exalta. Se caracteriza por la competencia general y específica. No podemos comparar entre genio y superdotado, a éste último se le exigen a veces actuaciones propias del genio.
- **Talentedos:** sujetos que muestran habilidades específicas en áreas muy concretas, pudiendo hablar de:
 - **Talento académico:** presenta unas capacidades relevantes para el aprendizaje sin presentar las características definitorias de los individuos superdotados, obteniendo resultados académicos espectaculares.
 - **Talento matemático:** sujetos que destacan por sus aptitudes intelectuales en el razonamiento lógico-analítico y formas de pensamiento visual y espacial, mostrando una habilidad excepcional para el aprendizaje de las matemáticas.
 - **Talento verbal:** destacan extraordinariamente en las habilidades y aptitudes intelectuales lingüísticas como la capacidad de comprensión, fluidez expresiva, dominio del vocabulario, etc. Además, pueden llegar a conseguir gran dominio en el área del conocimiento literario.
 - **Talento motriz:** destacan notablemente respecto al resto de sujetos de su edad en aptitudes físicas tales como la agilidad, coordinación de movimientos, etc.
 - **Talento social:** sujetos con extraordinarias habilidades de interacción social, ejercen gran influencia en el funcionamiento del grupo y desempeñan papel de líderes, tienden a organizar los juegos y asumir responsabilidades a edades tempranas.
 - **Talento artístico:** individuos que manifiestan una habilidad excepcional para las artes, ya sea en dibujo, pintura, modelado, etc. Se puede manifestar desde edades muy tempranas de forma espontánea realizando actividades muy variadas de tipo artístico.
 - **Talento musical:** sujetos que presentan una extraordinaria capacidad para el aprendizaje musical desde edades muy tempranas, incluso son capaces de tocar melodías sin un previo aprendizaje con algún instrumento de teclado.
 - **Talento creativo:** destacan porque pueden producir un gran número de ideas originales y diferentes sobre un tema. Encontrarán múltiples soluciones ante un problema dado aunque a veces les resulte difícil seguir un proceso lógico para elegir

la opción más adecuada. Suelen estar integrados en un grupo, son divertidos, originales y tienen un gran sentido del humor.

- **Precoces:** sujetos que muestran cualidades de superdotación o de talento a edades tempranas y que, posteriormente, en la adolescencia o adultez, no mantienen esa diferencia significativa respecto a su grupo normativo en edad.
- **Prodigio:** sujetos que realizan una actividad fuera de lo común para su edad. Realizan producciones admirables donde pueden competir en algún campo específico con los adultos, pudiendo llegar a equipararse con éstos. Se caracteriza por la competencia específica prematura y admirable.
- **Eminencia:** individuos que han producido una obra genial sin que el factor determinante sea su nivel intelectual sino su perseverancia, oportunidad, azar o suerte. Se caracteriza por la competencia concausal.

A partir de esta clasificación, mencionaremos a Tannenbaum (1983) el cual añade además los términos "**brillante**" (sujetos que destacan en alguna capacidad concreta dentro de un contexto determinado), "**excepcionales**" (sujetos que se desvían de la media) y "**alta capacidad**" (sujetos cuyo resultado en las pruebas psicométricas su CI se establece entre 125-130).

2.2. MODELOS EXPLICATIVOS DE LAS ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES.

Como hemos comprobado en el apartado anterior, son muchos los conceptos que engloban el fenómeno de la superdotación, ocurriendo el mismo hecho con las teorías y modelos explicativos que ayudan a comprenderlo. Por ello, consideramos conveniente sistematizar y relacionar dichas conceptualizaciones basándonos en Valadez, Betancourt y Zavala, (2012) quienes, apoyándose en las investigaciones de Manson & Mönk (1993), proponen categorizar el estudio de la superdotación en cuatro grupos fundamentales:

- Modelos de capacidades que comprenden definiciones orientadas al rasgo.
- Modelos orientados al rendimiento como resultado observable de la superdotación.
- Modelos cognitivos.
- Modelos socioculturales, en los que el ambiente tiene un gran impacto en el desarrollo de la superdotación.

Además, en este apartado cabe añadir la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y su relación indiscutible con la creatividad en cada uno de sus campos de actuación.

2.2.1. Modelos de Capacidades.

Este modelo ha sido considerado como el primero que intentó definir de manera sistemática las características de la superdotación, siendo su representante más relevante Lewis Madison Terman, quien popularizó el concepto de Cociente Intelectual con un primer estudio en 1921 que pretendía demostrar la relación entre inteligencia y logros académicos y profesionales. Sus investigaciones giraron sobre la concepción monolítica de la superdotación, definiendo a la persona superdotada (*gifted*) como aquella que poseía un CI elevado (igual o superior a 130 en el test de Stanford-Binet) y considerando que la inteligencia estaba determinada por la genética y era estable en el tiempo; afirmación que modificó posteriormente al admitir variables no cognitivas de la personalidad, como son los intereses y el entorno social, las cuales juegan un papel preponderante en el rendimiento (Terman, 1925).

Su visión influyó considerablemente en la definición oficial de la Comisión de Educación de los Estados Unidos de América (Marland, 1972), ampliándose el concepto de superdotación a las áreas de aptitud intelectual general, aptitud académica específica, pensamiento productivo o creativo, las artes, liderazgo y psicomotricidad.

Por otra parte, las ventajas que ofrece este modelo son la posibilidad de realizar un diagnóstico temprano de las capacidades sobresalientes además de poder investigar con tiempo otras variables relacionadas con los logros académicos. Sin embargo, uno de los inconvenientes a subrayar es la problemática de la medición de la inteligencia en términos de CI por su característica monolítica mencionada anteriormente (Zavala, 2012).

2.2.2. Modelos Orientados al Rendimiento.

Los modelos orientados al rendimiento admitían que la alta capacidad intelectual era una característica necesaria pero no suficiente para un alto rendimiento y que ese rendimiento excepcional sería el resultado observable del verdadero talento. Siguiendo esta línea, surgió la aparición del llamado “*Modelos de los Tres Anillos*” de Renzulli (1978, 2000) citado en Valadez, Betancourt y Zavala (2012).

La propuesta de Renzulli versa sobre la erradicación del uso exclusivo de las pruebas de inteligencia como criterio para identificar a los individuos superdotados y talentosos, aportando la teoría de que la superdotación está comprendida por tres características personales: la habilidad por encima de las medias (altas capacidades intelectuales), la creatividad y el compromiso con la tarea. Por tanto, la definición de *superdotación* que da este autor consistirá en la capacidad de interaccionar los tres rasgos humanos que componen la “Teoría de los Tres Anillos”. En contraposición, el sujeto considerado *talentoso* mostrará sólo una variable independiente sin presentar la capacidad de combinar las características citadas.



Figura 1: El modelo de los “Tres Anillos” de J. Renzulli (1978)

Podemos añadir que a este conjunto de rasgos humanos se le incluye un elevado nivel de inteligencia (pensamiento convergente), la creatividad (pensamiento divergente) y la motivación por el logro.

A continuación, explicaremos brevemente los tres componentes que vienen a sintetizar la Teoría de los Tres Anillos de Renzulli (López-Andrada, Beltrán, López-Medina y Chicharro, 2000):

- **Capacidad por encima de la media:**

Esta capacidad se especifica en *habilidad general*, consistente en la capacidad de procesar información, integrar experiencias, adaptarse a nuevas situaciones y capacidad para desarrollar un pensamiento abstracto; y en *habilidad específica*, capacidad de adquirir

conocimientos o patrones para posteriormente realizar una o más actividades especializadas dentro de un contexto restringido. Todo ello engloba la concepción del término *habilidad* muy por encima de la media en torno a cualquier área del trabajo humano.

- **Creatividad:**

La creatividad es una característica muy destacable de las personas superdotadas, cuya originalidad de pensamiento sobresale por encima de la media, alejándose de aquellos pensamientos convencionales y acercándose al pensamiento divergente donde se presentan características de flexibilidad, originalidad en la tarea o afán por vivir nuevas experiencias entre otros. Sin embargo, diversos estudios del propio Renzulli (1978) encuentran dificultad a la hora de evaluar este componente creativo, donde el mismo autor reconoce dicho conflicto cuando se intenta evaluar el pensamiento divergente de las personas creativas, pero no obstante propone el análisis de los *productos creados* por estos sujetos.

- **Implicación en la Tarea:**

Este apartado comprende la *motivación* suscitada por el individuo al realizar un trabajo, con lo cual mostrará una elevada implicación en la tarea. Presumiblemente, este aspecto motivador es un rasgo característico de las personas creativas-productivas y tal y como nos manifiesta Renzulli (2000), el compromiso con la tarea es un elemento clave que define a las personas superdotadas puesto que pone en práctica la habilidad de estos sujetos para implicarse íntegramente en un problema o área específica. Además, el autor entiende el término *motivación* como sinónimo de perseverancia, independencia, confianza en sí mismo, iniciativa propia, resistencia, trabajo duro y práctica dedicada, entre otros.

Para completar la “Teoría de los Tres Anillos” creada por Renzulli, los autores Mönks y Van Boxtel (1988) proponen el “*Modelo Triádico de la Sobredotación*” incluyendo dentro de un contexto evolutivo y social, el concepto de superdotación, donde los rasgos de capacidad por encima de la media, creatividad e implicación en la tarea serán utilizados por el sujeto dentro de su espacio social del grupo de compañeros, el grupo familiar y del colegio. Se trata por tanto de contextualizar los procesos de transformación que sufre el individuo en su adolescencia, período donde se dan aquellos momentos de socialización y experiencias cruciales para su desarrollo (López-Andrada, Beltrán, López-Medina y Chicharro, 2000).

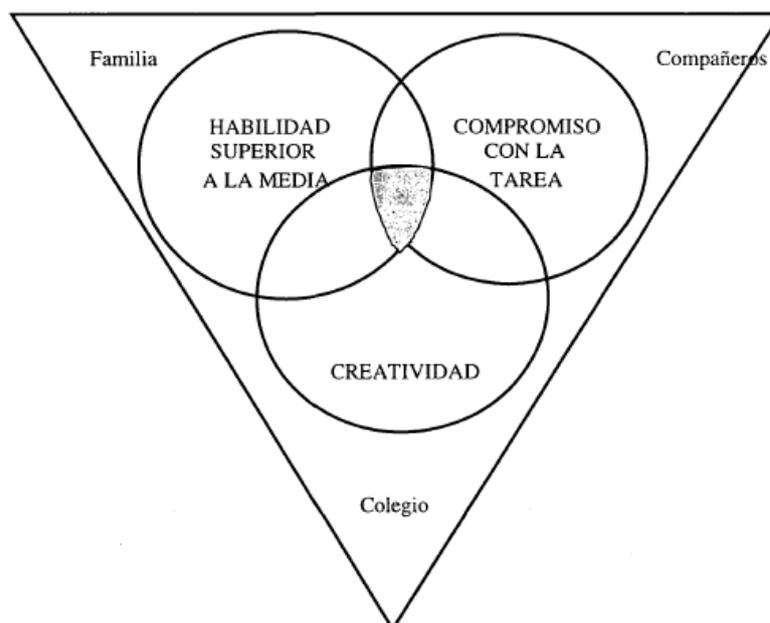


Figura 2: Modelo Triádico de la Sobredotación (Mönks y Van Boxtel, 1985)

2.2.3. Modelos Cognitivos.

Los modelos cognitivos describen cualitativamente los procesos que el sujeto pone en marcha para elaborar la información, es decir, prioriza el camino utilizado para conseguir una meta antes que el resultado obtenido. Como autor relevante en el estudio de modelos cognitivos atenderemos a la *“Teoría Triárquica de la Inteligencia”* de Robert Sternberg (1985), cuya idea parte de que la inteligencia interna del individuo funciona mediante la estrecha relación con el ambiente exterior del mismo, con lo cual enlaza la cognición y el contexto.

Esta teoría se denomina triárquica porque explica las relaciones del individuo con su entorno en base a las siguientes subteorías (Martínez y Guirado, 2012):

- **Subteoría Componencial:** relaciona la inteligencia del sujeto y su mundo interno, donde se utilizan unidades básicas de la conducta para procesar la información y operar y son responsables del comportamiento inteligente independientemente del contexto en el que se produzca.

Cabe mencionar que en la representación mental de la información operan tres componentes donde el sujeto superdotado se comportará de manera superior al resto de individuos:

- **Metacomponentes:** son aquellos componentes principales para ejecutar de manera superior, donde los superdotados destacarán por su ejecución en procesos directivos y en su capacidad para combinarlos y utilizarlos de manera integrada.
 - **Componentes de ejecución o rendimiento:** la capacidad para ejecutar con éxito operaciones como la codificación de los elementos de un problema, la capacidad de inferir o establecer y aplicar relaciones entre los elementos de un problema entre otros, son indicios de superdotación en un individuo.
 - **Componentes de adquisición del conocimiento:** aquí se incluye procesos de codificación y selección de nueva información y la coordinación entre esa nueva información y la que previamente el sujeto ya tenía adquirida. Los superdotados después de un tiempo de estudio y experiencia, adquirirán un nivel de conocimiento flexible y amplio sobre un campo determinado, el cual será comparable al de un sujeto experto.
-
- **Subteoría Experiencial:** relaciona la inteligencia excepcional que se manifiesta en una tarea con la experiencia del sujeto que esa situación requiere, lo que pone de manifiesto la relación de la inteligencia con su mundo interno (*insight*) y externo. Se trata de un proceso de reorganización profunda de los elementos que conforman un problema, llegando a la resolución de éste de una manera creativa y original en el caso de sujetos superdotados.
 - **Subteoría Contextual:** la cual relaciona las habilidades intelectuales, sociales y prácticas con el mundo externo del individuo. Así, el sujeto superdotado se adaptaría de manera intencionada, configurando y seleccionando los ambientes relevantes para su autorrealización y consecución de las metas prefijadas.

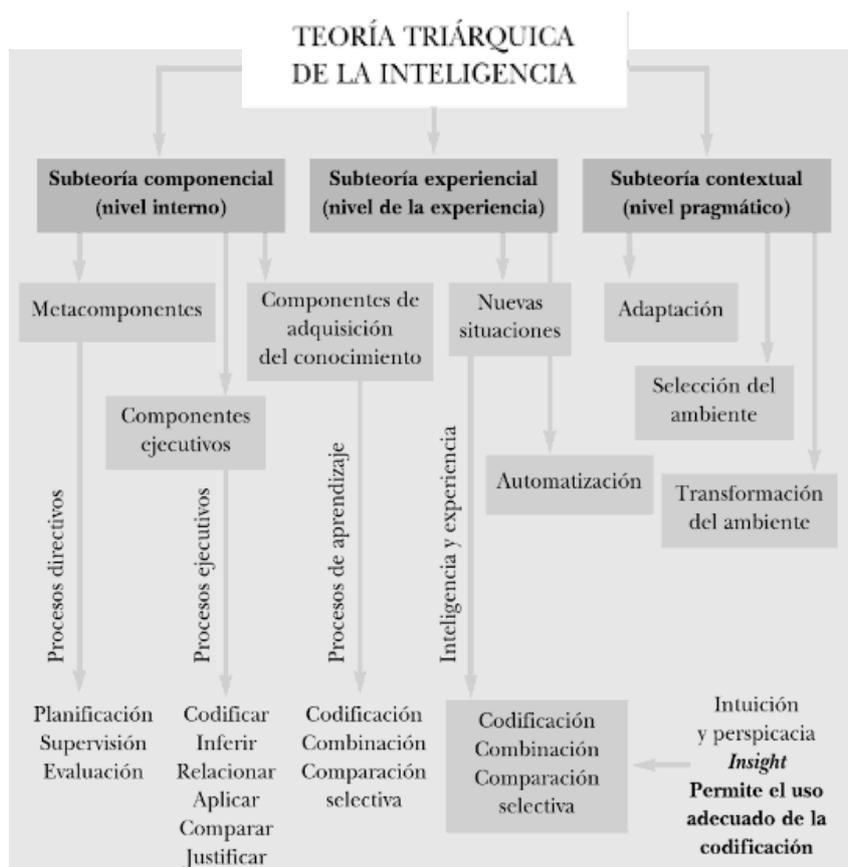


Figura 3: Modelo Triárquico de la inteligencia de Sternberg. Fuente: Martínez y Guirado (2012).

Por último, otro elemento imprescindible para Sternberg a evaluar en las altas capacidades es la *producción creativa* del individuo, analizando factores que intervienen como son la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto medioambiental.

2.2.4. Modelos Socioculturales.

El enfoque sociocultural refiere que la superdotación y el talento se desarrollan a través del intercambio favorable de factores individuales y sociales, de manera que pone de manifiesto al contexto de los individuos como condicionante de sus necesidades y resultado de sus comportamientos talentosos.

Tannenbaum (1997) defiende que en el estudio de la superdotación se deben atender tanto aspectos sociales como la creatividad y la inteligencia del propio individuo (aspectos psicológicos). Así, este autor propone para su Modelo Psicosocial de la Superdotación cinco factores los cuales pueden ser estáticos o dinámicos según las circunstancias que se den en el contexto inmediato del sujeto:

- **Capacidad Intelectual (factor "G")**: referido al nivel intelectual que posee el sujeto, donde en su dimensión estática se revela en las pruebas de inteligencia general atendiendo a varias clases de logros, y en su dimensión dinámica se atiende al estilo y calidad de esas capacidades cognitivas atendiendo a los detalles del contexto.
- **Capacidades Especiales**: son aquellas capacidades, habilidades o aptitudes específicas que poseen algunos niños en distintas áreas, donde en su dimensión estática admite que algunas capacidades y aptitudes estarán más desarrolladas que otras y en su dimensión dinámica propone el enfoque en los procesos de variables asociadas con especializaciones diferentes.
- **Factores no Intelectuales**: se refiere a variables personales como la motivación, el compromiso con la tarea, necesidad de logro, autoconcepto o fortaleza del ego, entre otros, los cuales en su dimensión dinámica se reconoce que estos rasgos pueden ser variables y situacionales y, sin embargo, en su dimensión estática los sujetos superdotados muestran superioridad.
- **Factores Ambientales**: son factores como la familia, la escuela, la comunidad o la cultura que en una situación ideal nutren y maduran las habilidades de la superdotación, donde en su dimensión estática se refiere a las condiciones sociales y económicas que rodean al sujeto.
- **Factores Fortuitos**: son aquellos factores referidos a la suerte y a las oportunidades que tienen los individuos para desarrollar sus capacidades y lograr el éxito.

Por último, Tannenbaum (1991) recogido en Zavala (2012), aboga por la presencia del factor de la creatividad en el individuo superdotado puesto que implica que éste será productor y no simplemente consumidor de cultura, destacando para su aparición la combinación de habilidades generales, específicas y de la motivación del sujeto. Así, define la creatividad como el conjunto de capacidades intelectuales y factores personales que dan origen a productos creativos.

2.2.5. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.

Siguiendo la línea de nuestro trabajo, abordaremos la relación existente entre la creatividad y las inteligencias múltiples que el neuropsicólogo Howard Gardner propuso en 1983, explicando cómo se expresa la creatividad en los diferentes campos de la actuación humana y cómo intervienen diferentes factores en la producción creativa (Betancourt, 2012).

Para ello, señalaremos que Gardner muestra una visión pluralista y dinámica de la psiques, reconociendo que el ser humano posee un amplio repertorio de capacidades cognitivas independientes que, en combinación, resultarán indispensables para las relaciones sociales y el desarrollo de un pensamiento inteligente y creativo para un contexto histórico-social determinado. Por tanto, esta teoría nos conduce a pensar que el ser humano es capaz de adoptar diferentes modos de ver la realidad o, lo que es lo mismo, diversas capacidades o inteligencias múltiples que podemos sintetizar en las siguientes:

- **Inteligencia Lingüística**: capacidad en el uso de todo lo relacionado con el lenguaje, es decir, habilidad para la expresión oral o escrita, la lectura, el vocabulario complejo o la comunicación. Estas personas mostrarán una afición por leer, escribir o contar historias, y una gran destreza memorizar nombres, lugares o fechas históricas.
- **Inteligencia Lógico-Matemática**: individuos con pensamiento científico, cuyo razonamiento inductivo/deductivo les permite calcular, medir y efectuar operaciones matemáticas complejas con gran facilidad. Además, consideran interesante participar en actividades lúdicas como resolver rompecabezas, descifrar enigmas o claves secretas, entre otros.
- **Inteligencia Espacial**: sujetos que poseen la capacidad de elaborar un modelo espacial y operar con él, es decir, pensar en tres dimensiones, formarse modelos mentales, percibir imágenes internas y externas, recorrer el espacio o decodificar información gráfica.
- **Inteligencia Musical**: capacidad para crear y entender significados mediante sonidos, donde los sujetos poseen aptitudes extraordinarias para distinguir la melodía, el ritmo, el tono y la armonía.
- **Inteligencia Corporal-Cinestésica**: es la habilidad de aquellos individuos capaces de controlar movimientos, resolver problemas y elaborar productos empleando el cuerpo en su totalidad, mostrando gran habilidad en actividades de psicomotricidad, de coordinación o físicas, entre otras.
- **Inteligencia Interpersonal**: Capacidad de comprensión e interacción con los demás de manera empática y cooperativa, donde los sujetos poseen una gran destreza para hacer amistades y pertenecer a un grupo.
- **Inteligencia Intrapersonal**: Esta capacidad favorece el comprenderse y trabajar con uno mismo para desenvolverse eficazmente en la vida. Con lo cual, el sujeto será consciente de sus intereses y capacidades y elegirá trabajar solo para enfocarse en sus ideas, sentimientos y sueños.

- **Inteligencia Existencial:** Capacidad para formularse preguntas fundamentales sobre la existencia humana, como por ejemplo la vida, la muerte o problemas sociales, entre otros.

Todas estas capacidades emergen y alcanzan su culminación de forma gradual y diferente según la etapa evolutiva en la que el individuo se encuentre. Así, la creatividad podría expresarse por medio de todas, subrayando que la mayoría de las personas son creativas dentro de un determinado campo, donde mencionaremos por ejemplo la creatividad artística que deriva de la inteligencia espacial, expresada por ejemplo en los primeros años de vida del individuo. De igual manera, atenderemos a la inteligencia musical y la inteligencia Corporal-Cinertésica, en la cual la creatividad se muestra en estrategias innovadoras de los sujetos por componer y crear sin miedo a equivocarse (Ibidem).

En todo caso, la motivación del individuo representará una de las claves primordiales para realizar construcciones creativas, ya que se pone de manifiesto que la necesidad creada y el deseo de hacerlo traen como consecuencia un mayor éxito en las producciones.

2.3. CARACTERÍSTICAS Y DISINCRONÍAS DE LOS SUJETOS CON ALTAS CAPACIDADES.

Atendiendo a las *características* de las personas que presentan altas capacidades, hemos de señalar que existen diversidad de aspectos cognitivos, emocionales, comportamentales y físicos que acompañan a ese particular elevado cociente intelectual que de partida poseen estos individuos. Tomando como referencia a Alonso, Renzulli, y Benito (2003), señalaremos en la siguiente tabla aquellas más significativas:

Tabla 1. Características de las personas con Altas Capacidades. Elaboración propia. Información obtenida de Alonso, Renzulli, y Benito (2003).

COGNITIVO
✓ <i>“Pensamiento independiente:</i> Tiene habilidad para la reflexión, para dar su opinión.
✓ <i>Pensamientos y acciones originales:</i> Tiene habilidad para elaborar nuevas ideas completamente diferentes de las que presentan otras personas.
✓ <i>Crítica de sí mismo y de las actitudes de otras personas:</i> Tiene habilidad para cuestionarse y evaluarse a sí mismo y a los otros, siendo consciente de sus limitaciones.
✓ <i>Madurez para el juicio:</i> Demuestra madurez por encima de su edad, cuando expresa ideas sobre los hechos de la vida.
✓ <i>Habilidad para el aprendizaje:</i> Reconoce las relaciones entre hechos y significados en diferentes áreas del conocimiento.

- ✓ **Memoria excelente:** Tiene habilidad para memorizar no solo la información obtenida de la lectura del material y hechos de la vida sino también para recordar situaciones experimentadas de cara a guiar futuras acciones.
- ✓ **Pensamiento divergente:** Tiene habilidad para producir pensamiento divergente, que está completamente desconexo de la lógica y de la secuencia previa. Habilidad para elaborar alternativas creativas y dirigidas a solucionar problemas.
- ✓ **Pensamiento reflexivo:** Tiene habilidad para hacer reflexiones sobre sus actitudes y examinar todos los elementos presentes en una situación específica o idea."

CONDUCTUAL

- ✓ **"Búsqueda de la excelencia:** Tendencia a buscar la calidad y excelencia, cuando realiza las tareas.
- ✓ **Disfrute por las actividades creativas:** Tiene interés por desarrollar actividades que expresan sus habilidades.
- ✓ **Indiferencia ante la monotonía de actividades:** Rechaza tomar parte en actividades diarias habituales y mecánicas. Pierde la motivación, cuando se le somete a la monotonía.
- ✓ **Iniciativa para resolver problemas:** Tiene una inclinación natural y enérgica para ser el primero en concebir ideas y llevarlas a la práctica.
- ✓ **Habilidad para hablar:** Tiene facilidad para expresarse claramente, usando un vocabulario adecuado.
- ✓ **Manifestación de expresión no verbal:** Tiene habilidad para comunicarse clara y fácilmente usando símbolos escritos, imágenes, sonidos y gestos.
- ✓ **Expansividad:** Tiene un comportamiento entusiasta, abierto y comunicativo.
- ✓ **Intereses persistentes:** Muestra perseverancia y constancia en áreas específicas de interés, en las que pretende aprender de manera profunda.
- ✓ **Disfrute por ser el centro de atención:** Disfruta por ser reconocido y valorado por sus ideas expresadas.
- ✓ **Actitudes indiferentes:** Tiene dificultad para concentrar la atención en sus propias actividades.
- ✓ **Exhibicionismo:** Presenta un comportamiento de exhibición, conduciéndolo con actitudes exacerbadas, inadecuadas y disonantes con el grupo.
- ✓ **Compromiso con la tarea:** Presenta un comportamiento observable, que demuestra interés expresivo, motivación y esfuerzo personal hacia las tareas en áreas diferentes."

EMOCIONAL

- ✓ **"Preferencia por compañeros mayores:** Busca la amistad con personas mayores.
- ✓ **Sensibilidad ante los problemas sociales:** Se moviliza y moviliza a otros de cara a intervenir o solucionar problemas sociales.

- ✓ **Habilidad para analizar la realidad:** Tiene habilidad para analizar las actitudes de la gente y la realidad que le rodea.
- ✓ **Estabilidad/control emocional:** Tiene habilidad para enfrentarse a la frustración y expresar sus emociones de manera previa.
- ✓ **Interacción en las relaciones personales:** Tiene habilidad para establecer buenas relaciones con personas diferentes en situaciones diferentes.
- ✓ **Autoestima:** Valoración y sentimiento de auto-respeto.
- ✓ **Sensibilidad:** Tiene habilidad para analizar la realidad que le rodea de cara a reaccionar a los estímulos externos.
- ✓ **Madurez emocional:** Desarrolla un comportamiento psicosocial, en especial la habilidad de ponderar y considerar situaciones, de acuerdo a su edad, o por encima de la misma."

PERSONALIDAD

- ✓ **“Curiosidad:** Desea comprobar, saber, descubrir. Está siempre haciendo preguntas, discutiendo sobre los asuntos de la vida.
- ✓ **Desafío:** Le gustan los retos, apreciando nuevas y diferentes situaciones.
- ✓ **Sentido del humor:** Tiene habilidad para percibir, apreciar o expresar situaciones cómicas.
- ✓ **Múltiples intereses:** Tiene interés en áreas diferentes de conocimiento o actuación.
- ✓ **Liderazgo:** Tiene habilidad para inculcar congruencia de metas.
- ✓ **Pensamiento flexible:** Tiene la habilidad de cambiar su punto de vista de cara a nuevas ideas, teniendo una mente abierta.
- ✓ **Timidez:** Muestra timidez para exponer sus sentimientos o ideas.
- ✓ **Responsabilidad:** Toma responsabilidad en la solución de problemas."

Por otro lado, una de las características más particulares de las personas que presentan altas capacidades es la disparidad existente en la sincronización entre el rápido avance de sus capacidades intelectuales y el resto de áreas de desarrollo, cuya evolución se realiza en consonancia con su etapa evolutiva. Este desfase es consecuencia del desarrollo heterogéneo específico de los sujetos superdotados. Esta diferencia es lo que Jean Charles Terrassier (1985) define como **disincronía**, afirmando que “los niños superdotados a menudo sufren una carencia de sincronización en los ritmos del desarrollo de su progreso intelectual, afectivo y motor, que tiene efecto en un número de aspectos de sus vidas, y unos resultados que pueden producir problemas psicológicos futuros. Este desequilibrio del desarrollo es lo suficientemente frecuente entre niños superdotados para ser digno de clasificación en términos de un modelo o síndrome el cual yo he llamado disincronía”.

De igual manera, Castelló y Martínez (1999) afirman que *“la disincronía es un fenómeno habitual en todos los casos de precocidad (asociado o no a la superdotación o al talento) y se manifiesta en conductas o capacidades intelectuales propias de alumnos de más edad en el ámbito intelectual, contrapuestas a niveles de madurez y experiencia normales por la edad del niño. Esta situación puede generar un cierto conflicto personal que puede conducir a inseguridad; asimismo, puede dificultar la plena integración en relación a los demás. Los casos en que se observan más los efectos de la disincronía son, por este orden, alumnos precoces, talentos académicos, talentos lógicos y superdotados”*.

Las **disincronías** se muestran en torno a dos perspectivas y, a su vez, éstas se clasifican en varios **tipos**:

Tabla 2. Disincronías de los sujetos superdotados. Elaboración propia. Información obtenida de Terrassier, J. (1985).

Disincronía Interna: concierne a los particulares ritmos heterogéneos del desarrollo de los superdotados.	Disincronía Intelectual-Psicomotora: contempla la precocidad en cuestiones motóricas como el andar y hablar antes y presenta dificultades en la psicomotricidad gruesa y fina.
	Disincronía del Lenguaje y del Razonamiento: la capacidad de razonamiento se encuentra siempre por delante de la capacidad del lenguaje en el superdotado.
	Disincronía Afectivo-Intelectual: los superdotados utilizarán su inteligencia para defender su inmadurez emocional.
Disincronía Social: son la expresión de las relaciones resultantes de los superdotados con sus circunstancias ambientales.	Escuela: discrepancia entre la velocidad del desarrollo mental del superdotado y el resto de la clase.
	Padres: experimentan problemas causados por la disincronía intelectual y afectivo del niño superdotado y no saben afrontarla.
	Compañeros: los superdotados tienden a elegir a sus amigos de la misma capacidad intelectual que ellos pero que son mayores en edad o intelectualmente inferiores pero de su misma edad cronológica.

2.4. NECESIDADES QUE PRESENTA EL SUJETO CON ALTAS CAPACIDADES.

Hemos de ser conscientes que, una vez identificado un alumno o alumna con Altas Capacidades, sus necesidades no sólo residirán en el ámbito educativo, sino también en el social y emocional, las cuales requerirán respuestas individualizadas teniendo en cuenta su contexto y la edad del sujeto (Artiles, Álvarez y Jiménez, 2002).

Atendiendo al *ámbito educativo*, destaca la necesidad de participar activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que éste sea planificado para potenciar sus capacidades. Así, resaltaremos que las necesidades educativas en este tipo de alumnado versan en una enseñanza flexible y adaptada a los ritmos personales de aprendizaje bajo un enfoque multidisciplinar, el acceso a recursos adicionales atractivos, dinámicos y lúdicos, estímulos ricos para su desarrollo personal y la oportunidad de poder desplegar sus habilidades y saciar sus ansias de saber, de conocer, de hacer, de intervenir, de controlar o de participar. Todo ello, deberá potenciar el aprendizaje autónomo, basado en el descubrimiento y en la investigación.

Según González (2000) recogido en el Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar altas capacidades intelectuales, publicado por la Junta de Andalucía (2008), los aspectos más relevantes para precisar cuáles son las necesidades de este tipo de alumnado son:

<p>NIVEL DE COMPETENCIA CURRICULAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grado de conocimiento de los objetivos y contenidos en las diferentes áreas curriculares de un ciclo o nivel determinado. • Amplitud y profundidad conceptual y procedimental en alguna área específica. • Habilidad para plantear y resolver problemas. • Tipo de metas que persigue, dentro y fuera del currículo escolar...
<p>CAPACIDADES Y HABILIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo cognitivo. • Aptitudes específicas. • Desarrollo emocional y social...
<p>ESTILO DE APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Forma y ritmo de aprendizaje. • Condiciones en que aprende mejor o peor y con que ayudas. • Tipo de tareas en las que tiene éxito y en las que fracasa. • Materiales con los que trabaja mejor o peor...
<p>ACTITUDES ANTE EL APRENDIZAJE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Áreas o aspectos en los que muestra interés y en los que muestra pasividad. • Situaciones en las que está más a gusto, trabaja mejor y aquéllas en las que siente frustración. • Aspectos que más le motivan y sensibilizan. • Perseverancia y responsabilidad en las tareas...
<p>RELACIONES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con el profesor o profesora. • Con sus compañeros y compañeras de clase. • Con otras personas adultas...

Cuadro 1. Aspectos relevantes para detectar necesidades educativas en el alumnado de Altas Capacidades Intelectuales.

Si tenemos en cuenta las **necesidades sociales**, este colectivo necesita un clima social abierto y de confianza donde pueda realizarse, satisfacer sus intereses, sentirse aceptado y compartir sus ideas y dudas, todo ello bajo un ambiente respetuoso y comprensivo. De igual manera, este entorno deberá estimular sus potencialidades y no limitar su desarrollo, permitiendo y animándole a manifestar su originalidad, divergencia, creatividad, inteligencia y flexibilidad. Además, precisa un contexto enriquecido tanto en el Centro educativo como en el hogar y círculo de amistades, el cual le permita desarrollar su imaginación, su creatividad y la propuesta de ideas y proyectos innovadores.

Sin embargo, el mayor requerimiento de estas personas residirá en una orientación del manejo de las relaciones interpersonales y sociales, puesto que en muchas ocasiones se

sienten solos e incomprendidos además de que, en ciertas facetas de sus vidas, los adultos que les rodean son incapaces de ayudarlos porque no alcanzan su capacidad intelectual. Para un adecuado desenvolvimiento en este aspecto, estas personas necesitarán reforzar sus destrezas relacionadas con la asertividad, el control de la frustración o la autoestima, entre otras.

Por último, focalizaremos en las *necesidades emocionales* de las personas con Altas Capacidades, las cuales requieren mucho afecto y cariño por parte de sus progenitores y del resto de los miembros de su familia, así como de sus profesores y amigos como cualquier niño o niña de su edad, donde el sentimiento de pertenencia a un grupo es indispensable para su desarrollo. Así, precisa seguridad, ser escuchado, respetado y comprendido, además del reconocimiento a sus logros y estímulo en la superación de obstáculos y retos planteados.

2.5. RESPUESTAS EDUCATIVAS COMUNES DENTRO Y FUERA DEL CENTRO EDUCATIVO PARA EL ALUMNADO CON ALTAS CAPACIDADES.

Como ya hemos mencionado en el apartado anterior, teniendo en cuenta las diferencias que presentan los alumnos y alumnas con Altas Capacidades Intelectuales y sus necesidades educativas, se conformará imprescindible una diversidad de respuestas específicas para cada uno de ellos. Esta atención y respuesta educativa ha de ser adecuada para favorecer la autorrealización interna y externa de este colectivo y será acorde con esas dotes especiales que presentan pudiendo enriquecer, flexibilizar o diferenciar el currículo de acuerdo con sus logros, nivel de competencia, intereses y motivaciones.

Asimismo, los responsables de proporcionar una adecuada respuesta educativa a los niños y niñas superdotados son el Estado (legislación sobre altas capacidades y orientación y preparación del profesorado), la familia (concienciación, información y colaboración con el equipo docente) y la sociedad (acogida positiva, creación de instituciones públicas o privadas para este colectivo y colaboración social y profesional de estos talentos) (López-Andrada, Beltrán, López-Medina y Chicharro, 2000).

En la misma línea, nos apoyamos en los principios fundamentales de la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, modificada en determinados aspectos por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la Calidad Educativa (en adelante LOE/LOMCE), la cual nos especifica la exigencia de proporcionar una educación de calidad a

todos los ciudadanos en todos los niveles del sistema educativo para que alcancen el máximo desarrollo de sus capacidades individuales, sociales, intelectuales, culturales y emocionales y con ello además, se garantice la igualdad de oportunidades y la cohesión social.

Por otro lado, en el título II capítulo I de la citada LOE/LOMCE se considera “alumno con necesidad específica de apoyo educativo” a aquel que por sus altas capacidades intelectuales, entre otros aspectos, requiere una atención educativa diferente a la ordinaria con la finalidad de que pueda alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades.

Teniendo en cuenta que en la *Instrucción de 24 de agosto de 2017 de la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa por la que se modifica la instrucción de 9 de julio de 2015 de la Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado de Castilla y León* no se explica las medidas a tener en cuenta con el alumnado que presenta Altas Capacidades Intelectuales y que, en la *Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado de la Comunidad de Castilla y León*, en su sección segunda “Alumnado con Altas Capacidades Intelectuales”, su especificidad nos resulta breve para nuestra fundamentación. Por ello, enmarcaremos el modelo de atención educativa para alumnos con Altas Capacidades en España en los siguientes tipos de medidas recogidas en el *Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar Altas Capacidades Intelectuales* de la Junta de Andalucía (2008):

- **MEDIDAS DE CARÁCTER ORDINARIO.**

Estas medidas se concretan en diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje como la presentación de contenidos de distinto grado de dificultad, la propuesta de actividades de carácter interdisciplinar, el diseño de actividades diversas de libre elección, la adaptación de los recursos y materiales didácticos, la organización flexible y la adecuación de los procedimientos e instrumentos de evaluación.

En este apartado destacaremos el tipo *agrupamiento* como medida que responde a variables de motivación y rendimiento, aunque puede generar a su vez dificultades de interacción social, lo que resultaría incompatible con una filosofía de igualdad dentro del sistema educativo. Según Monterde (1998) se trata de “un conjunto de estrategias organizativas que, en virtud de la flexibilidad, permite formar grupos con carácter fijo o

temporal según los intereses y capacidades de sus componentes, a través de un currículo enriquecido, diferenciado y adaptado".

Para su efectividad, estos agrupamientos deben plantearse dentro del centro educativo, estableciendo un horario lectivo, dentro o fuera del aula ordinaria de forma total o parcial y contando con los recursos humanos que el centro disponga. Con ello se favorecerá la motivación del alumnado y se potenciará su rendimiento y relación con sus compañeros.

- **MEDIDAS DE CARÁCTER EXTRAORDINARIO.**

Este tipo de medidas enriquecen las experiencias de aprendizaje del alumnado, hablamos por tanto del *enriquecimiento curricular* que consiste en la ampliación, profundización o investigación a través de estrategias y tareas específicas supervisadas por el profesor. En definitiva, se trata de personalizar la enseñanza adaptando la programación didáctica a las características del alumnado superdotado. Todo ello se llevará a cabo dentro del aula ordinaria, desarrollando un currículo adaptado a las necesidades educativas que presente el sujeto. La ventaja que ofrece esta medida es la integración del discente en el grupo de iguales, compartiendo experiencias educativas, juegos y actividades con dicho grupo.

La forma más común de enriquecer el currículo es a través de una adaptación curricular individualizada la cual puede ser:

- Adaptaciones curriculares individualizadas de enriquecimiento, lo que supone una ampliación horizontal del currículo sin avanzar objetivos y contenidos de niveles superiores, donde se adaptarán aquellas áreas donde el alumnado presente mayores aptitudes, motivación e interés.
- Adaptaciones curriculares individualizadas de ampliación, donde se amplían los objetivos y contenidos de niveles superiores dentro del currículo, adoptando una organización flexible en la programación didáctica puesto que se cursará una o varias áreas en el nivel inmediatamente superior al que se cursa en la actualidad.

La ventaja de esta medida integradora reside en la capacidad de atender las necesidades de este colectivo sin separarlo de su grupo de edad, aunque como inconveniente encontramos las dificultades que presenta una adecuada formación del profesorado para las tareas de diseños, supervisión, evaluación, flexibilidad en los agrupamientos y horarios y participación del resto de profesorado, así como en la dotación de recursos.

- **MEDIDAS DE CARÁCTER EXCEPCIONAL.**

Para aquel alumnado que presenta un nivel académico y de competencia curricular superior al resto de su grupo de referencia, se presenta esta medida de *aceleración* que consiste en aplicar un programa educativo consiguiente en la reducción en la duración de su escolarización, puesto que se adelanta al discente el nivel curricular, adecuándolo a sus capacidades y ritmo de aprendizaje.

Las ventajas que subyacen de esta medida es el aumento de la motivación del alumno o alumna, una mayor estimulación y la potenciación de sus capacidades cognitivas al desarrollarse junto a compañeros más acordes con su nivel. Además, no supone para el centro problemas aparentes en cuanto a gastos o medios extraordinarios. Sin embargo, el inconveniente proviene de los posibles problemas adaptativos que el individuo pueda presentar ante la incorporación a un grupo nuevo, repercutiendo negativamente en aspectos sociales y emocionales.

Por consiguiente y teniendo en cuenta ese carácter excepcional, este tipo de medida suele ser adoptada basada en una exhaustiva investigación y evaluación psicopedagógica realizada que acredite la sobredotación intelectual, el equilibrio personal, la socialización del alumnado y la adquisición de los objetivos y contenidos del nivel que se va a adelantar.

PRESENTACIÓN DE DIVERSAS RESPUESTAS EDUCATIVAS	FLEXIBILIZACIÓN/ ACELERACIÓN	Aceleración del período de escolarización: bien anticipando el comienzo de la escolarización obligatoria, bien reduciendo su duración por adelantamiento de cursos.
	ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR	Adaptación curricular individual (ACI) por la ampliación y profundización de los contenidos del currículo.
	AGRUPAMIENTO	Composición de grupos homogéneos de alumnos sobredotados, convivencia entre iguales.
	PROGRAMAS DE ENRIQUECIMIENTO EXTRAESCOLARES	Entrenamiento cognitivo y reajustes de personalidad en convivencia con iguales, fuera del ámbito curricular y escolar.
	OTRAS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> - Programas con profesores/consultores - Aula de apoyo o cuarto de recursos - Programa con un mentor comunitario - Programa de estudios independientes - Clase especial - Escuela especial (centro específico) - Talleres, convocatorias, etc. - Bachillerato Internacional - Competiciones - Etc.

Cuadro 2. Diversas respuestas educativas a los alumnos superdotados. Fuente: López-Andrada, Beltrán, López-Medina y Chicharro (2000).

Si tomamos como referencia el cuadro 2 expuesto anteriormente, hemos de tener en cuenta los programas de *enriquecimiento extraescolares y otras estrategias educativas* como respuestas al colectivo de alumnado que presenta Altas Capacidades, los cuales se pueden llevar a cabo tanto fuera como dentro del Centro educativo y siempre en horario no lectivo.

Como característica principal de este tipo de programas destaca el mantener un encuentro y convivencia entre sujetos de capacidades similares, ofreciendo actividades de entrenamiento y potenciación cognitiva, creatividad artística, concienciación y asimilación de su superdotación, reajuste de la personalidad, desarrollo de las habilidades sociales y afianzamiento de su autoimagen y autoestima, entre otros. Así, el objetivo general reside en reajustar las disincronías internas y externas que presentan estos individuos, desarrollar las habilidades sociales, la asertividad y potenciar la creatividad y la motivación.

2.6. TÉCNICA DE INTERVENCIÓN BASADA EN EL DEPORTE PARA TRABAJAR CON EL ALUMNADO SUPERDOTADO.

A tenor de lo especificado en el punto anterior, las actividades que mayoritariamente se ofertan por parte de las entidades públicas y privadas se caracterizan por ser meras repeticiones de patrones donde priman en su mayoría las tareas propias del programa diseñado, investigaciones sobre temas elegidos, participación en debates, coloquios y dinámicas de grupo y la realización y la explicación de ejercicios de desarrollo cognitivo. Una vez más, vemos cómo se deja poco espacio a la creatividad, a la imaginación, al juego lúdico, a la cooperación o a la experimentación que este tipo de alumnado requiere para un correcto desarrollo personal y social.

Tal y como nos afirma Piaget (1973), el juego es un método imprescindible para la confirmación de la inteligencia del individuo, y por ende, la práctica deportiva es una de las claves principales para su desarrollo integral. Igualmente, debemos tener en cuenta que los aspectos comportamentales, afectivos y cognitivos vienen dados por la actitud en la que el individuo se predispone ante una tarea (Sliniger, Sherrill & Jankowski, 2000, citado por Reina, 2003), en los que además, el contexto (educativo, deportivo y recreativo-social) donde se desarrolle dicha actividad física influirá considerablemente en las actitudes de los grupos de población que interactúen con personas con necesidades educativas especiales, repercutiendo directamente en la interacción con ellos y en su inclusión.

Bajo nuestro criterio, la mejor forma de mejorar la autopercepción de las personas que presentan Altas Capacidades Intelectuales es a través de la actividad física dentro de un contexto recreativo y social, enfoque desde el cual vamos a articular nuestra propuesta de trabajo. Nos basamos en el impacto que las diversas actividades recreativas y de ocio ejercen sobre el individuo, ya sean físicas, psíquicas y sociales, atendiendo a actividades donde se participa de forma voluntaria y se muestra una predisposición hacia el ejercicio físico con un elevado componente motivador.

Así, *nuestra propuesta* contempla aquellos aspectos de creatividad, motivación y novedad que venimos exponiendo a lo largo de nuestra fundamentación teórica, donde basándonos en autores como Sternberg y Lubart (1991) apostamos por proporcionar a este colectivo un contexto adecuado para el desarrollo de actividades creativas y de carácter integrador. Estos autores defienden la creatividad como fuente en los procesos intelectuales, de conocimiento, de personalidad, de motivación y de contexto ambiental, y como la aplicación de tareas y situaciones alternativas e innovadoras potencia la confluencia de dichos elementos.

Por consiguiente, nuestro trabajo de intervención se concentra en la oferta de un producto creativo e innovador ajustado a la demanda de los sujetos que presentan Altas Capacidades Intelectuales, tomando como contenido los *Juegos y Deportes Alternativos* con el objetivo de potenciar sus capacidades y habilidades desde un enfoque lúdico, creativo, motivador y cooperativo que suscite la captación de su interés y el deseo de seguir aprendiendo y practicando este tipo de deportes.

Consideramos interesante trabajar desde el plano psicomotor las habilidades sociales y creativas del alumnado con sobredotación, mediante un entorno educativo diversificado donde el juego cooperativo y, en concreto, los deportes alternativos posibiliten una verdadera atención a la diversidad que conlleve a la consecución de los objetivos marcados. Antes de exponer nuestra propuesta, plantearemos una serie de puntos que fundamentarán los deportes alternativos como respuesta a las necesidades que presentan este tipo de alumnado.

2.7. CONCEPTO DE LOS JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS.

En la práctica de la actividad física tanto dentro como fuera de la escuela, tradicionalmente se atendía a desarrollar contenidos excesivamente limitadores para el discente en su percepción y ejecución, dejando atrás aspectos tan importantes como los valores o las competencias necesarias que un individuo debe desarrollar para desenvolverse con éxito en su entorno inmediato. Por ello, numerosos expertos europeos en la materia (entre ellos, el español José María Cagigal), aprueban en 1975 la Carta Europea del Deporte cuyo contenido defiende el “Deporte para Todos”, desechando así cualquier tipo de discriminación y caminando hacia un deporte educativo, saludable y recreativo accesible para todos (Blanco, 2001).

En la Constitución española de 1978 en el artículo 43.3. Capítulo III, nos dice que “los poderes públicos fomentarán la educación sanitaria, la educación física y el deporte. Asimismo facilitarán la adecuada utilización del ocio”. Bajo este marco innovador, los deportes alternativos se inician en nuestro país aproximadamente a comienzos de la década de los 90 dentro del ámbito educativo, a través de unos seminarios de La Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (INEF) en Madrid, adquiriendo en un principio el nombre de “Deportes alternativos para el año 2.000” para posteriormente llamarse “Juegos y Deportes Alternativos” (Pérez, 2008).

Deducimos que, los juegos y deportes alternativos son aquellos que no se hallan sujetos a los círculos tradicionales del campo de las actividades físicas deportivas o recreativas. Adquieren este apelativo con la intención de diferenciarlos de los deportes convencionales, alcanzando un toque de modernidad para adaptarse a los nuevos tiempos y nuevas tendencias que hoy se reclaman en la ocupación del tiempo libre y de ocio, dentro del deporte educativo. Por tanto, podemos definir los deportes alternativos como aquellas actividades físicas y deportivas que surgen como “alternativa” a los deportes tradicionales, populares y los deportes ya instaurados en la sociedad, desarrollando de manera significativa a través de su práctica el perfeccionamiento de habilidades y destrezas cognitivas y motrices.

Por consiguiente, en nuestra intervención incluiremos diferentes deportes alternativos los cuales nos reportará grandes ventajas a los participantes como veremos más adelante, además de incluir el aliciente de elaborar los materiales que luego utilizarán en la consecución de los juegos a partir de materiales reciclables. Todo ello, suscitará la motivación, la autonomía y potenciará la creatividad y cooperación del alumnado con Altas Capacidades.

2.8. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE LOS DEPORTES ALTERNATIVOS.

Partiremos de una cita de Carl Roger mencionado por M. Pérez (1986), que describe la esencia del rol del animador recreativo, transferible por tanto al Psicopedagogo, maestro de Educación Física o entrenadores de niños y niñas en edad escolar: *“Si no tengo confianza en el ser humano, me veo obligado a saturarle de informaciones de mi elección, para que no siga su propio camino, es decir, el erróneo. Por el contrario, si confío en la capacidad del individuo humano para desarrollar sus propias capacidades latentes, puedo ofrecerle muchas ocasiones para que se realice, a la vez que puedo dejarle escoger su propio camino”*.

Así, consideramos que nuestra labor debe centrarse en potenciar la creatividad del alumnado con Altas Capacidades Intelectuales fomentando su autonomía, todo ello bajo un clima de confianza para que la autoestima y motivación de los participantes vayan en continuo aumento. De igual forma, consideramos indispensable proporcionar un constante “feedback” durante las sesiones, adaptando movimientos o reglas que pudieran darse en cualquier momento, intentando con ello mantener el entusiasmo por participar en todas las actividades que se propongan y la consecuente consecución de dos de los anillos propuestos por Renzulli (1978) como es la implicación en la tarea y la creatividad en alumnos con superdotación.

El modelo alternativo se asocia a la pedagogía del descubrimiento y está fundamentado en la propuesta de experiencias motrices lúdicas vinculadas al contexto real, que potencie el juego como forma de aprendizaje natural, fomentando la observación, la exploración y la experimentación. Como nos apunta M. Pérez (1986), el juego pasa a ser un elemento metodológico utilizable para alcanzar fines de aprendizaje a objetivo principal de la práctica.

Una metodología por tanto que se podría corresponder con la técnica de enseñanza de indagación o búsqueda, sin olvidarnos de la flexibilidad en cuanto a la adaptación, adecuación y variabilidad en los reglamentos de juego, induciendo por tanto a que los contenidos alternativos fomenten el uso de estilos de enseñanza basados en la participación activa del alumnado (Virosta, 1994). Así, el niño tomará decisiones, creará, aportará ideas y realizará una crítica constructiva sobre su propia práctica. Con ello y como ya hemos mencionado, conseguiremos que la motivación perdure en toda la sesión, puesto que se parte del interés del alumno/a teniendo en cuenta sus características individuales.

Las actividades implicarán al discente una constante investigación y la interacción con su entorno inmediato como ya hemos indicado, descubriendo por sí mismo diferentes formas de expresión corporal, formas lúdicas en el juego y la indagación de soluciones para situaciones o exigencias problemáticas, potenciando de nuevo la creatividad ante el planteamiento, elección y ejecución de dichas soluciones (Devís y Peiró, 2007). Por consiguiente, y bajo nuestro criterio, hablamos entonces de estilos de enseñanza donde la resolución de problemas, el descubrimiento guiado y, en algunos casos donde se considere que se ha alcanzado la madurez suficiente, la asignación de tareas serán las perspectivas metodológicas ideales para trabajar los contenidos alternativos.

En un intento por fomentar la cooperación en juegos y deportes de oposición, trabajaremos a nuestro juicio los juegos en equipos mixtos, en pequeños y en gran grupo, donde no significa que la competición sea la norma principal, sino que se busca la colaboración de los participantes, la asunción de roles específicos dentro del juego y el respeto hacia las normas y reglas del juego. Además, bajo el enfoque propuesto por Cuaresma y Romero (2001) con la construcción y diseño de materiales innovadores para uso exclusivo de nuestras actividades físicas-deportivas así como de la toma de contacto con materiales alternativos, esa cooperación entre los menores irá más allá, tomando conciencia con su cuidado a su vez que protege y conserva el medio ambiente, ya que se trabaja con materiales de desecho y reciclables (botellas de plástico, retales de tela, palos de escoba, etc).

Esto nos traslada al aprendizaje de los valores intrínsecos y extrínsecos que lleva consigo la práctica de los juegos y deportes, y por qué no también de los llamados "alternativos", siendo los valores extrínsecos como la solidaridad, fraternidad, juicio crítico, colaboración, tolerancia, nobleza, superación, etc., los que como docentes podemos potenciar en los jóvenes con la práctica deportiva. (Giménez, Abad y Robles, 2009).

Por último y siguiendo la propuesta de Devís y Peiró (2007), se utilizarán situaciones que irán en progresión desde lo global a lo específico y de carácter multifuncional como estrategia en la práctica, que sean cercanas a la realidad del alumnado y adecuadas a su nivel de desarrollo cognitivo y motor. Así, el propio sujeto comprobará sus posibilidades y limitaciones, asumiendo las de los demás y las suyas propias.

2.9. VENTAJAS E INCONVENIENTES QUE PRESENTAN LOS DEPORTES ALTERNATIVOS.

Los estudios de García (2001) se basan en los criterios propuestos por Virosta (1994) para adaptar las tradicionales actividades físico-recreativas, concluyendo que las *ventajas* que nos aporta la utilización de los deportes alternativos son:

- *“Variar las reglas en función de las características de los participantes (intereses, capacidad física).*
- *Promover la participación del mayor número de personas.*
- *Promover la participación de todos los jugadores en juego.*
- *Establecer la participación de equipos mixtos evitando el sexismo de otros deportes.*
- *Evitar la especialización de funciones: hay que jugar defendiendo y atacando e incluso sacar al portero de la portería.*
- *Evitar todo tipo de contacto corporal brusco.*
- *Destacar la habilidad sobre los factores físicos.*
- *Simplificar las reglas del juego para aprender más fácilmente a jugar. Animar a cambiar las reglas según consenso del grupo.*
- *Seleccionar la mejor área de juego dependiendo del número de jugadores implicados.*
- *Adaptarlo a cualquier lugar por impensable que sea. Preferencia por entornos naturales.*
- *Reducir los tiempos muertos al mínimo para que no cesen las acciones de juego.*
- *Determinar la duración del juego en consonancia con las características de los participantes.”*
- Ofrecer muchas formas lúdicas.
- Usar materiales, situaciones y actividades atractivas con un carácter alto de motivación y reto.
- Metodológicamente: de lo fácil a lo difícil, de lo sencillo a lo complejo, de lo conocido a lo desconocido.

Así, en la siguiente tabla deduciremos las siguientes ventajas:

Tabla 3. Ventajas que aportan los deportes alternativos. Elaboración propia. Información obtenida de García (2001).

Son actividades y deportes que se pueden practicar en el medio escolar y en otros ámbitos (escuelas deportivas, ocio y tiempo libre, mantenimiento físico...), por escasas e inadecuadas que sean las instalaciones, ya que permiten fácilmente la improvisación de las mismas realizando pequeñas modificaciones.
Los materiales y equipamientos son fáciles de conseguir o construir.
Presentan un fácil aprendizaje desde su iniciación, por lo que podemos adaptarlas a cualquier núcleo de población.
Son habilidades sencillas que provocan de inmediato el paso a una situación real de juego, en las que además de perfeccionarlas, se divierten, por lo que generan en los sujetos una gran motivación.
Se pueden practicar sin distinción de sexo y edad, ya que el nivel de todo el grupo suele ser bastante homogéneo siendo la coeducación uno de los valores a destacar en el empleo de estos contenidos.
Se pueden practicar sin tener en cuenta el nivel de destreza de cada participante, al menos en la fase de iniciación, sobre todo, si se elimina el elemento competitivo.
Su intensidad es moderada, se valora más la dimensión cooperativa que la competitiva.

Griffin y Butler (2005) citado por González, Gil y Pastor (2008) nos advierten de la dificultad o el inconveniente de aplicar los modelos alternativos y hacen especial hincapié en que el profesorado al aplicar los modelos comprensivos en la iniciación a los deportes, necesitan dominar varios factores tales como:

- Mayor conocimiento del contenido que se trata de enseñar. El profesor debe formarse en profundidad de los nuevos juegos y deportes a desarrollar, lo que conlleva un mayor trabajo y dedicación por su parte.
- Mayores habilidades de observación y análisis de las habilidades del alumnado, es decir, planificar y poner en práctica nuevas formas de evaluación (creación, adaptación y aplicación de instrumentos de medida orientados también a la táctica y no sólo a la técnica).
- Mayores habilidades en la utilización de la técnica de enseñanza mediante la búsqueda (más formación del docente en relación a los estilos de enseñanza y la metodología en general).

Por tanto, como guías del proceso en nuestro programa de intervención psicopedagógico debemos promocionar que el participante sea el protagonista y el constructor de su conocimiento, y por qué no hacerlo aprovechándonos de las ventajas que nos ofrecen la utilización de los juegos y deportes alternativos para la atención a la diversidad.

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Tras la revisión bibliográfica y el recorrido teórico que hemos expuesto anteriormente, vemos como las necesidades académicas que presentan las personas con Altas Capacidades suelen ser las que mayor respuesta reciben y, por tanto, están bien cubiertas por las Administraciones Públicas. Sin embargo, dentro de la práctica diaria también es necesario atender a aquellas necesidades sociales, lúdicas, de creatividad o motivacionales, entre otras, que a priori se dejan de lado.

Por tanto, consideramos sumamente importante elaborar una propuesta de trabajo novedosa que, bajo el enfoque de la actividad física, estimule las inteligencias múltiples planteadas por Gardner, se potencie las tres características personales de altas capacidades intelectuales, creatividad y compromiso con la tarea que los individuos superdotados y talentosos presentan según Renzulli y se tenga en cuenta el modelo triárquico de la inteligencia propuesto por Sternberg; perspectivas que han sido ya desglosadas en el apartado dos ("fundamentación teórica") de nuestro trabajo y que refrendan nuestra intervención.

Así, tomaremos como referencia los Juegos y Deportes Alternativos como contenido a desarrollar en nuestro programa, cubriendo la demanda inclusiva dentro del contexto no formal en la práctica del deporte. Ofertaremos un proyecto de intervención con diversidad de actividades innovadoras y lúdicas que potencien el desarrollo integral de las personas con Altas Capacidades Intelectuales, favoreciendo su socialización y la igualdad de oportunidades.

Como hemos referenciado inicialmente, no encontramos bibliografía que relacione los Juegos y Deportes Alternativos con Altas Capacidades Intelectuales, de ahí lo novedoso de nuestro proyecto, el cual se titulará "*Personas con Altas Capacidades Intelectuales y la práctica de los Juegos y Deportes alternativos como programa de intervención*" y constará de los siguientes apartados:

- 1) Justificación
- 2) Objetivos
- 3) Destinatarios
- 4) Metodología
- 5) Descripción de actividades
- 6) Evaluación

1) JUSTIFICACIÓN

Nuestra propuesta versa sobre un programa de intervención que incluye diversidad de juegos y deportes alternativos, además de sesiones donde fabricamos paso a paso el material que posteriormente utilizaremos en el desarrollo de los juegos. La finalidad reside en introducir diferentes actividades que intenten cumplir los objetivos propuestos en este trabajo, desde una óptica más lúdica y novedosa a los deportes o juegos tradicionales más frecuentes, dentro del entorno cercano a personas con Altas Capacidades Intelectuales

Tanto en la práctica de estos juegos y deportes alternativos como en la elaboración de los recursos materiales se trabajarán todas las habilidades y capacidades psicomotrices y perceptivo-motrices de los individuos de una forma novedosa para ellos. Esto se debe a la suposición de que los contenidos que vamos a desarrollar no los han trabajado anteriormente, con lo cual su tratamiento será a nivel de iniciación y los participantes no podrán prejuzgar de antemano sus propias habilidades y capacidades ni las de los demás en la ejecución de la tarea.

2) OBJETIVOS

Como **objetivos generales** propuestos para este programa de intervención cabe destacar:

1. Diseñar, adaptar y evaluar un programa de intervención que estimule la creatividad de personas en edad escolar que presenten o no Altas Capacidades Intelectuales a través de la práctica de los Juegos y Deportes Alternativos y la fabricación de los recursos materiales que posteriormente se utilizarán en dichos juegos y deportes.

2. Iniciar al alumnado superdotado en el uso de diferentes materiales innovadores y en la práctica de juegos polivalentes, recreativos y alternativos para potenciar su motivación e implicación en la tarea.
3. Promover, mediante los Juegos y Deportes Alternativos, la inclusión de todas las personas con Altas Capacidades Intelectuales en su contexto inmediato fomentando así su participación autónoma en actividades deportivas en su ocio y tiempo libre y la adquisición de un hábito de vida activa y saludable.
4. Reducir las disincronías negativas que puedan presentar los menores con superdotación, potenciando aquellas características positivas que posean cada individuo.

En cuanto a los **objetivos específicos**, consideramos interesante asociarlos a aquellos generales expuestos con anterioridad, desglosando así los siguientes:

- 1.1. Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes con Altas Capacidades Intelectuales.
- 2.1. Dar a conocer a los menores con superdotación otros juegos y actividades innovadoras y diferentes tipos de recursos materiales que amplíen sus posibilidades de elección y utilización en su tiempo de ocio.
- 2.2. Aumentar la motivación a través de la práctica de juegos y deportes alternativos que susciten el interés por su práctica en los menores con superdotación.
- 3.1. Promover valores de respeto a los demás y de no discriminación, facilitando así la inclusión de las personas con Altas Capacidades Intelectuales en su contexto inmediato.
- 3.2. Favorecer el desarrollo de las habilidades físicas básicas, generales y específicas de los participantes de forma lúdica, desarrollando un amplio bagaje cognitivo y motriz a través de la práctica de diferentes juegos y deportes alternativos.
- 4.1. Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo, educando para la competitividad y el liderazgo dentro del juego y el deporte en saber ganar y perder, además de en conocer, comprender y respetar las normas de seguridad y las reglas del juego.
- 4.2. Potenciar una actitud y juicio crítico y constructivo a través de los juegos y los deportes en equipo, utilizando el diálogo en la resolución de conflictos.

3) DESTINATARIOS

Nuestra propuesta será ofertada a Centros Psicopedagógicos privados o Centros Especializados donde trabajen con menores con superdotación y puedan ser desarrolladas en pistas polideportivas, gimnasios o pistas alquiladas a Centros concertados para tal fin.

Apoyándonos en la Declaración de Salamanca de 1994, donde se plantean los principios de una “Educación para Todos” y la educación inclusiva como metodología de trabajo ideal para alcanzar la equidad y la igualdad de oportunidades (LOE/LOMCE), consideramos que para lograr una verdadera inclusión en la sociedad de las personas con Altas Capacidades Intelectuales, en las actividades deben participar todos los niños y niñas que estén dentro del rango de edad para el que se oferta este programa, presenten o no superdotación, poniendo de manifiesto una situación real de aceptación y cooperación entre todos ellos (UNESCO, 1994).

Siguiendo esta premisa, hemos previsto que en Centros Especializados en Altas Capacidades Intelectuales sólo se trabaja con este colectivo. Por consiguiente, resulta fundamental invitar a participar en nuestro proyecto a familiares y amigos que no presenten superdotación, logrando con ello una mayor socialización de estos sujetos con su entorno más inmediato.

Así, el diseño de este programa de intervención está pensado para personas de entre ocho y dieciséis años que presenten o no Altas Capacidades Intelectuales. Dependiendo de la afluencia de menores de la que dispongamos en dicho proyecto, y teniendo en cuenta su etapa evolutiva y de desarrollo, dividiremos a estos atendiendo a su edad, formando un posible grupo que acogería desde los ocho a los doce años y, otro grupo diferente de los trece a los dieciséis años; de manera que en las sesiones participen un máximo de veinte personas.

Por último, hemos valorado que para una mayor distensión y relajamiento de los participantes, el programa se ejecutará todas las semanas presentando las sesiones en días alternos, sin interrupción por fiestas locales. No obstante, tanto la fecha de inicio y final del proyecto como los días en los que se ejecuten las sesiones, se acomodarán al momento en el que sea demandado por las empresas o entidades, teniendo en cuenta los períodos vacacionales de diciembre, julio y agosto, los cuales sugerimos que reúsen de su coincidencia. Así, la temporalización abarcaría diecisiete semanas correspondientes a cuatro meses con dos sesiones por semana.

MES 1							MES 2						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D

MES 3							MES 4						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D

Cuadro 3: *Temporalización Programa de Intervención Psicopedagógica. Elaboración propia.*

4) METODOLOGÍA

Siguiendo los principios metodológicos por los que se distinguen los juegos y deportes alternativos ya explicados en el apartado 2.8 del presente documento, diremos que trabajaremos bajo el enfoque de técnicas de enseñanza de indagación o búsqueda basadas en la participación activa del individuo. Asimismo, tomaremos el diálogo como medio de comunicación entre los participantes y como recurso ante la resolución de posibles conflictos.

Para las sesiones tituladas “¡Quiero jugar a...!”, partiremos de los intereses de los niños y niñas teniendo en cuenta sus características individuales, fomentando la motivación, la creatividad, el juicio crítico y la autonomía en toda la sesión. Además, utilizaremos la resolución de problemas, la libre exploración en los juegos iniciales de cada sesión y el descubrimiento guiado como estilos de enseñanza en los demás juegos y deportes alternativos. También, los sujetos con Altas Capacidades Intelectuales y los demás compañeros, tendrán la oportunidad de trabajar bajo la óptica de la asignación de tareas, aspecto que potenciará el juicio crítico, los valores educativos y la implicación en la tarea.

Del mismo modo, utilizaremos la instrucción directa en el paso a paso para la fabricación con materiales de desecho del material alternativo que manejaremos en los juegos. Las

actividades implicarán en los alumnos con superdotación una constante búsqueda y la interacción con el entorno más inmediato, descubriendo por sí mismo diferentes formas de expresión corporal, formas lúdicas en el juego y la socialización, lo que implica un aprendizaje funcional, significativo y el impulso de las relaciones entre iguales.

Teniendo en cuenta las características individuales y sociales y con la finalidad de fomentar la cooperación, colaboración, la asunción de roles y la asimilación de sus posibilidades y las de los demás, los alumnos se agruparán acorde con la actividad, trabajando inicialmente de manera individual para posteriormente formar parejas, pequeños grupos de cuatro alumnos/as, grandes grupos de ocho participantes y gran grupo, intentando aprovechar la distribución del anterior juego y todo ello con el propósito de crear un ambiente de carácter lúdico y distendido. En los agrupamientos se dejará libertad a los alumnos en un primer momento (para observar las preferencias de los alumnos), cumpliendo que los grupos serán mixtos, no se permitirá la búsqueda descarada de compañeros para formar grupos y el psicopedagogo actuará para equilibrar dichos grupos siempre que sea necesario.

Cabe destacar que toda planificación dependerá en gran medida de las infraestructuras de los centros (gimnasios, pistas polideportivas...) en las que desarrollaremos nuestro programa y de los recursos materiales que dispongan, siendo este último aspecto lo que marque la fabricación de los mismos.

A modo de conclusión, la metodología que vamos a seguir en la consecución de nuestro programa de intervención psicopedagógica será la siguiente: *tratamiento global (de lo general a lo particular), método sistémico, técnica de enseñanza mediante indagación o búsqueda, aprendizaje vivenciado, atención al proceso y al progreso del alumnado, motivación constante, tratamiento lúdico, tareas accesibles y variadas, máximo control y seguridad, eliminación de estereotipos, agrupamientos variados, etc.* Asimismo, estamos en la convicción que a través de las actividades que desarrollaremos en los juegos y deportes alternativos, los participantes y en concreto, aquellos que presentan Altas Capacidades Intelectuales, alcanzarán un correcto desarrollo motor y cognitivo dentro de un contexto significativo.

5) DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Tomando como referencia a J. Ruiz (1996), los juegos y deportes alternativos que proponemos en nuestro programa de intervención psicopedagógica son los siguientes (Ver fichas técnicas de las sesiones en **Anexo 1**, exceptuando las sesiones número 10 y 16 “¡quiero jugar a...!”, la sesión número 31 “la pirámide” y la sesión número 32 “las 4 postas”, ambas correspondientes a la semana 16 “los circuitos”; la sesión número 33 “yincana” y la sesión número 34 “nos despedimos”, ambas correspondientes a la semana 17. Todas ellas quedan perfectamente explicadas en las tablas consecutivas):

SEMANA 1: NOS CONOCEMOS	
CONTENIDOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento inicial del grupo. - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 	
SESIÓN 1: PRESENTACIÓN	SESIÓN 2: JUEGOS RECREATIVOS
OBJETIVOS:	OBJETIVOS:
<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar el primer contacto con los compañeros del grupo. - Favorecer un clima positivo para establecer vínculos de confianza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la cooperación, la confianza y la responsabilidad entre los compañeros del grupo en los juegos de equipo. - Consensuar y aceptar las reglas del juego.
DESARROLLO:	DESARROLLO:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. La pelota caliente (aprender nombres). 3. Piñas de aficiones. 4. Saludamos con el cuerpo. 5. ¿Te gustan tus vecinos? 6. Las cuatro esquinas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Las interferencias. 3. Los inquilinos. 4. La mancha. 5. Buscar el zapato. 6. ¿Cómo nos hemos sentido? (charla final)

SEMANA 2: ULTIMATE (Disco Volador)
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa de discos voladores a partir de material de desecho. - Actitud de colaboración con los compañeros y respeto hacia las normas de seguridad en la construcción del material alternativo.

<p>- Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas básicas del manejo del disco volador.</p>	
SESIÓN 3: FABRICACIÓN FRISBEE	SESIÓN 4: ULTIMATE
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir discos voladores (frisbee) a partir de materiales de desecho como platos de plástico o papel para su posterior utilización. - Fomentar la creatividad del alumnado. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la habilidad de lanzamiento y recepción del frisbee. - Trabajar la cooperación, la confianza y la responsabilidad entre los compañeros del grupo en los juegos de equipo, a través de juegos con frisbee. - Consensuar y aceptar las reglas del juego.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Recortar el centro de los platos. 3. Decorar los anillos. 4. Pegar con cinta adhesiva transparenten los anillos decorados. 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Carrera de lanzamientos (parejas). 3. Diana (grupos de cuatro). 4. Interceptor (grupos de cuatro). 5. Los 10 pases (2 equipos de 4 jugadores). 6. Dicasto. 7. Inicio al “ULTIMATE”. 8. Limpiar la casa (gran grupo dividido en dos). 9. ¿Cómo nos hemos sentido? (charla final)

SEMANA 3: INDIACA

<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa de la indiacaca a partir de material de desecho. - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas básicas del manejo de la indiacaca como el golpeo, pases y saques. - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. 	
SESIÓN 5: FABRICACIÓN INDIACA	SESIÓN 6: INDIACA
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir una indiacaca a partir de materiales de desecho como retales de tela y plumas. - Fomentar la creatividad del alumnado. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y familiarizarse con en el manejo de la indiacaca, practicando el todas las posibles formas de golpeo, pases, saques y recepción (con pie, mulso, antebrazo, cabeza...). - Trabajar la cooperación, la confianza y la

	<p>responsabilidad entre los compañeros del grupo en los juegos de equipo, a través de juegos con la indiacá.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consensuar y aceptar las reglas del juego.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Cortar tela y unir con cinta adhesiva alrededor del cálamo de las plumas. b. Con otro trozo de tela se envuelve lo anterior formando un saquito. c. Sujetar con goma elástica. d. Recortar el exceso de tela. 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Golpeos de indiacá individual. 3. Pases por parejas utilizando todo el cuerpo. 4. Práctica del saque con indiacá. 5. Los 10 pases (grupos de cuatro). 6. La patata/indiacá caliente. 7. Cruzamos el campo. 8. Mezcla de filas. 9. 4x4 partidillo de indiacá. 10. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 4: FLOORBALL

CONTENIDOS:

- Construcción creativa del stick a partir de material reciclable.
- Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas básicas del manejo del stick como el golpeo, bloqueos, pases, saques y recepciones.
- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.

SESIÓN 7: FABRICACIÓN STICK

OBJETIVOS:

- Construir un stick a partir de materiales reciclables como palos de escoba y botes de plástico.
- Potenciar la creatividad del alumnado.
- Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos.

SESIÓN 8: FLOORBALL

OBJETIVOS:

- Conocer y familiarizarse con en el manejo del stick, practicando el todas las posibles formas de golpeo, bloqueos, pases, saques y recepciones.
- Consensuar y aceptar las reglas del juego y normas de seguridad con el stick.
- Fomentar el diálogo como resolución pacífica de conflictos.

<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se adorna con cinta adhesiva de colores un palo de escoba que nos llegue por la cintura. 2. Se realiza una apertura a un bote de lavavajillas previamente decorado e introducimos el palo. 3. Unimos todo con cinta adhesiva. 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Conducción libre y cambios de ritmo y dirección. 3. Intercambio de pases (parejas). 4. El roba-bolas (reducción del espacio de juego, gran grupo y 3 jugadores la quedan). 5. Vacía el campo (2 equipos) 6. Llenar los aros. 7. Los 5 pases (4 equipos) 8. Mini-partidillos. 9. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)
--	--

SEMANA 5: EL PARACAÍDAS - ¡QUIERO JUGAR A...!

CONTENIDOS:

- Conocimiento y puesta en práctica de las distintas tácticas básicas del manejo del paracaídas.
- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.

SESIÓN 9: EL PARACAÍDAS

SESIÓN 10: ¡Quiero jugar a...!

OBJETIVOS:

- Desarrollar la coordinación dinámica general y óculo-manual, además de la coordinación con el resto del grupo.
- Potenciar la capacidad creativa en las tácticas del juego con el paracaídas.

OBJETIVOS:

- Aumentar la motivación mediante la práctica de juegos y deportes alternativos, partiendo del interés y las necesidades de los participantes.
- Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo.
- Educar en la práctica del juego limpio (fair play), en juegos de competición y en la asunción del rol de liderazgo.

DESARROLLO:

1. Rueda giratoria.
2. Inflamos el paracaídas.
3. Los intercambios.
4. Multi-pelotas.
5. La pelota rodante.
6. Las figuras en 10 segundos.
7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. Toma de decisión del juego o deporte a practicar.
3. Puesta en común de reglas y normas de juego además de elección del líder o capitán de los grupos.
4. Ejecución de los juegos elegidos.
5. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 6: LACROSSE

CONTENIDOS:

- Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas y tácticas básicas del manejo de los bastones con cesta.
- Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo.

SESIÓN 11: FABRICACIÓN BASTÓN

OBJETIVOS:

- Construir un bastón-cesta para el Lacrosse a partir de materiales reciclables como palos de escoba y botellas de plástico.
- Potenciar la creatividad del alumnado.
- Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos.

DESARROLLO:

1. Se adorna con cinta adhesiva de colores un palo de escoba que mida un metro.
2. Se realiza una apertura a una botella de plástico redonda en forma de media luna se refuerzan los bordes con cinta aislante.
3. Introducimos el palo en la apertura habilitada para beber de la botella.
4. Unimos todo con cinta adhesiva.

SESIÓN 12: LACROSSE

OBJETIVOS:

- Mejorar el trabajo en grupo, la cooperación y las relaciones sociales mediante la práctica del Lacrosse.
- Propiciar situaciones adecuadas para la inclusión fomentando los valores educativos y la igualdad de oportunidades.

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. Lanzamientos libres y cambios de ritmo y dirección, recogidas de bola del suelo con la cesta.
3. Intercambio de lanzamientos y recepciones libres (parejas).
4. El roba-bolas (reducción del espacio de juego, gran grupo y 3 jugadores la quedan).
5. Los 5 pases (4 equipos).
6. Mini-partidillos.
7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 7: BALONKORF

CONTENIDOS:

- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.
- Colaboración en la construcción de los recursos materiales a partir de materiales reciclables.

SESIÓN 13: FABRICACIÓN CESTO	SESIÓN 14: BALONKORF
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir cuatro cestos para el Balonkorf a partir de cestas de mimbre. - Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo. - Educar en la práctica del juego limpio (fair play), en juegos de competición y en la asunción del rol de liderazgo.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recortar la base de las cestas. 2. Reforzar los bordes. 3. Amarrar dos cestas a dos palos de 3 metros y las otras dos a palos de 2,5 metros. 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Pases y recepciones (parejas y doble pareja). 3. Lanzamientos a canasta (4 equipos, uno por canasta). 4. Los 10 pases (4 equipos) 5. Mini-partidillos. (4 equipos) 6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 8: FUT-VOLEY - ¡QUIERO JUGAR A...!

<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 	
SESIÓN 15: FUT-VOLEY	SESIÓN 16: ¡Quiero jugar a...!
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aumentar la motivación a través de la práctica del Fut-Voley y suscitar el interés por su práctica. - Lograr una mejor interacción sociomotriz y convivencia en los juegos de equipo. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo. - Potenciar una actitud y juicio crítico y constructivo a través de los juegos y los deportes en equipo, utilizando el diálogo en la resolución de conflictos.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yo llevo, tú quitas (por parejas). 2. El arco-móvil. (4 equipos) 3. Atento al balón. (4 equipos) 4. Mini-partidillos “Fut-Voley”. (4 equipos) 5. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final) 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Toma de decisión del juego o deporte a practicar. 3. Puesta en común de reglas y normas de juego además de elección del líder o capitán de los grupos.

	<p>4. Ejecución de los juegos elegidos.</p> <p>5. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)</p>
--	---

SEMANA 9: BOOMERANG

CONTENIDOS:

- Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas y tácticas básicas del manejo del boomerang.
- Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él.

SESIÓN 17: FABRICACIÓN BOOMERANG

SESIÓN 18: BOOMERANG

OBJETIVOS:

- Construir un boomerang de tres puntas a partir de cajas de cereales.
- Potenciar la creatividad del alumnado.

OBJETIVOS:

- Favorecer el desarrollo de las habilidades físicas básicas, generales y específicas de los participantes de forma lúdica, desarrollando un amplio bagaje cognitivo y motriz a través de la práctica de juegos con boomerang.
- Fomentar la participación autónoma en actividades deportivas en el ocio y tiempo libre.

DESARROLLO:

1. Una caja de cartón de cereales.
2. Dibujar plantilla de boomerang de 3 puntas.
3. Decorar con colores y recortar.
4. Hacer un pequeño corte en cada punta y doblar.

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. El sandwich (lanzamiento y atrapar por parejas).
3. El pasillo (grupos de cuatro).
4. El Interceptor (2 grupos de cuatro).
5. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 10: FUT-TENIS Y LAS PALAS

CONTENIDOS:

- Aceptación de las propias limitaciones y las de los demás compañeros.
- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.

SESIÓN 19: FUT-TENIS	SESIÓN 20: LAS PALAS
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de las habilidades físicas básicas, generales y específicas de los participantes de forma lúdica. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la participación autónoma en actividades deportivas en el ocio y tiempo libre.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Carrera de pases y recepciones con y sin bote (parejas). 3. Diana (grupos de cuatro). 4. Interceptor (grupos de cuatro). 5. Los 10 pases (2 equipos de 4 jugadores). 6. Inicio al “Fut-Tenis”. 7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final) 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Pelotas al cielo (individual). 3. Los pases con botes (parejas). 4. Los cazadores (2 equipos de 4) 5. Que no caiga. 6. Mini-partidillos con palas. 7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 11: FUN-BALL	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas y tácticas básicas del manejo de los bastones con cesta. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 	
SESIÓN 21: FABRICACIÓN SCOOP	SESIÓN 22: FUN-BALL
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir un scoop (cesta) para el Fun-Ball a partir de materiales reciclables como botellas de plástico con mango. - Potenciar la creatividad del alumnado. - Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realiza una apertura a una botella de plástico redonda con mango en forma de media luna. 2. Se refuerzan los bordes con cinta aislante. 3. Pintamos la botella como nos guste. 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Lanzamientos libres y cambios de ritmo y dirección, recogidas de bola del suelo con la cesta. 3. Intercambio de lanzamientos y recepciones libres (parejas). 4. El roba-bolas (reducción del espacio de

	<p>juego, gran grupo y 3 jugadores la quedan).</p> <p>5. Los 5 pases (4 equipos).</p> <p>6. Mini-partidillos.</p> <p>7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)</p>
--	---

SEMANA 12: SHUTTEBALL, RINGOPICA Y RINGO-RED

CONTENIDOS:

- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.
- Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él.

SESIÓN 23: SHUTTEBALL

SESIÓN 24: RINGOPICA Y RINGO-RED

OBJETIVOS:

- Fomentar la participación autónoma en actividades deportivas en el ocio y tiempo libre.
- Potenciar la creatividad del alumnado.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego.

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. Pelotas al cielo (individual).
3. Los pases (parejas).
4. Que no caiga.
5. Los cazadores (2 equipos de 4)
6. Mini-partidillos con palas.
7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. Intercambios de lanzamientos y recepciones con ringo-red. (parejas)
3. Intercambios de pases y recepciones con ringo-pica. (parejas)
4. El roba-ringos con red y picas (4 equipos)
5. Mini-partidillo de Ringo-pica.
6. Mini-partidillo de Ringo-red.
7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 13: BALL NETTO

CONTENIDOS:

- Construcción creativa de la red a partir de material de desecho.
- Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él.

SESIÓN 25: FABRICACIÓN RED	SESIÓN 26: BALL NETTO
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir una red a partir de retales de tela y palos de recogedor de plástico. - Potenciar la creatividad del alumnado. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recortar los retales de tela (32 x 27 cm). 2. Cortar los palos de recogedor. Necesitamos dos palos de 33 cm. de largo por jugador. 3. Unir cada extremo de la tela a los extremos de los palos con cuerdas. 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Pelotas al cielo (individual). 3. Lanzamientos libres y cambios de ritmo, dirección y distancia (parejas). 4. Los polígonos (reducción del espacio de juego, 4 equipos). 5. Mini-partidillos de Ball Netto. 6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 14: TCHOUKBALL Y KIN-BALL	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 	
SESIÓN 27: TCHOUKBALL	SESIÓN 28: KIN-BALL
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo sin tener en cuenta la competición. - Potenciar una actitud y juicio crítico y constructivo a través de los juegos y los deportes en equipo, utilizando el diálogo en la resolución de conflictos. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo sin tener en cuenta la competición. - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Pases de forma libre. (parejas) 3. Balón torre (4 equipos) 4. Pases con bote y rebote. (4 equipos) 5. Mini-partidillos de Tchoukball (2equipos) 6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final) 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. 2. Los relevos (2 equipos). 3. Los golpesos (2 equipos) 4. El gusano (3 equipos) 5. Partido de Kin Ball (3 equipos). 6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 15: BOLA Z - SPEEDGOAL

CONTENIDOS:

- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.

SESIÓN 29: BOLA Z

SESIÓN 30: SPEEDGOAL

OBJETIVOS:

- Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego.
- Lograr una mejor interacción sociomotriz y convivencia en los juegos de equipo.

OBJETIVOS:

- Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo sin tener en cuenta la competición.
- Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego.

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. El balón viajero (2 equipos, 2 bolas z)
3. Aleja la bomba (4 equipos, 2 bolas gigantes).
4. La diana (4 equipos, 1 bola z por jugador).
5. Frontón suelo (6 equipos, 3 bolas z).
6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

DESARROLLO:

1. Charla inicial gran grupo.
2. Los pases (parejas).
3. Te la quito (parejas).
4. Te la quito 2x2 (equipos de 4)
5. El Castillo (2 equipos de 4)
6. Tiro a la raya.
7. Mini-partidillos de Speedgoal.
8. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 16: LOS CIRCUITOS

CONTENIDOS:

- Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo.
- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.
- Práctica de diferentes juegos y deportes alternativos recopilados a lo largo del programa.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego.
- Practicar diferentes juegos y deportes alternativos recopilados.
- Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo.
- Educar en la práctica del juego limpio (fair play), en juegos de competición y en la asunción del rol de liderazgo.

SESIÓN 31: LA PIRÁMIDE	SESIÓN 32: LAS 4 POSTAS
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo (se hacen 6 equipos). 2. Existen 6 postas con 6 juegos y deportes alternativos vistos a lo largo del programa a realizar por los grupos. 3. Se echa a suertes para ver como inicialmente los grupos se sitúan en la pirámide y para ver qué grupos retan. 4. Los equipos jugarán 8 minutos en cada posta. 5. A la señal (cada 8 minutos) el capitán correrá a cambiar la posición de su equipo en la pirámide y podrán volver a retarse (solo retará el equipo ganador). 6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final) 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo (se hacen 4 equipos). 2. Existen 4 postas con 4 juegos y deportes alternativos diferentes a la sesión anterior. 3. Cada equipo se coloca en una posta para comenzar a jugar. 4. El juego en cada posta durará 5 minutos, a la señal los equipos irán rotando por las diferentes postas. 5. Cambiaremos a los jugadores de equipo rotando a los jugadores. 6. Para finalizar, se enfrentarán dos equipos por posta e irán rotando para que jueguen todos con todos. 7. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)

SEMANA 17: YINCANA - “NOS DESPEDIMOS”

CONTENIDOS:

- Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo.

SESIÓN 33: YINCANA	SESIÓN 34: NOS DESPEDIMOS
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentar la consecución del programa de intervención psicopedagógico. - Realizar un informe de evaluación por parte del alumnado.
<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo (se hacen 6 equipos) 2. Existen 6 postas con 6 juegos alternativos vistos a lo largo del programa a realizar por los grupos. 3. Los equipos jugarán 8 minutos en cada posta, a la señal los equipos irán rotando 	<p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Charla en gran grupo: <ul style="list-style-type: none"> - Comentamos el taller. - Agradecemos a los compañeros. Cada participante deberá explicar al gran grupo cualidades positivas del compañero sentado a su derecha y un aspecto a mejorar de sí mismo.

<p>por las diferentes postas.</p> <p>4. En cada posta habrá un jugador de otro grupo que actuará de árbitro el cual deberá relevarse (cada participante será árbitro una vez) y será el encargado de apuntar los resultados.</p> <p>5. Al final, se cuentan los puntos de todos los equipos.</p> <p>6. ¿Cómo nos hemos sentido? (Charla final)</p>	<ul style="list-style-type: none">- Recogida de los recursos materiales fabricados. Cada uno se llevará a casa su material con la finalidad de que jueguen con ellos en su ocio y tiempo libre.- Rellenamos cuestionario de satisfacción (Ver Anexo 2).
--	---

6) EVALUACIÓN

La evaluación de nuestro proyecto será:

- **Global, contextualizada e individualizada**, en cuanto a que se refiere a los objetivos generales del programa de intervención, teniendo como referente el progreso de los participantes, sus características y el contexto inmediato de los mismos.
- Para comprobar los cambios y la repercusión de nuestro programa, hemos tenido en cuenta valorar:
 - “**Evaluación inicial**”, efectuada antes de la puesta en práctica del programa, con la revisión de los informes de cada alumno y, en nuestra toma de contacto inicial con los usuarios, en la primera semana del programa.
 - “**Evaluación final**”, con el fin de comprobar la evolución de cada sujeto a lo largo de su participación en las sesiones, en una tabla de recogida de datos que veremos a continuación (**Anexo 3**).
- **Continua**, porque estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con el fin de detectar las dificultades cuando se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas.
- **Formativa**, orientada al proceso, puesto que nos proporcionará información constante que permitirá mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención.

Se evaluará en cada participante el grado de **implicación en la tarea**, **motivación**, la colaboración y **cooperación** con el grupo, la **creatividad** en el desarrollo de estrategias de juego y elaboración de materiales innovadores, los **valores educativos** que ponga en práctica como el respeto, la tolerancia, la nobleza, la superación, el juicio crítico, la solidaridad, etc.

además, cada participante deberá adquirir y desarrollar las **habilidades motrices básicas** (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones), **genéricas** (pase, bote, regate, etc.) y **específicas** propias de cada deporte alternativo, teniendo en cuenta su etapa evolutiva y de desarrollo y los mecanismos de percepción, decisión y ejecución que se ponen en marcha en cada individuo a la hora de ejecutar motrizmente una tarea. Para ello utilizaremos unas tablas de recogida de datos expuesta en el **Anexo 3**.

- **Aspectos a tener en cuenta para esta evaluación por parte del psicopedagogo:**
 - Idoneidad de los objetivos.
 - Adecuación de los contenidos a los objetivos propuestos y al grupo al que va dirigido.
 - Posibilidad de realización de las actividades y ejercicios propuestos.
 - Tiempo suficiente para cumplir los objetivos (temporalización).
 - Metodología adecuada y adaptada al grupo al que va dirigido e individualizada para cada tipo de alumno/a.
 - Agrupamientos flexibles, mixtos y evolución de grupos pequeños a gran grupo o viceversa de manera progresiva.
 - Idoneidad de los recursos materiales empleados y de las instalaciones utilizadas.

- **Aspectos a tener en cuenta para esta evaluación por parte del alumnado:** En la parte final de cada una de las sesiones, se realizará un registro con las aportaciones hechas por el alumnado en el que se recoja:
 - Grado de satisfacción general de la sesión
 - Dificultades encontradas en la ejecución de las actividades. ¿Cuál ha resultado más difícil?, ¿Por qué?
 - Las explicaciones de lo que había que hacer han sido claras
 - ¿Cómo fue la participación del grupo?, normal, ideal, desmotivados...
 - Otras opiniones personales del alumnado referente a la sesión
 - Intervenciones del psicopedagogo para corregir, llamar a la calma, pedir orden...

Para la realización de este registro proponemos emplear alguna técnica en la que el participante no se sienta evaluado. Así, como instrumento, se puede preparar una ficha de recogida de datos, cuya información será anotada en una hoja en blanco y no a la vista del alumnado (Ver **Anexo 4**). Una vez terminada la sesión, se pueden apuntar las opiniones

vertidas por el grupo, dejando constancia del grupo que se trate (en caso de ser varios) y de otros datos que puedan ser significativos.

4. RESULTADOS ESPERADOS

Como hemos referenciado en el apartado anterior, nuestra propuesta psicopedagógica de intervención no se ha llegado a materializar, con lo cual en este apartado pasaremos a detallar los posibles resultados futuros con su aplicación. Para ello, haremos una recapitulación de los objetivos generales marcados al inicio del presente proyecto y pormenorizaremos de manera global cómo conseguiremos el éxito de los mismos.

En primer lugar, examinaremos el **objetivo número 1**: Diseñar, adaptar y evaluar un programa de intervención que estimule la *creatividad* de personas en edad escolar que presenten o no Altas Capacidades Intelectuales a través de la práctica de los Juegos y Deportes Alternativos y la fabricación de los recursos materiales que posteriormente se utilizarán en dichos juegos y deportes.

Como se describe en el mismo objetivo, la creatividad de los sujetos que presentan o no Altas Capacidades se verá estimulada y se desarrollará a través de la táctica que ha de utilizarse en cada juego y de las técnicas metodológicas de la libre exploración y resolución de problemas que se llevarán a cabo en los mismos. Además, en la elaboración de materiales innovadores que posteriormente emplearán en la práctica deportiva, se potenciará no sólo la creatividad sino también el sentimiento de pertenencia y cuidado del medio ambiente.

Seguidamente, atenderemos al **objetivo número 2**: Iniciar al alumnado superdotado en el uso de diferentes materiales innovadores y en la práctica de juegos polivalentes, recreativos y alternativos para potenciar su *motivación e implicación en la tarea*.

Con el uso de materiales innovadores suscitaremos el interés de los participantes por utilizarlos. Asimismo, con la práctica de juegos y deportes diferentes a los tradicionales, todos los jugadores parten del mismo nivel de habilidad, evitaremos la diferenciación y la segregación y conseguiremos que la motivación e implicación en la tarea vaya en aumento. Como consecuencia, esperamos que los participantes amplíen su repertorio de juegos y los utilicen en su tiempo de ocio.

A continuación, observaremos el **objetivo número 3**: Promover, mediante los Juegos y Deportes Alternativos, la *inclusión* de todas las personas con Altas Capacidades Intelectuales en su contexto inmediato fomentando así su *participación autónoma* en actividades deportivas en su *ocio y tiempo libre* y la adquisición de un *hábito de vida activa y saludable*.

La promoción de valores educativos como la tolerancia o el respeto a los demás que integran los juegos y deportes alternativos y con ello nuestras sesiones, potenciará la verdadera inclusión de todos los participantes en su contexto inmediato. Además, se administrará a los participantes un amplio abanico de nuevos juegos que podrán ser utilizados de forma lúdica en su tiempo libre, contribuyendo al abandono de una vida sedentaria, lo que repercutirá positivamente en su salud.

Por último, especificaremos el **objetivo número 4**: *Reducir las disincronías negativas* que puedan presentar los menores con superdotación, *potenciando* aquellas *características positivas* que posean cada individuo.

Uno de los mayores retos que pretendemos alcanzar con nuestra intervención, consiste en lograr que las personas con Altas Capacidades consigan aminorar o incluso llegar a la total desaparición de las diferencias que presentan respecto al alumnado ordinario. Para ello, el juego en equipo y la cooperación que requiere el desarrollo de todas las actividades propuestas, fomentarán la socialización entre los participantes. Además, las normas de clase y las reglas de los juegos consensuadas entre todos, ayudarán a la asimilación de las propias posibilidades y las de los demás, llegando a la práctica del juego limpio y saber ganar y perder.

A pesar de los resultados positivos que consideramos que podríamos alcanzar con la puesta en marcha de nuestro proyecto, existen ciertos aspectos que caracterizan a las personas con superdotación y que han de ser tenidos en cuenta y redirigidos por el psicopedagogo que esté al frente de las sesiones.

Por un lado, su gran habilidad para el aprendizaje supondrá un nivel desmedido de motivación por ejercitarse más, lo que llevará a los sujetos con Altas Capacidades una vez que alcancen su primer objetivo en el juego, a demandar constantemente mayor información para subir al siguiente nivel. Esto conllevará una constante evaluación de sí mismo y de los compañeros, aspecto fundamental que marcará la dinámica y el buen clima del grupo.

Por otro lado, la capacidad de liderazgo que traen innatas los sujetos con superdotación puede eclipsar la intencionalidad de los demás compañeros por iniciar la táctica en el juego o capitanear un equipo, entre otros. Con lo cual, hemos de plantear las mismas oportunidades para todos en el transcurso de las sesiones, equilibrando la estabilidad emocional, el pensamiento reflexivo, el juicio crítico y el autocontrol de los participantes.

Para finalizar, la timidez que en la mayoría de los casos caracterizan al alumnado con Altas Capacidades supone un hándicap a la hora de establecer relaciones entre iguales. Para ello, en nuestro programa se ha planteado una primera semana de toma de contacto y desinhibición con el grupo, en el que vamos a ir descubriendo las características personales de cada participante y las necesidades que éstos presentan.

5. REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES

En el apartado que nos ocupa, pasaremos a reflexionar y desgarnar las conclusiones generales que hemos obtenido de nuestro Trabajo Fin de Máster. Éstas se derivan del arduo estudio teórico llevado a cabo y de la propuesta didáctica diseñada, presentados respectivamente en los apartados dos y tres de este documento. Cabe mencionar que, teniendo en cuenta lo novedoso de nuestra propuesta y que no ha podido ser llevada a cabo como ya hemos aventurado, nuestras conclusiones visiblemente quedan abiertas a futura revisión y modificación. Sin embargo, de la misma forma, también consideramos que nuestro programa puede ser llevado a cabo en diversidad de contextos, por lo que subrayaremos el componente atractivo del mismo para su futura aplicación.

Primeramente, resaltaremos la evolución literaria que desde nuestra revisión bibliográfica hemos podido comprobar con respecto a la detección de las Altas Capacidades que un individuo pueda manifestar. Precisamente, partiremos de la "Teoría de los Tres Anillos" de Renzulli (1998) donde el autor incluye un elevado nivel de inteligencia, la creatividad y la motivación por el logro. Esta teoría es completada con el "Modelo Triádico de la Sobredotación" de Mönks y Van Boxtel (1988), los cuales tratan de contextualizar las experiencias vividas y los momentos de socialización del individuo con el concepto de superdotación. En la misma línea que el anterior, encontramos los estudios cognitivos llevados a cabo por Robert Sternberg (1985) y su "Teoría Triárquica de la Inteligencia", donde se pone de manifiesto la estrecha relación entre el ambiente y la cognición de los

sujetos para el desarrollo de la inteligencia interna. De igual manera, continuaremos basándonos en la propuesta pluralista y dinámica que Gardner muestra de la psique, donde relaciona las diversas capacidades o inteligencias múltiples en beneficio del desarrollo de un pensamiento inteligente y creativo indispensables para la socialización y el alto rendimiento intelectual (Betancourt, 2012). Igualmente, apelamos a aquellos factores ambientales propuestos por Tannembaum (1997) entre otros, para resaltar cómo el entorno en el que nos desarrollemos influirá directamente en la maduración de las habilidades de la superdotación. Por consiguiente, vemos como todas estas teorías muestran cómo ha evolucionado el concepto de Altas Capacidades hasta nuestra actualidad, momento donde se valora y da mayor importancia al papel que tiene el ambiente sobre el sujeto, componente que se convierte en trascendental y facilitador para una verdadera inclusión en la sociedad y que nuestro programa recoge. Así, las condiciones sociales y económicas que rodeen al sujeto beneficiarán u obstaculizarán los progresos hacia una educación de calidad y su socialización. Siguiendo esta premisa, hemos elaborado un proyecto adaptable a cualquier contexto, donde fabricaremos con material reciclable nuestro propio material de juego y adaptaremos además las reglas de los deportes atendiendo al espacio que dispongamos y a las necesidades individuales de cada sujeto.

En segundo lugar, destacaremos la responsabilidad del Estado, la familia y la sociedad por proporcionar una adecuada respuesta educativa a los niños superdotados (López-Andrada, Beltrán, López-Medina y Chicharro, 2000). Dicho esto, hemos detectado una escasa oferta con respecto a actividades recreativas para personas con Altas Capacidades que concurren si traspasamos los muros de la escuela. Mayoritariamente, estas propuestas la ocupan los deportes tradicionales practicados por las masas y promocionados por los medios de comunicación, cuyo tratamiento discurre bajo la competitividad y la segregación de los participantes según el nivel de habilidad y capacidades demostrables. Bajo un enfoque inclusivo, consideramos que la actividad física es la mejor forma de cubrir todas las necesidades cognitivas, emocionales, físicas, educativas y de socialización que pueda presentar los individuos con necesidades específicas de apoyo educativo. Esta apuesta viene precedida por la interpretación que podemos hacer sobre el concepto del "Deporte para Todos", donde se promociona la concepción humanista del deporte adaptado al individuo y no al revés (Blanco, 2001). Así, nos basaremos en la práctica de los juegos y deportes alternativos como contenido ideal para la afirmación clave del desarrollo integral del colectivo con superdotación.

En tercer lugar, estamos en la convicción de que con la consecución de nuestro programa psicopedagógico de intervención, proporcionaremos un escenario adecuado para desarrollar y potenciar la creatividad, el nivel de inteligencia, la motivación por el logro y la implicación en la tarea que autores como Renzulli (2000), nos proponen como características a alcanzar para llegar a un alto rendimiento. Además, proporcionaremos un amplio abanico de juegos expuestos en nuestro programa de intervención que formarán parte de la experiencia del sujeto, los cuales pretendemos que practique en su tiempo libre. Todo ello facilitará la transferencia de conocimientos a su vida cotidiana, llevando a cabo en la toma de decisiones ante situaciones problemáticas, la perpetuación de conductas adecuadas. Esto nos lleva a relacionar esa inteligencia excepcional interior (insight) de las personas con superdotación con su mundo exterior, tal y como se ilustra en el Modelo Triárquico de la inteligencia de Sternberg (1985).

Por último, tendremos en cuenta todos los elementos analizados en los diversos estudios sobre Altas Capacidades Intelectuales a lo largo de este trabajo y la indicación que Smitter (2006) efectúa sobre las dificultades concurridas en las interacciones entre la educación formal, no formal e informal. Así, nos permitimos la licencia de proponer el reto de trabajar de manera conjunta, tanto en el plano formal como no formal, en la propuesta de intervenciones con el colectivo superdotado donde se planteen actividades que impliquen el uso de la creatividad en sus diferentes dimensiones y que requieran la utilización del pensamiento divergente y convergente de estos individuos.

Por tanto, las conclusiones que podemos extraer de este trabajo son las siguientes:

- La evolución a lo largo de la historia del concepto de superdotación hasta llegar a la actual concepción de Altas Capacidades Intelectuales, ha llevado a considerar al contexto inmediato, a la experiencia y a la socialización de los individuos como aspectos relacionados y que inciden positivamente en el alto rendimiento intelectual de los mismos.
- La respuesta que se oferta a los menores con superdotación fuera de la escuela, no responde a las necesidades de inclusión, creatividad, motivación, socialización, cooperación o valores educativos, entre otros, que manifiesta este colectivo.
- El deporte alternativo se presenta como contenido idóneo para cubrir todas las necesidades que puedan presentar los individuos con necesidades específicas de apoyo educativo.

- La propuesta de un escenario adecuado donde se perpetúe la consecución de juegos y deportes alternativos, potencia el desarrollo de las características positivas del alumnado con Altas Capacidades Intelectuales y disminuye las disincronías que presentan.
- Los individuos expuestos a una gran cantidad de situaciones y estímulos plurales a lo largo de su vida, contarán en su mundo interior (insight) con la experiencia y conocimientos suficientes para, de manera autónoma y adecuada, saber gestionarlos y transferirlos a futuros desafíos.
- Los profesionales del ámbito formal y no formal deben asumir el reto de elaborar un programa coordinado donde se planteen actividades que potencien el desarrollo integral del alumnado con Altas Capacidades Intelectuales.

6. LIMITACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

A pesar de la no aplicación del programa de intervención psicopedagógica planteado en el trabajo que nos confiere, tenemos a bien analizar con el mayor rigor posible las limitaciones y propuestas de mejora futuras que, a nuestro juicio, el propio diseño y consecuente ejecución de dicho proyecto conllevaría.

En primer lugar, referiremos como una limitación importante la "no puesta en práctica del programa". La principal razón es la falta de tiempo para su aplicación ya que este Trabajo Fin de Master ha sido elaborado durante nuestro período de prácticas formativas del Master en Psicopedagogía. Si bien es cierto, en nuestro centro de prácticas se trabaja con menores con Altas Capacidades Intelectuales, sin embargo, encontramos que la muestra de sujetos con estas características es demasiado pequeña al tratarse solamente de dos niños y una niña. Por lo que necesitaríamos contar con un mayor número de usuarios que registren Altas Capacidades aunque en dicho programa también participasen sujetos ordinarios.

No obstante, una vez terminadas las prácticas formativas, en mi posterior contratación como psicopedagoga en dicho centro, he podido aplicar con dos de ellos juegos cooperativos, experiencia que me permitió vaticinar ciertos comportamientos de los sujetos, limitaciones y propuestas de mejora que este proyecto podría soportar en su futura puesta en práctica.

Otra limitación a tener en cuenta, sería el que los sujetos que participen en nuestro programa presenten unas diferencias de nivel tanto motrices como cognitivas significativas, aspecto por el cual se verían influidos el clima y la dinámica de trabajo. En este caso, hemos

de prever el poseer toda la información necesaria acerca de los sujetos, la cual nos tendrían que facilitar los Centros Psicopedagógicos o Centros Especializados con los que trabajemos, salvaguardando la intimidad de los usuarios y sus familias siguiendo el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos). Con ello, podremos de antemano organizar y nivelar los grupos, lo que supondrá ganar tiempo para la aplicación de nuestro programa.

Consideramos que otra posible limitación de este trabajo podría establecerse en base al tiempo de aplicación del programa, ya que al no haber sido puesto en práctica, todo son estimaciones. La programación del mismo ha sido elaborada a lo largo de cuatro meses. Quizás este tiempo pueda no ser suficiente para garantizar una plena inclusión de este colectivo dentro de su contexto más cercano.

En segundo lugar, pasaremos a mencionar las *propuestas de mejora* que pueden servir como punto de referencia hacia el ajuste del diseño de nuestro programa de intervención, y a un mayor conocimiento en el estudio de las características y necesidades de individuos con Altas Capacidades Intelectuales, para proporcionar diversidad de respuestas a este colectivo. Por consiguiente, plantearemos las siguientes propuestas:

- Conocer en detalle las características y posibles disincronías del alumnado que presenten Altas Capacidades Intelectuales que participe en nuestro programa y estudiarlas, de manera que podamos dar una respuesta adecuada enmarcada dentro la igualdad de oportunidades y la inclusión.
 - o Trabajar tanto los sentimientos negativos como positivos expresados en una conducta exagerada para reconducirlos a niveles considerados normales aceptados por la sociedad. Es decir, si el sujeto presenta frustración exagerada ante la situación de “perder” en un juego o si, por el contrario, se excita en demasía por “ganar” o querer saber el juego que debe realizar a continuación del que está practicando, debemos gestionar y redirigir dichas conductas.
 - o En las sesiones de fabricación de material alternativo, podemos encontrarnos a sujetos cuya motricidad fina no esté bien desarrollada y le cueste más que a los demás confeccionar su artilugio de juego. Con lo cual, puede llegar a desmotivarse en la tarea, bajar su autoestima e incluso llegar al aburrimiento. Nuestra apuesta en

estos casos pasa por el trabajo en equipo de los participantes en estas sesiones, de manera que se pueda trabajar en parejas o pequeños grupos, donde cada alumno aporte y potencie sus virtudes en beneficio de todos.

- Ampliación de la temporalización del programa a seis meses o incluso nueve meses, llegando a coincidir con el período escolar de los menores. Este supuesto va enfocado a pasar de una posible obtención de meras tendencias significativas en los resultados con un proyecto de cuatro meses, a la posibilidad de recabar resultados significativos con un plazo de tiempo superior.
- Destacar la contribución que nuestra propuesta novedosa aporta al desarrollo integral de los participantes. Por lo que resultaría interesante coordinar nuestro trabajo en el ámbito no formal con la programación didáctica llevada a cabo en las escuelas. Así, patentizaríamos los resultados y la consecuente eficacia del programa.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, J. A., Renzulli, J. y Benito, Y. (2003). *Manual internacional de superdotación. Manual para profesores y padres*. Madrid, España. Ed: EOS.
- Artiles, C., Álvarez, J. y Jiménez, J. E. (2002). *Orientaciones para conocer y atender al alumnado con altas capacidades. Guía para las familias*. Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa.
- Barreda, A., Durán, R., González, J. y Reina C. L. (2008). *Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar altas capacidades intelectuales*. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. Dirección General de Participación y Equidad en Educación (pp. 26-30).
- Betancourt (2012). Creatividad e inteligencia: interrogantes y respuestas. En M. D. Valadez, J. Betancourt, y M. A. Zavala (Ed.), *Alumnos superdotados y talentosos. Identificación, evaluación e intervención. Una perspectiva para docentes*. El Manual Moderno. México. (pp. 1-24). Recuperado de: https://issuu.com/edgargramajo5/docs/alumnos_superdotados_y_talentosos
- Blanco, E. (2001). Filosofía y organización del Deporte para Todos. En J.A. Rebollo (ed.), *Deportes para Todos*, (pp. 23-45). Huelva: Excma. Diputación Provincial de Huelva.
- Castelló, A. y Martínez, M. (1999). *Alumnat excepcionalment dotat intel·lectualment*. Documents d'Educació Especial, 15. Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.
- Cuaresma, M. y Romero, M. (2001). Actividades físico-recreativas para todos. En J.A. Rebollo (Ed.), *Deportes para Todos* (pp. 129-133). Huelva: Excma. Diputación Provincial de Huelva.
- Devís, J. y Peiró, C. (2007). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. *VI Seminario Internacional de Entrenamiento Deportivo*. Medellín: Instituto Universitario de Educación Física. Universidad de Antioquía.
- García, E. (2001). Actividades físicas lúdicas, actividades físico-recreativas y deportes alternativos. En J.A. Rebollo (Ed.), *Deportes para Todos* (pp. 99-123). Huelva: Excma. Diputación Provincial de Huelva.

- Giménez, J., Abad, M. y Robles, J., (2009). La enseñanza de deportes desde la perspectiva educativa. *Wanceulen E.F. Digital*, 5, 90-103.
- González, M. P. (2000). Altas capacidades: una visión prospectiva. En M. Álvarez y R. Bisquerra (coord.), *Manual de orientación y tutoría*. Barcelona: Praxis.
- González, S., Gil, P. y Pastor, J.C. (2008). Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en el floorball como instrumento de formación del profesorado. *Plus*, 31, 93-116.
- Griffin, L.L. y Butler, J.I. (2005). *Teaching games for understanding*. Champaign (IL), Human Kinetics.
- Guía Científica de las Altas Capacidades (2014). Junta de Andalucía.
- Instrucción de 24 de agosto de 2017 de la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa por la que se modifica la Instrucción de 9 julio de 2015 de la Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado, por la que se establece el procedimiento de recogida y tratamiento de los datos relativos al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en centros docentes de Castilla y León.
- Junta de Andalucía (2008). Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar altas capacidades intelectuales.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). Boletín Oficial del Estado, de 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp.17158-17207.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre de 2013, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, de 10 de diciembre de 2013, núm. 295, pp. 97858-97921.
- López-Andrada, B., Beltrán, M. T., López-Medina, B. y Chicharro, D. (2000). *Alumnos precoces, superdotados y de altas capacidades*. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura, Secretaría General de Educación y Formación Profesional, Centro de Investigación y Documentación Educativa.
- López, A. y Moya, A. (2011). Conceptos generales del alumno con altas capacidades. En J.C. Torrego (coord.), *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo. Un modelo de respuesta educativa* (pp. 13-33). Madrid: Fundación SM.

- Mason, E. & Mönks, F. (1993). Developmental Theories and Giftedness. En K.A. Heller, F. J. Mönks & H. Passow (Eds.), *International Handbook of Research and Development of Giftedness and Talent* (pp. 89-101). Oxford: Pergamon Press.
- Marland, S. P. (1972). *Education of the Gifted and Talented*. VI Report to U.S. Congress by the U.S. EOA: Commissioner of Education.
- Martínez, M. y Guirado, A. (2012). *Altas capacidades intelectuales. Pautas de actuación, orientación, intervención y evaluación en el periodo escolar*. Barcelona: Graó.
- Mönks, F. J. y Van Boxtel, H. W. (1988). Los adolescentes superdotados: una perspectiva evolutiva. En J. Freeman (Dir.). *Los niños superdotados: Aspectos psicológicos y pedagógicos* (pp. 306-327). Madrid: Santillana.
- Monterde, F. (1998). Los alumnos/as superdotados. En M. Álvarez y R. Bisquerra (coord.), *Manual de orientación y tutoría*. Barcelona: Praxis.
- Orden EDU/1152/2010, de 3 de agosto, por la que se regula la respuesta educativa al alumnado con necesidad de apoyo educativo escolarizado en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Enseñanzas de Educación Especial, en los centros docentes de la comunidad de Castilla y León.
- Pérez, J. (2008). Juegos alternativos 1: marco conceptual y clasificación del material en educación física. *Innovación y experiencias Educativas*, 6.
- Pérez, M. (1986). Un deporte que se hace según el dictado de los tiempos. *Apuntes de Educación Física y Deportes*, 4, 4-7.
- Piaget, J. (1973). *Estudios de psicología genética*. Buenos Aires: Emecé.
- Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos). Diario Oficial de la Unión Europea, de 4 de mayo de 2016, num. 119, pp. 1-88.
- Reina, R. (2003). Propuesta de intervención para la mejora de las actitudes hacia las personas con discapacidad a través de actividades deportivas y recreativas. *Lecturas: Educación*

física y deportes, 59. Buenos Aires. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd59/discap.htm>

Renzulli, J. S. (1978). What Makes Giftedness? Re-examining a Definition. *Phi Delta Kappan*, 60 (3), 180-184.

Renzulli, J. S. (2000). El concepto de los tres anillos de la superdotación. Un modelo de desarrollo para una productividad creativa. En M.Y. Benito (Ed.), *Intervención e investigación psicoeducativas en alumnos superdotados* (pp. 41-78). Salamanca: Amarú.

Ruiz, J.G. (1996): *Juegos y Deportes Alternativos. En la programación de Educación Física Escolar*. (2ª Ed.). Zaragoza. Ed. Agonos.

Slininger, D., Sherrill, C. & Jankowski, C. M. (2000). Children's attitudes toward peers with severe disabilities: Revisiting contact theory. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 17, 176-196.

Smitter, Y. (2006). Hacia una perspectiva sistémica de la educación no formal. *Laurus*, 12 (22), 241-256.

Sternberg, R. J. (1985). *Beyond IQ: A Triarchic Theory of Human Intelligence*. EUA: Cambridge University Press.

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1991). An investment theory of creativity and its development. *Human Development*, 34 (1), 1-31.

Tannenbaum, A. J. (1983). *Gifted children: Psychological and educational perspectives*. New York: Macmillan.

Tannenbaum, A. J. (1991). The social psychology of giftedness. En Colangelo, N. Y Davis, G.A. (Eds): *Handbook of Gifted Education*. (pp. 27-44). Boston: Allyn & Bacon.

Tannenbaum, A. J. (1997). The Meaning and Making of Giftedness. En N. Colágelos & G. A. Davis (Eds.), *Handbook of Gifted Education* (pp. 27-42). Needham Heights, MA, EUA: Allyn and Bacon.

Terman (1925). *Mental and Physical Traits of a Thousand Gifted Children, Genetic Studies of Genius*. EUA: Stanford University Press.

- Terrassier, J. Ch. (1985). Disincronía: desarrollo irregular. En J. Freeman (Ed.), *Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos* (pp. 294-301). Madrid: Aula XII, Santillana.
- UNESCO (1994). *Declaración de Salamanca y Marco de acción para las necesidades educativas especiales*. Salamanca: MEC.
- Valadez, M. D, Betancourt, J. y Zavala, M. A. (2012). *Alumnos superdotados y talentosos. Identificación, evaluación e intervención. Una perspectiva para docentes*. El Manual Moderno. México. (pp. 25-40). Recuperado de:
https://issuu.com/edgargramajo5/docs/alumnos_superdotados_y_talentosos
- Virosta, A. (1994): *Deportes alternativos. En el ámbito de la Educación Física*. Madrid, Gymnos.
- Zavala, M. A. (2012). Modelos teóricos de la superdotación, el talento y las aptitudes sobresalientes. En M. D. Valadez, J. Betancourt, y M. A. Zavala (Ed.), *Alumnos superdotados y talentosos. Identificación, evaluación e intervención. Una perspectiva para docentes*. El Manual Moderno. México. (pp. 1-24). Recuperado de:
https://issuu.com/edgargramajo5/docs/alumnos_superdotados_y_talentosos

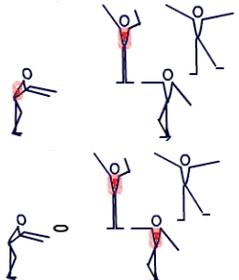
8. ANEXOS

ANEXO 1: Fichas técnicas de las sesiones.

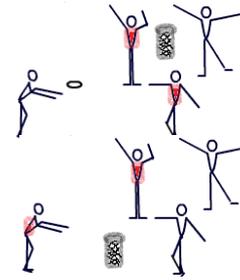
SEMANA 1		SESIÓN 1: PRESENTACIÓN
CONTENIDOS:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento inicial del grupo. - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 	OBJETIVOS:
RECURSOS MATERIALES: pelota, altavoz con reproductor, recipientes con papeletas, sillas, conos, pista polideportiva.		REGLAS: las propias de cada juego consensuadas con el grupo al inicio del mismo.
PARTE INICIAL 20'		
<p>1. Charla inicial. Disponemos a los alumnos/as en círculo sentados en el suelo junto al psicopedagogo. Damos la bienvenida a todos los niños y niñas que van a participar en el programa. Les explicamos el contenido general a trabajar por todos y como se estructurarán las sesiones.</p> <p>2. La pelota caliente. Aprovechando la disposición anterior, el psicopedagogo comenzará a entonar una canción mientras una pelota va pasando de mano en mano; a la señal, la pelota se detiene y la persona que la posee debe presentarse a los demás diciendo su nombre y los años que tiene. El juego continúa hasta que todos se presenten. Si la pelota cae dos veces en el mismo jugador, el resto del grupo podrá formular la pregunta que desee.</p>		
PARTE PRINCIPAL 30'		
<p>3. Piñas de aficiones. Disponemos al alumnado en dos grandes grupos. En ambos extremos de la pista hay dos recipientes con papeles dentro. A cada equipo le corresponde un recipiente donde tiene que coger su papel. En dicho papel hay escritas aficiones. Cada alumno debe encontrar al compañero que tenga el papel con la misma afición y dialogar sobre el tema (si les gusta lo que les tocó o por el contrario contar lo que les apasiona).</p> <p>A la señal, cada alumno vuelve a su recipiente, devuelve su papel y coge otro. Se repetirá el proceso tantas veces como papeles haya en dichos recipientes.</p> <p>4. Saludamos con el cuerpo. Disponemos al grupo en dos círculos, uno dentro de otro, de tal forma que los participantes se miren frente a frente. A la señal y al son de la música los círculos van rotando en sentido contrario para que toque interactuar con personas diferentes.</p> <p>A la señal, los anillos se detendrán y el psicopedagogo dirá la forma con la que deben saludarse (manos, pies, codos, abrazo, hombros, rodillas...), de tal forma que una vez se saluden con el cuerpo deban preguntar a la otra persona todas las preguntas trabajadas en los juegos anteriores. Finalizan la presentación despidiéndose con un beso en la mejilla.</p> <p>5. ¿Te gustan tus vecinos? Colocamos al gran grupo sentados en sillas en forma de círculo y el psicopedagogo estará en el medio sin silla. Éste comenzará el juego acercándose a un alumno preguntándole: “¿te gustan tus vecinos?”.</p> <p>Si la respuesta es “no”, dirá los nombres de los jugadores que les gustaría que ocuparan los lugares de los jugadores de su izquierda y derecha; mientras éstos abandonaran su lugar actual e intentarán ocupar los lugares indicados. Durante el cambio, la persona que está en el centro intentará coger una silla vacía.</p> <p>Si la respuesta es “sí”, todo el grupo gira un puesto a la derecha. Si se escucha el tercer “sí” consecutivo, el grupo se mueve 2 puestos a su izquierda. La persona que se quede sin silla continúa el juego.</p>		
PARTE FINAL 20'		
<p>6. Las cuatro esquinas. se hacen grupos de 5 jugadores. 4 personas se ponen una en cada esquina del espacio cuadrado previamente delimitado por conos y la quinta se coloca en el medio. Los jugadores de las esquinas deben ir moviéndose de un lado a otro cambiando sus posiciones. El jugador del centro deberá intentar colocarse en una de las esquinas libres y el que se quede sin esquina será el jugador que se posicione en el centro.</p>		

SEMANA 1		SESIÓN 2: JUEGOS RECREATIVOS	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento inicial del grupo. - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la cooperación, la confianza y la responsabilidad entre los compañeros del grupo en los juegos de equipo. - Consensuar y aceptar las reglas del juego. 	
RECURSOS MATERIALES:		REGLAS:	
Pista polideportiva.		las propias de cada juego consensuadas con el grupo al inicio del mismo.	
PARTE INICIAL 10'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as en círculo sentados en el suelo junto al psicopedagogo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>2. Las interferencias. Se forman 3 grupos. Dichos grupos deberán separarse unos de otros unos 5 metros. El grupo A será el emisor, el grupo B el receptor y el grupo C el que hace de interceptor. El grupo A debe intentar en un minuto de tiempo pasar un mensaje al grupo B. el grupo C que estará colocado en medio los grupos A-B, tratará de que dicho mensaje no llegue a su receptor (para lo cual tendrán que chillar, cantar, etc., técnicas las cuales deberán descubrir los grupos). Cada frase elegida por los grupos debe conocerla el psicopedagogo. Habrá cambio de roles entre los grupos.</p> <p>3. Los inquilinos. Se forman grupos de 3 alumnos y cada uno debe formar una vivienda, de forma que un jugador hará de pared derecha, otro de izquierda y el otro de inquilino. Los que hacen de paredes se colocan frente a frente y se agarran de las manos, mientras que el inquilino se colocará dentro.</p> <p>Los jugadores que no hayan formado grupo se la quedan (suelen ser uno o dos jugadores). A la voz de “pared derecha”, los que ocupen ese lugar se intercambian con los de otra casa para volver a formar la casa. Igual ocurre si decimos “pared izquierda” o “inquilino”. Los que estén sin casa, intentarán ocupar una de ellas en el intercambio de jugadores.</p> <p>4. La mancha. Un alumno se la queda y los demás están distribuidos por el espacio. El que se la queda persigue a los demás y cuando toca a uno de ellos, el “tocado” sigue corriendo con la mano puesta en la parte del cuerpo tocada. El que se la queda sigue tocando a los demás compañeros.</p> <p>VARIANTES: cambiar al que se la queda, elegir a varios alumnos que la queden, animar para que toquen diferentes partes del cuerpo.</p>			
PARTE FINAL 15'			
<p>5. Buscar el zapato. Formamos 4 equipos que se disponen en hileras en la línea de salida prefijada. A la señal, el 1^{er} jugador de cada fila va al centro de la pista, se quita el zapato derecho, lo deja ahí y vuelve a su fila a darle el relevo al siguiente jugador. Después, realizaríamos el relevo realizando el mismo proceso pero quitándose ahora el zapato izquierdo.</p> <p>A continuación, los jugadores continuarán los relevos pero esta vez para ponerse los dos zapatos, siguiendo el mismo proceso anterior.</p> <p>Ganará el primer equipo cuyos miembros se hayan calzado primero.</p> <p>6. ¿Cómo nos hemos sentido? Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus primeras sensaciones y emociones acerca de la primera semana de presentación.</p>			

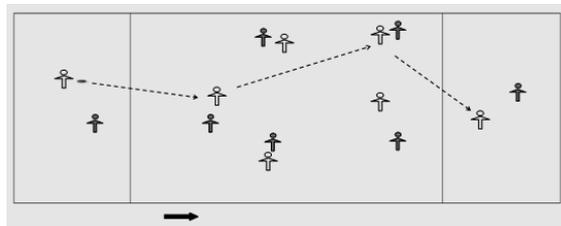
SEMANA 2 SESIÓN 3: ELABORACIÓN DEL DISCO VOLADOR (FRISBEE)	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa de discos voladores a partir de material de desecho. - Actitud de colaboración con los compañeros y respeto hacia las normas de seguridad en la construcción del material alternativo. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir discos voladores (frisbee) a partir de materiales de desecho como platos de plástico o papel para su posterior utilización. - Fomentar la creatividad del alumnado.
<p>RECURSOS MATERIALES: Aula, platos de cartón, pinturas, cinta adhesiva transparente, pegamento, tijeras.</p>	
<p>REGLAS: normas de seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - El pegamento debe ser de barra o cola, prohibido pegamento extrafuerte. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varios discos voladores 	
PARTE INICIAL	
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>	
PARTE PRINCIPAL	
<p>2. Elaboración del disco volador:</p> <ol style="list-style-type: none"> Recortar el centro de los platos. Decorar los anillos con pegatinas o pintura. Colocar los anillos decorados uno arriba y otro debajo, de modo que queden dos hacia cada lado. Pegar con cinta adhesiva transparenten los anillos decorados. 	
a.	
b.	
c.	
d.	

SEMANA 2		SESIÓN 4: ULTIMATE (FRISBEE)	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas básicas del manejo del disco volador. 		<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la habilidad de lanzamiento y recepción del frisbee. - Trabajar la cooperación, la confianza y la responsabilidad entre los compañeros del grupo en los juegos de equipo, a través de juegos con frisbee. - Consensuar y aceptar las reglas del juego. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva y discos voladores.			
REGLAS: las propias de cada juego consensuadas con el grupo al inicio del mismo.			
Normas de Seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - No golpear a los demás con el frisbee de manera intencionada. 			
REGLAS DEL ULTIMATE:			
<ul style="list-style-type: none"> - No se permite el contacto físico - El jugador que recibe el frisbee tendrá un máximo de 3 pasos para desplazarse y 5 segundos para pasar el frisbee a un compañero. - Si no se cumple lo anterior, la posesión del frisbee pasa al equipo contrario. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de "normas".</p>			
<p>2. "Carrera de lanzamientos": los participantes se distribuyen por parejas. El juego consiste en hacer 50 lanzamientos primero que el resto de parejas. La primera pareja que realice los 50 lanzamientos gana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conservar la misma distancia entre las parejas mediante conos - Contar los lanzamientos en voz alta - Cuando caiga el frisbee se debe comenzar a contar de nuevo desde cero. 			
			
<p>3. "Diana": se unen dos parejas formando un equipo de 4. Cada grupo dispone de un aro colgado de una canasta que hará de diana. Cada jugador lanzará de forma alternativa retrasándose un metro cada vez que acierte. El ganador será aquél que llegue hasta el último punto de lanzamiento.</p>			
			
<p>4. "Interceptor": se unen dos parejas anteriores en forma de cruz. El objetivo es interceptar el disco que lanza la pareja contraria. Cada vez que se consiga sumaremos un punto. Cada pareja lanza 10 veces consecutivas.</p>			
			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>5. "Los diez pases": se unen dos equipos de 4 o cinco jugadores, se juega con un solo frisbee. El juego consiste en pasarse un frisbee entre los componentes de un mismo equipo sin que sea interceptado por el contrario. Gana el equipo que consiga dar diez pases seguidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores en posesión del disco sólo pueden dar tres pasos con él, y no podrán ser defendidos a menos de un metro de distancia, disponiendo de 5 segundos para realizar el pase. 			
			

6. **"Dicesto"**: aprovechando los equipos anteriores en un terreno delimitado y dos canastas/cestas de material más un frisbee. Los jugadores en posesión del disco no pueden dar más de tres pasos con él, y tienen 5 segundos para pasarlo o lanzar. Los defensores no pueden estar a menos de un metro de un jugador con disco. Una vez que un jugador realice un lanzamiento a canasta gritará "¡canasta!", y el disco pasará a ser posesión del equipo contrario.
- El disco deberá pasar por todos los componentes del grupo antes de lanzar a canasta.



7. **"Inicio al ULTIMATE"**: dos equipos de 7 u 8 jugadores se desplazan por un terreno de juego rectangular disputándose un frisbee. El objetivo principal es pasar el disco a un compañero dentro de la zona de gol, obteniendo así un punto y siendo el ganador el equipo que obtenga mayor puntuación al finalizar el tiempo de juego.



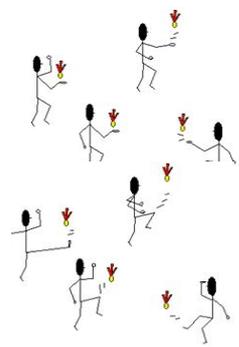
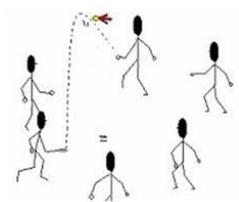
Anotación de gol durante el juego ultimate frisbee

Símbolo	Significado del símbolo
	Límite de desplazamiento
—	El frisbee
- - - →	Lanzamiento o pase
♣	Jugador atacante
♠	Jugador defensa.

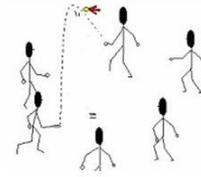
PARTE FINAL 15'

8. **"Limpiar la casa"**: el grupo dividido en dos, cada grupo en una mitad de la cancha con la mitad de los frisbees. A la señal, se lanzan para procurar quedarse con los menos frisbees posibles y se termina de lanzar a la segunda señal.
- Los frisbees no pueden salir de la zona delimitada, el que lo lanza fuera va a recogerlo y lanza de nuevo.
9. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

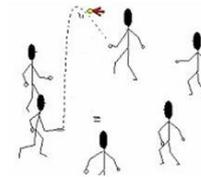
SEMANA 3		SESIÓN 5: ELABORACIÓN DE LA INDIACA	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa de la indiaca a partir de material de desecho. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir una indiaca a partir de materiales de desecho como retales de tela y plumas. - Fomentar la creatividad del alumnado. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Aula, retales de tela, tijeras, goma elástica.			
REGLAS; Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - El pegamento debe ser de barra o cola, prohibido pegamento extrafuerte. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varias indiacas. 			
PARTE INICIAL 10'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<p>2. Elaboración de la indiaca:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cortar tela y unir con cinta adhesiva alrededor del cálamo de las plumas. Con otro trozo de tela se envuelve lo anterior formando un saquito. Sujetar con goma elástica. Recortar el exceso de tela. 			
a.		b.	
c.			
d.		e.	

SEMANA 3		SESIÓN 6: INDIACA	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas básicas del manejo de la indiaca como el golpeo, pases y saques. - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. 		<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y familiarizarse con en el manejo de la indiaca, practicando el todas las posibles formas de golpeo, pases, saques y recepción (con pie, mulso, antebrazo, cabeza...). - Trabajar la cooperación, la confianza y la responsabilidad entre los compañeros del grupo en los juegos de equipo, a través de juegos con la indiaca. - Consensuar y aceptar las reglas del juego. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, indiacas.			
REGLAS: Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - No golpear a los demás con la indiaca de manera intencionada 			
REGLAS PARTIDILLO DE INDIACAS: el juego consiste en lanzar la indica golpeándola con la mano, pasándola por encima de la red central y que caiga al suelo del equipo contrario antes de que el adversario la golpee y la devuelva a nuestro campo.			
Los toques por equipo se adaptarán según el número de jugadores (por ejemplo, 4 jugadores 2 toques).			
ES FALTA CUANDO:			
<ul style="list-style-type: none"> - Un jugador golpea la indiaca y la echa fuera del campo o la cae al suelo de su mismo campo. - Si la indiaca pasa por debajo de la red. - Si un jugador toca o golpea la indiaca dos veces seguidas. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”.</p>			
<p>Golpeos de indiaca individual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpeos individuales por todo el espacio con la palma de la mano verticalmente hacia arriba (golpear con la mano derecha y después con la izquierda). - Golpeos individuales por todo el espacio con la palma de la mano verticalmente hacia arriba (golpear con la mano derecha con la izquierda alternativamente). - Golpeos individuales por todo el espacio con la palma de la mano verticalmente hacia arriba (golpear con la mano derecha y después con la izquierda), contando los toques seguidos que puedes hacer con una mano, después cuantos toques puedes dar alternando las dos manos indistintamente. 			
			
<p>2. Pases por parejas utilizando todo el cuerpo. Realizamos grupos de 4 participantes (unión de dos parejas anteriores) con una indiaca cada grupo. Se forma un círculo y hay que conseguir realizar 10 pases entre todos los jugadores sin que la indiaca caiga al suelo. Se puede utilizar cualquier parte del cuerpo.</p>			
			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>Práctica del saque con indiaca. (hacemos un cambio de parejas mixtas) Por parejas, de manera estática practicamos el saque, sin red, recordando que tiene que ser por debajo de la cadera, realizando saques cortos, saques largos y saques altos.</p>			
			

Los 10 pases (grupos de cuatro). Realizamos grupos de 4 participantes (unión de dos parejas anteriores) con una indiacá cada grupo. Se forma un círculo y hay que conseguir realizar 10 pases entre todos los jugadores sin que la indiacá caiga al suelo. Se puede utilizar cualquier parte del cuerpo.



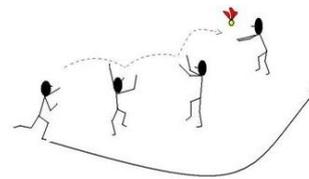
3. La patata/indiacá caliente. Aprovechando la distribución del juego anterior y el grupo colocado en círculo, a la señal, los participantes deberán realizar pases a sus compañeros pudiendo utilizar cualquier parte del cuerpo. Pasados unos 30", el maestro vuelve a pitar y el jugador que tenga la indiacá por decisión del resto del grupo, tendrá una parte de su cuerpo menos con que podrá golpear dicha indiacá para realizar los pases.



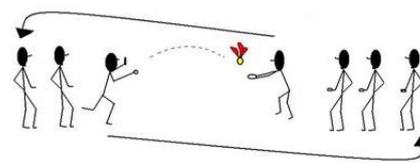
4. Cruzamos el campo. Aprovechando la distribución anterior, colocamos a los grupos en la línea de salida con una indiacá por grupo. A la señal, cada equipo deberá llegar a la línea de fondo de la pista y volver de nuevo a la línea de salida pasándose la indiacá mediante golpes sin que ésta caiga al suelo.

Se realizaran varias repeticiones.

- Ningún jugador puede golpear la indiacá dos veces seguidas, sino el equipo comenzará de nuevo.
- Si la indiacá cae al suelo, el equipo volverá a la línea de salida.



5. Mezcla de filas. Se hacen dos filas de cuatro participantes cada una (uniendo dos grupos de 4) y se colocan una frente a la otra. El primero de la fila le pasa la indiacá, con un golpeo de mano al primero de la otra fila, el que recibe la indiacá pasará de nuevo la indiacá al primero de la otra fila, sin cogerla.

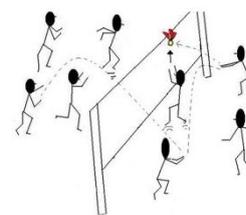


Cada vez que un jugador pasa la indiacá se cambia de fila.

VARIANTE: utilizar los pies o cualquier parte del cuerpo para golpear la indiacá.

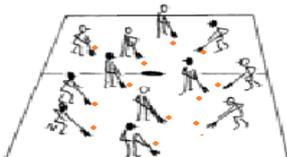
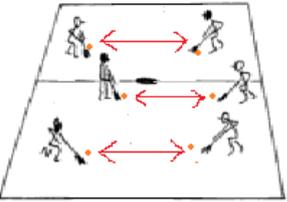
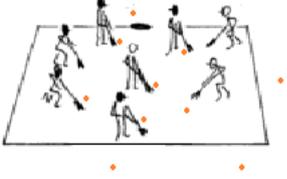
PARTE FINAL 15'

6. 4x4 partidillo de indiacá. Con las reglas de la indiacá, se juega un 4x4 atendiendo a los ejercicios de golpeos, pases y saques anteriores.

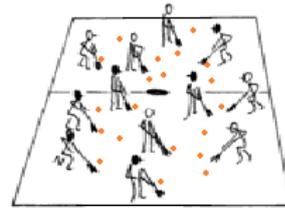


7. ¿Cómo nos hemos sentido? Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 4		SESIÓN 7: ELABORACIÓN DEL STICK	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa del stick a partir de material reciclable. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir un stick a partir de materiales reciclables como palos de escoba y botes de plástico. - Potenciar la creatividad del alumnado. - Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Aula, cinta adhesiva de colores, botellas de lavavajillas de plástico, tijeras, palos de escoba.			
REGLAS; Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varios sticks. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>2. Elaboración del stick:</p> <ol style="list-style-type: none"> Se adorna con cinta adhesiva de colores un palo de escoba que nos llegue por la cintura. Se realiza una apertura a un bote de lavavajillas previamente decorado e introducimos el palo. Unimos todo con cinta adhesiva decorativa. 			
			

SEMANA 4 SESIÓN 8: FLOORBALL	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas básicas del manejo del stick como el golpeo, bloqueos, pases, saques y recepciones. - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y familiarizarse con en el manejo del stick, practicando el todas las posibles formas de golpeo, bloqueos, pases, saques y recepciones. - Consensuar y aceptar las reglas del juego y normas de seguridad con el stick. - Fomentar el diálogo como resolución pacífica de conflictos.
<p>RECURSOS MATERIALES: Pista polideportiva, sticks y pelotas de espuma o de tenis.</p>	
<p>REGLAS: las propias de cada juego consensuadas con el grupo al inicio del mismo.</p> <p>Normas de seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No levantar el stick o la pelota a más altura de la rodilla - No golpear a los demás con el stick o la pelota <p>REGLAS PARTIDILLO DE FLOORBALL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede dirigir o golpear la bola con ambos lados del stick. - Está permitido jugar con el bordillo o pared que rodee el campo, además de jugar por detrás de las porterías. - Se puede cargar hombro a hombro al adversario pero nunca empujarle. - Se puede parar la bola con el stick, el pie o el pecho, pero nunca pasar la bola (hacer pases) con el pie. - Cuando se marca gol, el equipo al que le han marcado saca del centro del campo. <p>VARIANTE: jugar sin portero reduciendo el tamaño de las porterías.</p>	
PARTE INICIAL 20'	
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de "normas".</p>	
<p>2. Conducción libre y cambios de ritmo y dirección. Conducción libre por la pista, cada niño/a con su stick y su bola (se pueden hacer golpeos contra las paredes). Introducir cambios de ritmo y dirección en las conducciones a la señal sonora establecida.</p>	
<p>3. Intercambio de pases (parejas). A la señal sonora, intercambios (pases) de bolas entre dos compañeros/as.</p>	
PARTE PRINCIPAL 45'	
<p>4. El roba-bolas (reducción del espacio de juego, gran grupo y 3 jugadores la quedan). Se reduce el espacio aproximadamente a 1/2 pista. 3 o 4 se la quedan con su stick en la mano pero sin bola. Deben echar fuera de los límites de la pista las bolas de los demás durante unos 30'' o 40'' seguidos. Cada tiempo establecido se nombra a otros 3 o 4 niños/as diferentes.</p>	

5. **Vacía el campo (2 equipos).** 2 equipos se enfrentan en este juego donde cada uno tiene un stick y una bola. El terreno debe ser rectangular delimitado con una línea central divisoria. Al pitido se deben golpear las bolas que estén en el campo propio hacia el otro campo durante un minuto seguido. Al finalizar el tiempo, se cuentan las pelotas que hay en cada campo. Se anota un tanto el equipo que tenga en su mitad menos bolas. Realizar varias repeticiones.



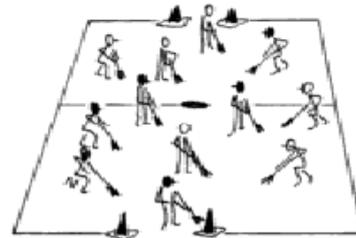
6. **Llenar los aros.** Misma organización que el juego anterior pero en la línea de fondo de cada equipo hay 3 o 4 aros en línea. Al pitido y durante un minuto seguido, los jugadores deben ir a sus aros para vaciarlos de pelotas y llevarlas en conducción a los aros del equipo contrario. Se anota un tanto el equipo que al minuto tenga menos bolas en sus aros. Solo se contabilizan las bolas que están dentro de los aros. No vale efectuar golpes, solo conducciones.



7. **Los 5 pases (4 equipos).** Juegan 2 equipos enfrentados en un espacio rectangular reducido y delimitado. Dividir el gran grupo en 4 para aumentar el tiempo de compromiso motor (2 en ½ pista y otros 2 en la otra media). Cada equipo debe dar 5 pases seguidos sin que el rival intercepte o toque la bola. Si lo consigue se anota un tanto y continúa con la posesión.

PARTE FINAL 15'

8. **Mini-partidillos.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para introducir dos porterías (conos) en cada campo, en las que se colocará un portero por equipo. Se disputará un partidillo de floorball con las normas propias de dicho deporte alternativo.
VARIANTE: alternar los equipos.



9. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 5		SESIÓN 9: EL PARACAIDAS	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas tácticas básicas del manejo del paracaídas. - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la coordinación dinámico general y óculo-manual, además de la coordinación con el resto del grupo. - Potenciar la capacidad creativa en las tácticas del juego con el paracaídas. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, paracaídas, pelotas.			
REGLAS: las propias de cada juego consensuadas con el grupo al inicio del mismo.			
NORMAS DE SEGURIDAD:			
<ul style="list-style-type: none"> - Estirar bien el paracaídas teniendo en cuenta las posibilidades de los compañeros. - Si un compañero suelta el paracaídas y se cae, debemos ayudarlo. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”.</p>			
<p>2. Rueda giratoria. Se mantiene el paracaídas a la altura de la cintura, cogido únicamente con la mano derecha y el cuerpo de lado, de modo que todos estén mirando en la misma dirección, viendo la espalda de la persona que tienen delante.</p> <p>El juego trata de andar y/o correr hacia delante manteniendo siempre tenso el paracaídas. A la señal, se puede cambiar de dirección, agarrando entonces el paracaídas con la mano izquierda.</p> <p>VARIANTES: los jugadores pueden numerarse del 1 al 3. Cuando se diga un número, los nombrados sueltan el paracaídas y corren alrededor en la misma dirección en que se mueve, hasta llegar de nuevo a su posición original.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>3. Inflamos el paracaídas. Mantenemos el paracaídas a la altura de la cintura, cogido por ambas manos. A la señal, bajamos el paracaídas y lo subimos lo más alto posible. Realizamos este ejercicio hasta que nos salga bien.</p>			
<p>4. Los intercambios. Colocados en la posición anterior, a la señal todos inflamos el paracaídas como ya hemos ensayado previamente. A la vez que el paracaídas va subiendo se dice una consigna (por ejemplo: ¡los que tienen chaleco rojo!). Todas las personas que tengan las características que se nombra, han de cambiar de posición lo más lejos que puedan por debajo del paracaídas antes de que éste caiga de nuevo. Mientras el paracaídas es sujetado por los demás compañeros.</p>			
<p>5. Multi-pelotas. Colocados en la posición anterior, hay dos equipos distribuidos alrededor del paracaídas. Cada equipo contará con cinco pelotas de un color las cuales estarán encima del paracaídas. El juego consiste en intentar colar las pelotas del equipo contrario en el agujero central del paracaídas, intentando a su vez evitar que el otro equipo cuele tus pelotas.</p>			

6. **La pelota rodante.** Colocamos a los participantes alrededor del paracaídas, los cuales lo sujetarán a la altura de sus cinturas. El juego consiste en lanzar una pelota sobre el paracaídas y el grupo intentará hacerla rodar.
VARIANTE: Numerar a los alumnos del 1 al 2 cada equipo con una pelota de diferente color, rodando por el paracaídas. Primero la “roja” coge a la “verde” y cuando la pille se hará al revés.



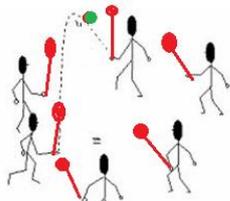
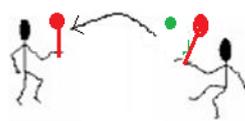
PARTE FINAL 15'

7. **Las figuras en 10 segundos.** Los jugadores se encuentran alrededor del paracaídas, se numeran del 1 al 4 y se infla dicho paracaídas.
El psicopedagogo grita un número y los jugadores con ese número corren al centro. Durante 10 segundos los alumnos que están dentro han de construir una estatua humana.
Al acabar de contar los diez segundos, se vuelve a inflar el paracaídas para ver la figura que crearon y los compañeros deberán adivinar qué están representando. Se continúa hasta que todos hayan realizado su figura.



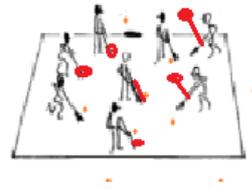
8. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 6		SESIÓN 11: ELABORACIÓN DEL BASTÓN-CESTA (LACROSSE)	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa del bastón-cesta a partir de material reciclable. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir un bastón-cesta para el Lacrosse a partir de materiales reciclables como palos de escoba y botellas de plástico. - Potenciar la creatividad del alumnado. - Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Aula, palos de escoba, botellas de plástico, cinta adhesiva de colores, tijeras.			
REGLAS; Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varios bastones-cesta. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>2. Elaboración del bastón-cesta:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Se adorna con cinta adhesiva de colores un palo de escoba que mida un metro. b. Se realiza una apertura a una botella de plástico redonda en forma de media luna se refuerzan los bordes con cinta aislante. c. Introducimos el palo en la apertura habilitada para beber de la botella. d. Unimos todo con cinta adhesiva. 			
			

SEMANA 6		SESIÓN 12: LACROSSE	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas y tácticas básicas del manejo de los bastones con cesta. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el trabajo en grupo, la cooperación y las relaciones sociales mediante la práctica del Lacrosse. - Propiciar situaciones adecuadas para la inclusión fomentando los valores educativos y la igualdad de oportunidades. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, bastones-cesta, pelotas de goma espuma o de tenis.			
<p>REGLAS: las propias de cada juego consensuadas con el grupo al inicio del mismo.</p> <p>Normas de seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No golpear a los demás con el bastón-cesta o la pelota. <p>REGLAS LACROSSE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Lanzamientos (pases):</u> lanzamientos altos empuñando el bastón con las dos manos y lanzamientos bajos de forma circular cuando es a portería. - <u>Recepción de la pelota:</u> llevar el bastón hacia la bola y justo cuando la bola llegue al cesto, hacer un movimiento hacia atrás con el bastón-cesto para amortiguar la recogida. - <u>Conducción de la pelota con la cesta:</u> si corremos con la pelota en la cesta, el bastón se llevará en paralelo al suelo y la boca de la cesta hacia arriba. O bien con el bastón perpendicular al suelo. - El bastón debe cogerse con las dos manos, excepto cuando se intercepte un pase por el aire o para cubrir con la cesta una pelota libre en el suelo. - No se puede tocar la pelota con la mano. - Después de un gol, el portero pondrá la pelota en juego. - El tiempo máximo de la posesión de la bola por jugador será de 5 segundos y un equipo deberá tirar a gol cada 30 segundos. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”.</p>			
<p>2. Lanzamientos libres y cambios de ritmo y dirección, recogidas de bola del suelo con la cesta. Lanzamientos libres por la pista, cada niño/a con su bastón-cesta y su bola (se pueden hacer golpes contra las paredes). Introducir cambios de ritmo y dirección en las conducciones a la señal sonora establecida, además de recoger la bola del suelo con la cesta.</p>			
<p>3. Intercambio de lanzamientos y recepciones libres (parejas). A la señal sonora, intercambios (lanzamientos y recepciones) de bolas entre dos compañeros/as.</p>			

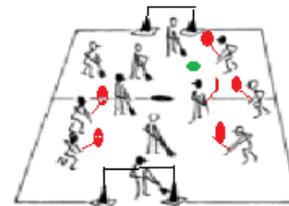
PARTE PRINCIPAL 45'

4. **El roba-bolas (reducción del espacio de juego, gran grupo y 3 jugadores la quedan).** Se reduce el espacio aproximadamente a ½ pista. 3 o 4 se la quedan con su bastón-cesta en la mano pero sin bola. Deben echar fuera de los límites de la pista las bolas de los demás durante unos 30'' o 40'' seguidos. Cada tiempo establecido se nombra a otros 3 o 4 niños/as diferentes.



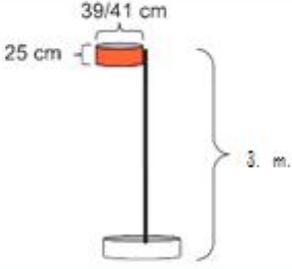
5. **Los 5 pases (4 equipos).** Juegan 2 equipos enfrentados en un espacio rectangular reducido y delimitado. Dividir el gran grupo en 4 para aumentar el tiempo de compromiso motor (2 en ½ pista y otros 2 en la otra media). Cada equipo debe dar 5 lanzamientos seguidos sin que el rival intercepte o toque la bola. Si lo consigue se anota un tanto y continúa con la posesión.

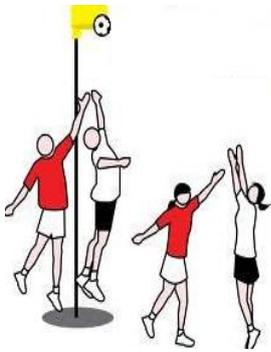
6. **Mini-partidillos.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para introducir dos porterías (conos y picas) en cada campo, en las que se colocará un portero por equipo. Se disputará un partidillo de lacrosse con las normas propias de dicho deporte alternativo.
VARIANTE: alternar los equipos.

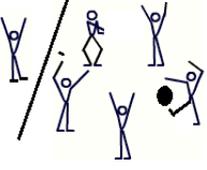


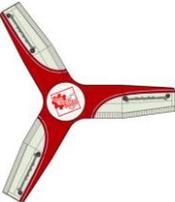
PARTE FINAL 15'

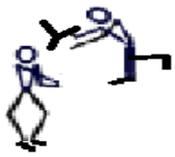
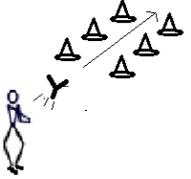
7. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

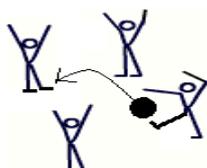
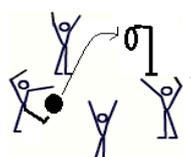
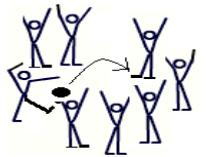
SEMANA 7		SESIÓN 13: ELABORACIÓN DE LOS CESTOS (BALONKORF)	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Colaboración en la construcción de 4 cestos a partir de materiales reciclables. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir cuatro cestos para el Balonkorf a partir de cestas de mimbre. 	
RECURSOS MATERIALES:		<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos. 	
Aula, cestas de mimbre, tijeras, cinta de carroceros, palos.			
REGLAS: Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Tener sumo cuidado al cortar las bases de las cestas de mimbre puesto que el sobrante es punzante. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>2. Elaboración del cesto:</p> <ol style="list-style-type: none"> Recortar la base de las cestas. Reforzar los bordes. Amarrar dos cestas a dos palos de 3 metros y las otras dos a palos de 2,5 metros. 			
			

SEMANA 7		SESIÓN 14: BALONKORF	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo. - Educar en la práctica del juego limpio (fair play), en juegos de competición y en la asunción del rol de liderazgo. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, balones de futbol, cestas de balonkorf.			
REGLAS DEL PARTIDILLO DE BALONKORF:			
Se juega con un balón de futbol; el juego consiste en pasar el balón e intentar encestarlo en el cesto que defiende el equipo contrario. Cada enceste vale un punto.			
<ul style="list-style-type: none"> - Cada dos puntos, atacantes y defensores cambian de zona y función. - El saque o puesta en juego al comienzo del partido y después de cada punto marcado es desde el centro del campo. - Por una falta o infracción, el equipo perjudicado podrá puntuar con un lanzamiento de penalti a una distancia de 2 metros del cesto. - Es penalti cuando en el momento de anotar un punto, un jugador del equipo contrario te hace falta. - Está prohibido tocar el balón con los pies o piernas, correr o andar con el balón individualmente más de 4 segundos y entregar mano a mano a un compañero el balón. - No se puede empujar al adversario, se consideraría falta. 			
PARTE INICIAL 20'			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”. 2. Pases y recepciones (parejas y doble pareja). A la señal sonora, intercambios (pases y recepciones) de bolas entre dos compañeros/as. 			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<ol style="list-style-type: none"> 3. Lanzamientos a canasta (4 equipos, uno por canasta). Formamos 4 equipos y cada uno de ellos contará con una canasta de juego. Cada equipo elegirá sus reglas de juego y el ejercicio consistirá en lanzar a canasta todas las veces que se pueda por jugador utilizando diversas técnicas de lanzamiento. 			
<ol style="list-style-type: none"> 4. Los 10 pases (4 equipos). Juegan 2 equipos enfrentados en un espacio rectangular reducido y delimitado. Dividir el gran grupo en 4 para aumentar el tiempo de compromiso motor (2 en ½ pista y otros 2 en la otra media). Cada equipo debe dar 10 lanzamientos seguidos sin que el rival intercepte o toque la pelota. Si lo consigue se anota un tanto y continúa con la posesión. 			
<ol style="list-style-type: none"> 5. Mini-partidillos. (4 equipos). Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de balonkorf con las normas propias de dicho deporte alternativo. VARIANTE: alternar los equipos. 			
PARTE FINAL 10'			
<ol style="list-style-type: none"> 6. ¿Cómo nos hemos sentido? Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada. 			

SEMANA 8		SESIÓN 15: FUT-VOLEY	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar la motivación a través de la práctica del Fut-Voley y suscitar el interés por su práctica. - Lograr una mejor interacción sociomotriz y convivencia en los juegos de equipo. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, red de voleibol, balones.			
REGLAS PARTIDILLO FUT-VOLEY: es una variante del voleibol pero con los pies.			
<ul style="list-style-type: none"> - El balón sólo puede ser golpeado por las piernas o pies. - Se permite máximo 3 toques por equipo. - Si cae el balón en el suelo, punto para el equipo contrario. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”.</p>			
<p>2. Yo llevo, tú quitas (por parejas). Consiste en desplazarse libremente por el espacio, sin soltarse de las manos. Un jugador de cada pareja conducirá un balón, mientras su compañero intentará hacer perder el control del balón a otras parejas, ambos sólo con los pies.</p>			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<p>3. El arco-móvil (4 equipos). Se elige a un jugador de cada equipo que adquiere el rol de “arco-móvil”, el cual puede desplazarse por toda la línea de fondo. El equipo deberá pasar el balón de mano en mano sin dar más de tres pasos con este, hasta entregárselo al jugador que cumple con el rol de “arco-móvil”, anotándose así un punto. Mientras, el equipo contrario debe hacerse con la posesión de la pelota.</p>			
<p>4. Atento al balón (4 equipos). Aprovechamos la distribución anterior, dentro de un espacio delimitado con una red de vóley en el centro del campo. A cada equipo se le entrega un balón de vóley el cual deberá tocar solo con las piernas y pies ambos equipos a la vez antes de pasarla al equipo contrario. Solo se permite un máximo de 5 pases entre los jugadores de un equipo.</p>			
<p>5. Mini-partidillos “Fut-Voley” (4 equipos). Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de fut-voley con las normas propias de dicho deporte alternativo. VARIANTE: alternar los equipos.</p>			
PARTE FINAL 10'			
<p>6. ¿Cómo nos hemos sentido? Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.</p>			

SEMANA 9		SESIÓN 17: ELABORACIÓN DEL BOOMERANG	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Colaboración en la construcción de 4 cestos a partir de materiales reciclables. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir un boomerang de tres puntas a partir de cajas de cereales. - Potenciar la creatividad del alumnado. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Aula, cajas de cereales, tijeras, pegamento, lápices o rotuladores de colores.			
REGLAS; Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - El pegamento debe ser de barra o cola, prohibido pegamento extrafuerte. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varios boomerang. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<p>2. Elaboración del boomerang:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Abrir la caja de cartón de cereales para usar su cara interior. b. Dibujar la plantilla de boomerang de 3 puntas. c. Decorar con colores y recortar. d. Hacer un pequeño corte en cada punta y doblar. 			

SEMANA 9		SESIÓN 18: BOOMERANG	
CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas y tácticas básicas del manejo del boomerang. - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. 		OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de las habilidades físicas básicas, generales y específicas de los participantes de forma lúdica, desarrollando un amplio bagaje cognitivo y motriz a través de la práctica de juegos con boomerang. - Fomentar la participación autónoma en actividades deportivas en el ocio y tiempo libre. 	
RECURSOS MATERIALES: Pista polideportiva, boomerang.			
REGLAS; Normas de seguridad: <ul style="list-style-type: none"> - Asegurarse de lanzar el boomerang cuando no haya nadie alrededor de la zona de tiro. - No golpear a ningún compañero con el boomerang. Reglas acerca de la utilización del boomerang: <ul style="list-style-type: none"> - El boomerang se puede coger empuñándolo o pinzándolo. - No se podrá realizar un lanzamiento con la mano más baja que el codo o a la altura del mismo. - La recepción o parada del boomerang se realizará posicionándose delante de él, sin perderlo de vista, esperando que descienda a una altura entre el pecho y la cintura. Entonces extenderemos los brazos hacia adelante con las palmas y dedos extendidos para que cuando el boomerang esté a nuestro alcance cerrarlas. 			
PARTE INICIAL 20'			
1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de "reglas".			
PARTE PRINCIPAL 45'			
2. El sandwich (lanzamiento y atrapar por parejas). Por parejas se lanzará el boomerang y el compañero deberá atraparlo en utilizando la técnica del sándwich descrita en el apartado de "reglas" (como recepcionar el boomerang).			
3. El pasillo (grupos de cuatro). Con el objetivo de mejorar los lanzamientos, el juego consiste en lanzar el boomerang por dentro de un pasillo de conos en función del viento. Variante: cronometrar los lanzamientos, variar la posición y la distancia del jugador con respecto al pasillo.			
4. El Interceptor (2 grupos de cuatro). Un grupo debe lanzar el boomerang y el equipo contrario tratará de interceptarlo antes de que éste vuelva a manos de algún jugador del equipo que lo lanzó. no está permitido empujar a los compañeros para atrapar o lanzar el boomerang.			
PARTE FINAL 15'			
5. ¿Cómo nos hemos sentido? Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.			

SEMANA 10		SESIÓN 19: FUT-TENIS	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las propias limitaciones y las de los demás compañeros. - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer el desarrollo de las habilidades físicas básicas, generales y específicas de los participantes de forma lúdica. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, pelotas, balones.			
<p>REGLAS: se trata de jugar el balón golpeándolo con los pies y pasándolo por encima de la red al campo contrario, intentando que el adversario no pueda devolverlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se permiten solo tres toques de balón y solo un toque si se juega individualmente. - Los toques pueden darse con cualquier parte del cuerpo excepto con los brazos y manos. - Se permite un bote del balón en el suelo. - Se pierde punto si: el balón da más de un toque en el suelo, si el balón sale fuera de las delimitaciones del campo y si un jugador toca la red central o invade el campo contrario. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”.</p> <p>2. Carrera de pases y recepciones con y sin bote (parejas). A la señal sonora, intercambios (pases y recepciones) de las pelotas entre dos compañeros/as utilizando los pies o las piernas. Hay que intentar en los pases que la pelota vaya por el aire y, para la recepción, el jugador que recibe puede esperar a que la pelota de un bote en el suelo para conseguir un mejor control.</p>			
			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>3. Interceptor (grupos de cuatro). Se unen dos parejas anteriores. El objetivo es interceptar el balón que se pasa la pareja contraria. Cada vez que se consiga sumaremos un punto. Podrán utilizar todo el espacio de la pista libremente.</p>			
<p>4. Diana (grupos de cuatro). Distribuimos al alumnado en un espacio delimitado y hacemos grupos de 4 jugadores. en un lateral del campo hemos colocado un aro colgado de un soporte, de manera que entre los participantes deben pasarse el balón con los pies y el último jugador en coger el balón debe meterlo en el aro. VARIANTE: jugar por parejas, después unir dos equipos.</p>			
<p>5. Los 6 pases (2 equipos de 4 jugadores). se unen dos equipos de 4 o cinco jugadores, se juega con un solo balón. El juego consiste en pasarse el balón entre los componentes de un mismo equipo sin que sea interceptado por el contrario. Gana el equipo que consiga dar 6 pases seguidos.</p>			

PARTE FINAL 15’

6. Inicio al “Fut-Tenis”. Aprovechamos la disposición del anterior juego para introducir dos redes en cada centro del campo. Se disputará un partidillo de fut-tenis con las normas propias de dicho deporte alternativo.

VARIANTE: alternar los equipos.



7. ¿Cómo nos hemos sentido? Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 10

SESIÓN 20: LAS PALAS

CONTENIDOS:

- Aceptación de las propias limitaciones y las de los demás compañeros.
- Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas.

OBJETIVOS:

- Fomentar la participación autónoma en actividades deportivas en el ocio y tiempo libre.

RECURSOS MATERIALES:

Pista polideportiva, palas y pelotas de gomaespuma, plástico y tenis.

REGLAS: el juego consiste en golpear una pelota (de distinto material) dirigiéndola hacia un contrincante de juego. Es un juego que se puede practicar en distintos lugares como la playa, el campo, en pared o frontón o en un espacio delimitado como un campo de voleibol.

- La pala ha de agarrarse con la palma de una mano, rodeando el mango.
- Se pueden hacer diferentes técnicas de golpeo: golpeo del derecho o drive, el revés, golpeo por encima de la cabeza y golpeo por debajo de la cintura.

NORMAS DE SEGURIDAD:

- No golpear a los demás con la pala o la pelota.

PARTE INICIAL 20’

1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”.

2. Pelotas al cielo (individual). Cada jugador con su pala y pelota, de forma individual irá desplazándose por el espacio lanzando con la pala su bola al cielo, lo más alto que pueda. El juego consiste en ir avanzando sin que caiga la bola al suelo.

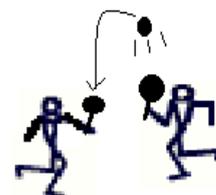
VARIANTES: realizar un recorrido determinado con obstáculos.



PARTE PRINCIPAL 35’

3. Los pases con botes (parejas). los participantes se distribuyen por parejas. El juego consiste en hacer 50 pases primero que el resto de parejas. La primera pareja que realice los 50 lanzamientos gana.

- Conservar la misma distancia entre las parejas mediante conos
- Contar los lanzamientos en voz alta
- Cuando caiga la pelota más de dos veces al suelo se debe comenzar a contar de nuevo desde cero.



4. **Que no caiga (equipos de 4).** Se organizan los grupos para hacer carreras e relevos, en una distancia de unos 20 metros ida y vuelta. El cambio de bola de un compañero a otro debe hacerse rodando la bola desde la pala hasta la pala del otro jugador, sin que la pelota se caiga al suelo.



VARIANTES: diferentes toques de bola cada relevo, con o sin bote en el suelo.

5. **Los cazadores (2 equipos de 4).** En primer lugar un equipo hará de cazadores y el otro de perdices. Utilizaremos un espacio delimitado por conos y un área que hará la función de corral. A la voz de "perdices al sol", los jugadores se desplazarán por el espacio marcado, los cazadores irán pasándose la pelota con la raqueta y el 4º jugador a de lanzar y dar a un jugador con el rol de perdiz.



A la voz de "perdices al corral", los jugadores no cazados volverán al área destinada como corral y los ya cazados pasarán a ser cazadores. El juego finaliza cuando todas las perdices han sido cazadas.

PARTE FINAL 25'

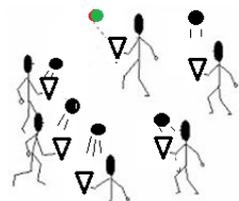
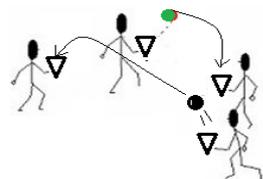
7. **Mini-partidillos con palas.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de palas con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego no existe red central, solo una línea que delimita los campos de cada equipo.



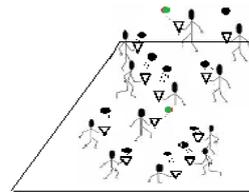
VARIANTE: alternar los equipos.

6. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 11 SESIÓN 21: ELABORACIÓN DEL SCOOP (CESTA DEL FUN-BALL)	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colaboración en la construcción del scoop a partir de materiales reciclables. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir un scoop (cesta) para el Fun-Ball a partir de materiales reciclables como botellas de plástico con mango. - Potenciar la creatividad del alumnado. - Fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, además del cuidado y buen uso del material con el que trabajaremos.
<p>RECURSOS MATERIALES: Aula, botella de lejía de 5 litros, tijeras, cinta adhesiva, pinturas.</p>	
<p>REGLAS; Normas de seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varios scoops. 	
PARTE INICIAL 20'	
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>	
PARTE PRINCIPAL 45'	
<p>2. Elaboración del scoop:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Se realiza una apertura a una botella de plástico redonda con mango en forma de media luna. b. Se refuerzan los bordes con cinta aislante. c. Pintamos la botella como nos guste. 	

SEMANA 11		SESIÓN 22: FUN-BALL	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y puesta en práctica de las distintas técnicas y tácticas básicas del manejo de los bastones con cesta. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, scoop o leji-cesta, pelotas de gomaespuma o tenis con cinta.			
<p>REGLAS: es un juego de lanzamientos y recepciones que se realizan con el scoop o cesta curva con mango (leji-cesta en nuestro caso) y con una pelota con cintas.</p> <p>Normas de seguridad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No golpear a los demás con el bastón-cesta o la pelota. <p>REGLAS DEL FUN-BALL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Lanzamientos (pases):</u> lanzamientos altos empuñando la leji-cesta con una mano y lanzamientos bajos de forma circular cuando es a portería. - <u>Recepción de la pelota:</u> llevar la leji-cesta hacia la bola y justo cuando la bola llegue al cesto, hacer un movimiento hacia atrás con la leji-cesta para amortiguar la recogida. - <u>Conducción de la pelota con la cesta:</u> si corremos con la pelota en la leji-cesta, el brazo se llevará en paralelo al suelo y la boca de la leji-cesta hacia arriba. O bien con el brazo perpendicular al suelo. - No se puede tocar la pelota con la mano. - Después de un gol, el portero pondrá la pelota en juego. - El tiempo máximo de la posesión de la bola por jugador será de 5 segundos y un equipo deberá tirar a gol cada 30 segundos. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”.</p>			
<p>2. Lanzamientos libres y cambios de ritmo y dirección, recogidas de bola del suelo con la cesta. Lanzamientos libres por la pista, cada niño/a con su scoop y su bola (se pueden hacer golpes contra las paredes). Introducir cambios de ritmo y dirección en las conducciones a la señal sonora establecida, además de recoger la bola del suelo con la cesta.</p>			
PARTE PRINCIPAL 35'			
<p>3. Intercambio de lanzamientos y recepciones libres (parejas). A la señal sonora, intercambios (lanzamientos y recepciones) de bolas entre dos compañeros/as.</p>			

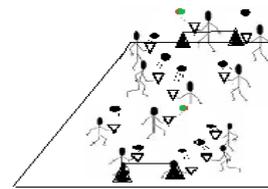
4. **El roba-bolas (reducción del espacio de juego, gran grupo y 3 jugadores la quedan).** Se reduce el espacio aproximadamente a $\frac{1}{2}$ pista. 3 o 4 se la quedan con su scoop en la mano pero sin bola. Deben echar fuera de los límites de la pista las bolas de los demás durante unos 30'' o 40'' seguidos. Cada tiempo establecido se nombra a otros 3 o 4 niños/as diferentes.



5. **Los 5 pases (4 equipos).** Juegan 2 equipos enfrentados en un espacio rectangular reducido y delimitado. Dividir el gran grupo en 4 para aumentar el tiempo de compromiso motor (2 en $\frac{1}{2}$ pista y otros 2 en la otra media). Cada equipo debe dar 5 lanzamientos seguidos sin que el rival intercepte o toque la bola. Si lo consigue se anota un tanto y continúa con la posesión.

PARTE FINAL 25'

7. **Mini-partidillos.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para introducir dos porterías (conos y picas) en cada campo, en las que se colocará un portero por equipo. Se disputará un partidillo de fun-ball con las normas propias de dicho deporte alternativo.
VARIANTE: alternar los equipos.



6. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 12		SESIÓN 23: SHUTTEBALL	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. 		<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la participación autónoma en actividades deportivas en el ocio y tiempo libre. - Potenciar la creatividad del alumnado. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, palas y volantes gigantes.			
<p>REGLAS: es un juego al que podríamos llamar en castellano “lanzamiento de volante gigante” y es una nueva modalidad de juego con raqueta o pala. El juego en golpear el volante dirigiéndolo hacia un contrincante de juego.</p> <p>REGLAS DEL SHUTTEBALL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pala ha de agarrarse con la palma de una mano, rodeando el mango. - Se pueden hacer diferentes técnicas de golpeo: golpeo del derecho o drive, el revés, golpeo por encima de la cabeza y golpeo por debajo de la cintura. <p>NORMAS DE SEGURIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No golpear a los demás con la pala. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”.</p> <p>2. Pelotas al cielo (individual). Cada jugador con su pala y pelota, de forma individual irá desplazándose por el espacio lanzando con la pala su bola al cielo, lo más alto que pueda. El juego consiste en ir avanzando sin que caiga la bola al suelo.</p>			
<p>VARIANTES: realizar un recorrido determinado con obstáculos.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>3. Los pases (parejas). Los participantes se distribuyen por parejas. El juego consiste en hacer 50 pases primero que el resto de parejas. La primera pareja que realice los 50 lanzamientos gana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conservar la misma distancia entre las parejas mediante conos - Contar los lanzamientos en voz alta - Cuando caiga el volante al suelo se debe comenzar a contar de nuevo desde cero. 			
<p>4. Que no caiga. Se organizan los grupos para hacer carreras e relevos, en una distancia de unos 20 metros ida y vuelta. El cambio de volante de un compañero a otro debe hacerse rodando dicho volante desde la pala hasta la pala del otro jugador, sin que éste se caiga al suelo.</p>			
<p>VARIANTES: diferentes toques de volante cada relevo.</p>			



5. **Los cazadores (2 equipos de 4).** En primer lugar un equipo hará de cazadores y el otro de perdices. Utilizaremos un espacio delimitado por conos y un área que hará la función de corral. A la voz de “perdices al sol”, los jugadores se desplazarán por el espacio marcado, los cazadores irán pasándose el volante con la pala y el 4º jugador a de lanzar y dar a un jugador con el rol de perdiz. A la voz de “perdices al corral”, los jugadores no cazados volverán al área destinada como corral y los ya cazados pasarán a ser cazadores. El juego finaliza cuando todas las perdices han sido cazadas.



PARTE FINAL 15'

6. **Mini-partidillos con palas.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de palas con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego no existe red central, solo una línea que delimita los campos de cada equipo.
VARIANTE: alternar los equipos.



7. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 12		SESIÓN 24: RINGOPICA Y RINGORED	
CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. 		OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. 	
RECURSOS MATERIALES: Pista polideportiva, picas, ringos, red central y conos (que utilizaremos como porterías).			
REGLAS: <p>RINGO-RED: es un juego de lanzamientos y recepciones con el “ringo” muy similar al frisbee. El objetivo será conseguir que el ringo caiga al suelo dentro del campo del equipo contrario y lanzarlo de forma que el equipo contrincante sea incapaz de devolverlo correctamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se juega en un campo de voleibol con red central. - El ringo es preferible que sea hinchable. - El saque se efectuará desde la línea de ataque y para puntuar hemos de hacer caer el ringo al suelo en el campo contrario. - La recepción del ringo puede hacerse con cualquier parte del cuerpo. - Cada equipo ha de realizar 4 pases como mínimo antes de pasar el ringo al otro campo. <p>RINGO-PICA: consiste en jugar manipulando una pica, palo o bastón el cual se transformará en nuestro stick de juego. Con él, controlaremos el ringo que será nuestro móvil de juego. El objetivo es marcar gol en la portería contrincante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se juega en un campo delimitado como el de futbol sala (adaptaremos las medidas). - El ringo es preferible que sea hinchable. - El saque de inicio de partido se efectuará desde el centro del campo. El saque de falta se efectuará desde el mismo lugar donde se cometió dicha falta. - El ringo no debe ser dirigido directamente a portería, sino que debe efectuarse al menos 5 pases antes del lanzar a gol. El lanzamiento a gol debe hacerse desde fuera del área delimitada (no menos de 3 metros). - El penalti se ejecutará desde un punto a 7 metros de distancia de la portería. - Después de un gol, el ringo se pondrá en juego a partir de la línea de gol. - El ringo se puede para con el pie y el pecho, nunca con las manos, se consideraría falta. - Se considerará falta al juego peligroso, empujar al adversario o tener el ringo mas de 3 s. 			
PARTE INICIAL 20'			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”. 2. Intercambios de lanzamientos y recepciones con ringo-red. (parejas). A la señal sonora, intercambios (lanzamientos y recepciones) de ringos entre dos compañeros/as. 3. Intercambios de pases y recepciones con ringo-pica. (parejas). A la señal sonora, intercambios (pases y recepciones) de ringos entre dos compañeros/as con las picas. 			



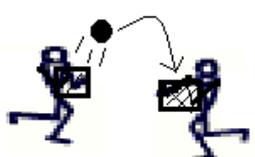
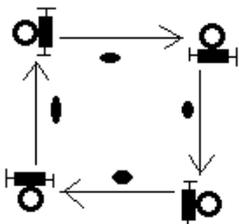
PARTE PRINCIPAL 50'

4. **El roba-ringos con red y picas (4 equipos).** Se reduce el espacio aproximadamente a $\frac{1}{2}$ pista. 3 o 4 se la quedan con su pica en la mano pero sin bola. Deben echar fuera de los límites de la pista las bolas de los demás durante unos 30'' o 40'' seguidos. Cada tiempo establecido se nombra a otros 3 o 4 niños/as diferentes.
5. **Mini-partidillo de Ringo-pica.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de palas con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego pondremos dos porterías formadas por conos.
VARIANTE: alternar los equipos.
6. **Mini-partidillo de Ringo-red.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de palas con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego se delimita el campo atendiendo a las reglas del voleibol con red central, aunque adaptaremos esas medidas y reglas a nuestras necesidades.
VARIANTE: alternar los equipos.

PARTE FINAL 10'

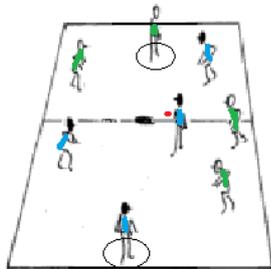
7. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 13		SESIÓN 25: ELABORACIÓN DE LA RED DE BALL-NETTO	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción creativa de la red a partir de material de desecho. 		<ul style="list-style-type: none"> - Construir una red a partir de retales de tela y palos de recogedor de plástico. - Potenciar la creatividad del alumnado. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Aula, retales de tela, pegamento, cuerdas o gomas elásticas, palos de recogedor de plástico, tijeras, cinta adhesiva de colores.			
REGLAS: Normas de seguridad:			
<ul style="list-style-type: none"> - Las tijeras han de ser de punta redonda. - El pegamento debe ser de barra o cola, prohibido pegamento extrafuerte. - Una vez utilizado el material deberá guardarse. - Utilizar el material punzante o cortante con sumo cuidado de no herir a los demás o a sí mismo. - Se pueden realizar varias indiacas. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Disponemos a los alumnos/as sentados en grupo en sus mesas de trabajo. Les preguntamos cómo se sienten y cómo van llevando la semana en el colegio, en casa, etc. A continuación, les explicamos el contenido general a trabajar por todos en esta sesión.</p>			
PARTE PRINCIPAL 45'			
<p>2. Elaboración de la red para el Bal Netto:</p> <ol style="list-style-type: none"> Recortar los retales de tela (32 x 27 cm). Cortar los palos de recogedor. Necesitamos dos palos de 33 cm. de largo por jugador. Unir cada extremo de la tela a los extremos de los palos con cuerdas. 			
			

SEMANA 13		SESIÓN 26: BALL NETTO
CONTENIDOS:	- Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él.	OBJETIVOS:
RECURSOS MATERIALES:	Pista polideportiva, pelotas, red de ball-netto, red central de campo.	- Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo.
<p>REGLAS: juego recreativo que consiste en el lanzamiento de una pelota con una malla o red. Para jugar, se coge la red por sus empuñaduras con las dos manos, se coloca la pelota en la malla y para lanzarla sólo hay que hacer un movimiento rápido de muñecas, tensando la red para mandar la bola por el aire hacia el compañero.</p> <p>REGLAS DEL BALL NETTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizaremos un campo de badminton, con red central, adaptando las reglas del badminton a nuestras necesidades. - Los partidos se pueden jugar individuales o dobles. Si decidimos jugar más de 2 jugadores, hemos de poner un número mínimo de toques antes de pasar la bola al campo contrario. 		
PARTE INICIAL 20'		
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “reglas”.</p> <p>2. Pelotas al cielo (individual). Cada jugador con su red y pelota, de forma individual irá desplazándose por el espacio lanzando con dicha red su bola al cielo, lo más alto que pueda. El juego consiste en ir avanzando sin que caiga la bola al suelo.</p> <p>VARIANTES: realizar un recorrido determinado con obstáculos.</p>		
		
PARTE PRINCIPAL 50'		
<p>3. Lanzamientos libres y recepciones, cambios de ritmo, dirección y distancia (parejas). los participantes se distribuyen por parejas. El juego consiste en hacer 50 lanzamientos primero que el resto de parejas. La primera pareja que realice los 50 lanzamientos gana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cambiar de distancia, dirección y ritmo entre las parejas. - Contar los lanzamientos en voz alta - Cuando caiga la bola al suelo se debe comenzar a contar de nuevo desde cero. 		
		
<p>4. Los polígonos (reducción del espacio de juego, 4 equipos). Formamos 4 equipos. Los participantes han de posicionarse formando un polígono y pasarse la bola.</p> <p>VARIANTES: cambiar de dirección, que un jugador se la quede, éste se pueda desplazar por el área del polígono y su función sea interceptar la bola antes de que llegue al compañero que está posicionado en un vértice de la figura.</p>		
		
<p>5. Mini-partidillos de Ball Netto. Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de Ball Netto con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego se delimita el campo atendiendo a las reglas del bádminton con red central, aunque adaptaremos esas medidas y reglas a nuestras necesidades.</p> <p>VARIANTE: alternar los equipos.</p>		

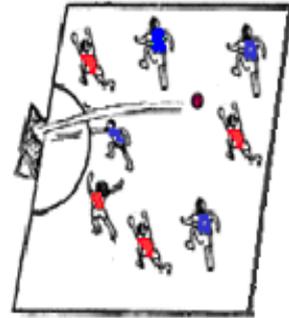
PARTE FINAL 10'

- 6. ¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 14		SESIÓN 27: TCHOUKBALL	
CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 		OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo sin tener en cuenta la competición. - Potenciar una actitud y juicio crítico y constructivo a través de los juegos y los deportes en equipo, utilizando el diálogo en la resolución de conflictos. 	
RECURSOS MATERIALES: Pista polideportiva, pelotas, cuadros (porterías con red o mesas)			
<p>REGLAS: el objetivo de este deporte reside en marcar más puntos que el equipo contrario, haciendo un lanzamiento al cuadro (portería) y después que la pelota rebota en él, caiga en el suelo sin que sea atrapado por el adversario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El equipo atacante debe pasar la bola por todos los miembros de su equipo antes de intentar finalizar rematando al cuadro. - El equipo que no está atacando, no puede interceptar o involucrarse en el ataque, simplemente debe posicionarse para recibir la pelota que rebote en el cuadro. - El equipo que ataca dará punto a su adversario cuando hace que la pelota caiga dentro de la zona prohibida (área) antes o después del lanzamiento. - Es falta si la pelota cae en el acto de un pase o recepción, si se intercepta un pase del otro equipo o se obstruye el desplazamiento del adversario. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”.</p>			
<p>2. Pases de forma libre (parejas). Por parejas, realizar lanzamientos y recepciones (pases) a distancias diferentes y desplazándose por el espacio.</p>			
<p>VARIANTES: cambio de dirección en los desplazamientos, diferentes formas de recibir y lanzar el balón.</p>			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<p>3. Balón torre (4 equipos). Se forman equipos de 3 contra 3 o 4 contra 4. Cada equipo tendrá a un jugador dentro de un aro colocado a ambos extremos del terreno delimitado. Un jugador de cada equipo se colocará en su aro y no podrá salir del mismo. Cada equipo mediante pases tiene que llevar el balón hasta el jugador que está dentro del aro sin que los miembros del otro equipo intercepten el balón. El jugador con balón no puede desplazarse.</p>			

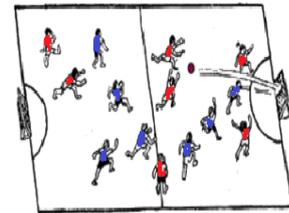
4. Pases con bote y rebote. (4 equipos).

- Por parejas, libre por el terreno de juego uno lanza hacia la zona de rebote y el compañero debe coger la pelota sin que caiga al suelo.
- Los jugadores avanzan por los extremos del campo, al llegar a la zona de rebote un compañero lanza por un extremo y el compañero ha de coger el rebote.
- Por pareja, cada uno en un extremo del campo. Uno de los jugadores progresa hacia la zona de lanzamiento y para recibir el pase en el aire y realizar el lanzamiento.
- Lanzamos hacia la zona de rebote en grupos de cuatro y el compañero que viene detrás deberá recibir la pelota antes de que caiga al suelo, y así sucesivamente.



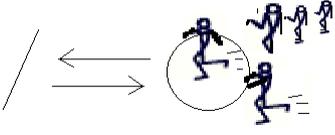
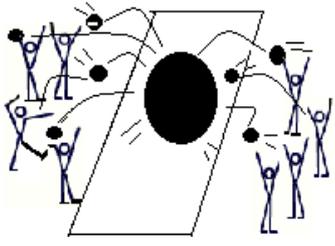
5. Mini-partidillos de Tchoukball. (2 equipos). Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de tchoukball con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego utilizaremos el campo de fútbol 7 y adaptaremos las medidas y reglas a nuestras necesidades.

VARIANTE: alternar los equipos.



PARTE FINAL 10'

- #### 6. ¿Cómo nos hemos sentido?
- Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

SEMANA 14		SESIÓN 28: KIN-BALL	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de las normas establecidas y reglas del juego para poder disfrutar de él. - Educación en valores del respeto, la tolerancia y la no discriminación para la inclusión de todos los participantes en los juegos de equipo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo sin tener en cuenta la competición. - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, bola gigante y globos gigantes.			
<p>REGLAS: este deporte se juega con un balón gigante y está diseñado para dar a todos los miembros del equipo la oportunidad de participar y puntuar. El partido se juega con 3 equipos. El equipo en posesión del balón (de color negro) tiene que decir “OMNIKIN” más el color del equipo que debe interceptar dicho balón gigante.</p> <p>El equipo que escuche su color, debe interceptar la bola gigante antes de que ésta toque el suelo. Si no lo coge, los equipos contrarios suman un punto, si lo coge es el vuestro turno de servir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La recepción: se puede jugar con todas las partes del cuerpo. Cuando 3 miembros del equipo tienen contacto con la bola, ésta ya no puede desplazarse. - El pase: se puede pasar la bola a otra persona para conseguir ganar terreno. Solo se permiten dos pases por jugada. - Puntuación: siempre que un equipo cometa falta, los otros dos equipos consiguen un punto cada uno. - Obstrucción: cuando un jugador bloquea a un adversario se anotan un punto los otros dos equipos. 			
PARTE INICIAL 20'			
<p>1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”.</p> <p>2. Los relevos (2 equipos). Se forman dos equipos, de cada equipo llevan el globo gigante entre dos personas (parejas), se puede llevar rodándolo o bien botándolo. Deben recorrer el largo del campo y tras tocar la línea de fondo, tienen que regresar al punto de salida para entregar el globo gigante a la siguiente pareja. Gana el equipo que termine primero.</p>			
			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<p>3. Los golpes (2 equipos). El juego consiste en desplazar el balón gigante situado en una zona delimitada, golpeándolo con pelotas e intentar meterlo en la zona del equipo contrario.</p>			

4. **El gusano (3 equipos).** Cada equipo tiene un globo gigante. El juego consiste en desplazarse con el balón, donde un jugador estará encima del mismo y los demás compañeros deben ayudar a rodar dicha balón. El primero que llegue a la línea de partida gana. Todos los miembros del equipo deben jugar encima del balón.



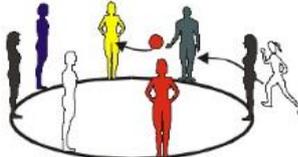
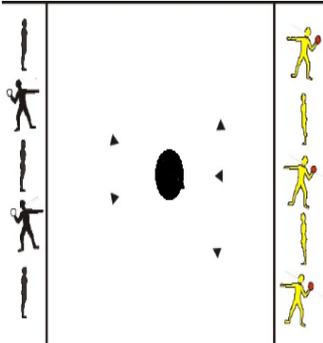
5. **Partido de Kin Ball (3 equipos).** Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de kin ball con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego utilizaremos una pista de juego amplia y adaptaremos las medidas y reglas a nuestras necesidades.



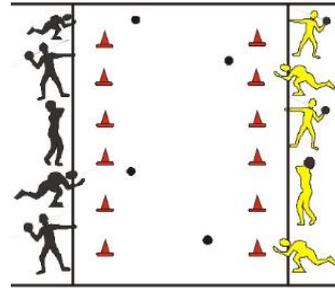
VARIANTE: alternar los equipos.

PARTE FINAL 10'

6. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

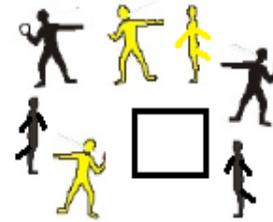
SEMANA 15		SESIÓN 29: BOLA Z	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. - Lograr una mejor interacción sociomotriz y convivencia en los juegos de equipo. 	
RECURSOS MATERIALES:			
Pista polideportiva, bola z (bola con salientes) y 2 bolas gigantes.			
<p>REGLAS: bola z es una especie de bola con salientes, los cuales le hacen rebotar en cualquier dirección. Se juega en terreno liso, con posibilidad de buen bote y su dimensión dependerá del número de participantes.</p> <p>REGLAS BOLA Z “FRONTON SUELO”:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La bola se pone en juego lanzándola detrás de la línea de servicio intentando que bote en el cuadrado central del terreno de juego. - Cuando se sirve la bola, el equipo contrario puede cruzar la línea de servicio. - Puntuación: <ul style="list-style-type: none"> o 1 punto si el otro equipo coge la bola despues de rebotar en el cuadrado central. o 2 puntos si el otro equipo coge la bola despues de dar dos o más botes una vez que rebore la bola en el cuadrado central. o El equipo que consiga 21 puntos gana el juego. 			
PARTE INICIAL 20'			
<ol style="list-style-type: none"> Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”. El balón viajero (2 equipos, 2 bolas z). Los jugadores se sitúan en círculo mirando hacia el interior, mientras un jugador permanecerá en el exterior (corredor). Los jugadores en el interior deben pasarse la bola z dando un bote en el suelo. El jugador que está fuera del círculo tiene que interceptar dicha pelota, ocupando el sitio del jugador que la haya lanzado. 			
			
PARTE PRINCIPAL 50'			
<ol style="list-style-type: none"> Aleja la bomba (4 equipos, 2 bolas gigantes). Jugarán dos equipos enfrentados en dos pistas. Cada equipo se situará a ambos lados de la pista y en el centro colocamos una bola gigante que actúa como bomba. Cada jugador posee su bola z. A la señal, todos los jugadores lanzarán sus pelotas intentando que la bola gigante se desplace hacia la zona del equipo contrario. Cada jugador solo podrá lanzar una vez su bola. Cuando todos los jugadores hayan lanzado, se evaluará la distancia de la bola gigante respecto a las zonas de cada equipo. Gana el equipo cuya zona de juego esté más alejada de la bola gigante. 			

4. **La diana (4 equipos, 1 bola z por jugador).** Cada equipo se situará a ambos lados de la pista y en el centro colocamos una fila de conos. Cada jugador posee una bola z. A la señal, todos los jugadores lanzan sus pelotas intentado derribar los conos del equipo contrario. Una vez que el jugador lance su propia pelota, podrá coger aquellas que estén en su zona de juego en el suelo (las que previamente ha lanzado el adversario).



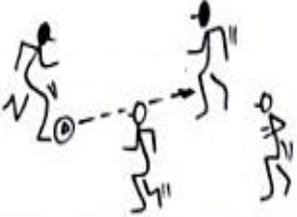
A la señal, ganará el equipo que haya conseguido mantener más conos en pie.

5. **Mini-partidillos de Frontón suelo (6 equipos, 3 bolas z).** Se juega entre dos equipo en un terreno delimitado de 5 x 10 metros. En el centro del espacio delimitado se marca un cuadrado de 1 metro y a 3 metros de distancia se sitúan las líneas de servicio. Los equipos se dispondrán a jugar mini-partidillos de frontón suelo con la bola-z, siguiendo las normas de juego descritas en esta ficha. VARIANTE: alternar los equipos.



PARTE FINAL 10'

6. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

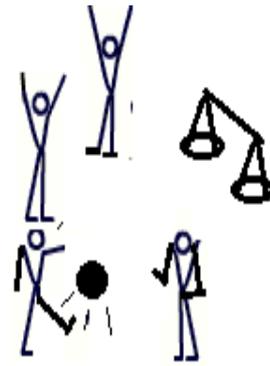
SEMANA 15		SESIÓN 30: SPEEDGOAL	
CONTENIDOS:		OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación en los juegos de equipo y actitud e implicación en las actividades propuestas. 		<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la socialización, la cooperación y el trabajo en equipo sin tener en cuenta la competición. 	
RECURSOS MATERIALES:		<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la capacidad creativa e innovadora de los participantes en las situaciones de juego. 	
Pista polideportiva,			
REGLAS:			
Se puede jugar en una pista de fútbol 7, con las mismas áreas de juego y mismas porterías. El balón puede ser de plástico.			
Se juega con portero y éste puede tocar el balón con cualquier parte del cuerpo. Cuando el portero saca, éste deberá decir si el ataque se realizará con los pies o con las manos, debiendo sus compañeros y adversario adaptar la forma de juego. El portero no podrá salir de su área delimitada.			
Para anotar un gol, la pelota ha de pasar por todos los compañeros del equipo y además el lanzamiento no se podrá ejecutar a menos de 3 metros de la portería.			
<ul style="list-style-type: none"> - Un jugador no podrá desplazarse más de 3 pasos con el balón en las manos. Será golpe franco (falta), si se toca el balón de cintura para abajo. - Si se está jugando con los pies, será golpe franco (falta) si se toca el balón con los brazos o manos. - Es falta si se bloquea un lanzamiento de un atacante con cualquier parte del cuerpo o si se empuja, agarra o desequilibra a un adversario. - Cuando se marca un gol, se reiniciará el juego desde el centro del campo. 			
PARTE INICIAL 15'			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Charla inicial gran grupo. Informar sobre la sesión y otros aspectos necesarios como las reglas y normas de la clase indicadas anteriormente en el apartado de “normas”. 2. Los pases (parejas). Por parejas, cogerán cada pareja un balón del cesto. Moviéndose por todo el espacio deben realizar pases de fútbol con el balón al compañero. Los pases se realizarán con el exterior, interior o empeine del pie, además de efectuarlos a diferentes distancias de manera estática y dinámica. 3. Te la quito (parejas). Por parejas, con una pelota. El que tiene la posesión del balón, trata de conservarla conduciéndola por todo el espacio de la pista. El otro, intentará arrebatarla. Si lo consigue cambio de rol. VARIANTE: cambio de pareja. 			
			
PARTE PRINCIPAL 40'			
<ol style="list-style-type: none"> 4. Te la quito 2x2 (equipos de 4). Grupos de cuatro, dos contra dos, con una pelota. La pareja que tiene la posesión del balón, trata de conservarla conduciéndola y pasándosela. La otra pareja, intentará arrebatarla. Si lo consiguen cambio de rol. VARIANTE: CAMBIO DE PAREJA 			
			

5. **El Castillo (2 equipos de 4).** Se organizan equipos de 8 (se une una pareja más al grupo anterior de cuatro componentes) con un balón.

Se colocan dos conos en forma de portería. Un grupo de tres componentes es el atacante y el otro es el defensor. El equipo con el balón trata de hacer goles, una vez que el balón haya pasado por todos los miembros de su equipo.

Pueden tirar por ambos lados de la portería, el otro equipo tratará de impedirlo y de quitarle la pelota. Si los defensores atrapan el balón se intercambian los papeles.

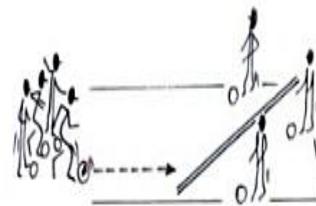
Gana el equipo que consiga llegar a cinco goles (variar el número de goles o conseguir el mayor número de goles en un tiempo fijado).



6. **Tiro a la raya.** Mismo grupo anterior. Con tres balones por grupo.

Se colocan a unos diez metros de una raya del campo y tres a la vez lanzarán para tratar de dejar el balón lo más cerca posible de la raya sin pasarse. El jugador se situará donde se paró su balón para señalar dicho sitio y que los tres compañeros restantes realicen el ejercicio.

Ganará el jugador que más veces se aproxime a la raya.



PARTE FINAL 25'

7. **Mini-partidillos de Speedgoal.** Aprovechamos la disposición del anterior juego para disputar un partidillo de speedgoal con las normas propias de dicho deporte alternativo. En este juego utilizaremos una pista de juego amplia y adaptaremos las medidas y reglas a nuestras necesidades.
VARIANTE: alternar los equipos.
8. **¿Cómo nos hemos sentido?** Disponemos al gran grupo sentados en forma de círculo; cada participante expresará sus sensaciones y emociones acerca de la sesión realizada.

ANEXO 2: Cuestionario de evaluación final del programa.

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN FINAL DEL PROGRAMA

(Datos a cumplimentar por los participantes)

Título del Curso:

Fechas de celebración:

Su opinión sobre el programa en el que ha participado nos permitirá mejorar las actividades de formación en el futuro. Por favor, conteste a todas las preguntas. Gracias.

Por favor, indique la valoración que le merecen los siguientes aspectos del programa:

Muy alta *Muy baja*

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

1. OBJETIVOS

- | | |
|---|---|
| 1.- Claridad en los objetivos del programa. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 2.- Consecución de los objetivos iniciales. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 3.- Satisfacción de las expectativas personales | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |

2. CONTENIDOS / METODOLOGÍA

Muy alta *Muy baja*

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

- | | |
|---|---|
| 4.- Selección de los juegos y deportes. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 5.- Profundidad en el tratamiento de los juegos. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 6.- Calidad en la presentación de los juegos. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 7.- Grado de disfrute en los juegos. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 8.- Utilización de recursos materiales y espacio. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 9.- El material de los juegos me ha resultado útil. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |
| 10.- Utilizaré los juegos en mi tiempo libre. | 5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> |

3. ORGANIZACIÓN

Muy alta

Muy baja

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

11.- Instalaciones del centro 5. 4. 3. 2. 1.

12.- Motivación dispensada por el psicopedagogo. 5. 4. 3. 2. 1.

13.- La duración del programa ha sido Corta Adecuada Larga

14.- El horario del programa ha sido Inadecuado Adecuado

4. ADAPTACIÓN

13.- Soluciones aportadas para resolver dudas 5. 4. 3. 2. 1.

14.- ¿Aconsejaría este programa a alguien con sus mismas necesidades? Sí No

5. GENERAL

15.- ¿Qué aspectos te han gustado más o menos del programa y por qué?

6. VALORACIÓN GLOBAL

Muy alta

Muy baja

16.- Valoración del programa en su conjunto 5. 4. 3. 2. 1.

3.2. Hoja de recogida de datos de las sesiones de elaboración de material alternativo.

Semana nº: _____ Fecha: _____		Sesión nº: _____					
Escala de respuesta:					Nombre del alumno		
	<i>Muy alta</i>		<i>Muy baja</i>		Alumno 1	⋮	Alumno 20
	5	4	3	2			
1.	Le gusta participar en las sesiones de fabricación de material alternativo.						
2.	Plantea soluciones ante los problemas que surgen en la fabricación del material.						
3.	Muestra una actitud activa y positiva en las actividades.						
4.	Se muestra curioso por conocer más objetos para el juego o diferentes usos del material que está construyendo y pregunta.						
5.	Es imaginativo.						
6.	Es creativo.						
7.	Se expresa con vocabulario acorde a los deportes y bien estructurado para su edad.						
8.	Acepta las reglas de clase.						
9.	Acepta y sigue las normas de seguridad para la fabricación del material.						
10.	Acepta sus propias limitaciones.						
11.	Acepta las limitaciones de los demás.						
12.	Ayuda a los demás compañeros.						
13.	Tolera la frustración.						
14.	Capacidad de superación adecuada.						
15.	Coopera con el grupo de trabajo.						
16.	Utiliza el diálogo en la resolución de conflictos.						
17. Otras observaciones							

ANEXO 4: Hoja de registro: Evaluación por parte del grupo-clase de cada sesión.

HOJA DE REGISTRO: EVALUACIÓN DEL ALUMNADO DE CADA SESIÓN.					
Grupo n°: _____ Semana n°: _____					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Muy alta</i></td> <td style="text-align: center;"><i>Muy baja</i></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 4 3 2 1</td> <td></td> </tr> </table>	<i>Muy alta</i>	<i>Muy baja</i>	5 4 3 2 1	
<i>Muy alta</i>	<i>Muy baja</i>				
5 4 3 2 1					
Satisfacción general de la sesión.	5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/>				
Claridad en las explicaciones del psicopedagogo.	5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/>				
Intervenciones del psicopedagogo.	5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> Observaciones:				
¿Ha sido divertida la sesión de hoy?	5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/>				
Dificultades encontradas en la ejecución de las actividades.	¿Por qué? Observaciones:				
Participación general del grupo.	5. <input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 3. <input type="checkbox"/> 2. <input type="checkbox"/> 1. <input type="checkbox"/> Observaciones:				
Otras opiniones de cada alumno sobre la sesión.	Observaciones:				