



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

## **TÍTULO**

**El Aprendizaje Basado en Proyectos en el área de Educación**

**Física: Una propuesta sobre los cuentos motores**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**EN EDUCACIÓN PRIMARIA, MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTOR/A:**

Marta Olvido López García

**TUTOR/A:**

Hugo Arroyo Pinto



**Palencia, 14 de febrero de 2020**

## **Tema**

El Aprendizaje Basado en Proyectos en el área de Educación Física: Una propuesta sobre los cuentos motores.

## **Objetivo**

El propósito principal del este TFG es diseñar y elaborar una propuesta didáctica en el área de Educación Física durante la etapa de Educación Primaria, basada en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos y la aplicación de los cuentos motores como herramienta motriz.

## **Resumen**

Las actuales demandas educativas provocan la necesidad de una continua adaptación e innovación por parte de los docentes para poder dar respuesta a las necesidades educativas de los alumnos. El modelo de enseñanza del Aprendizaje Basado en Proyectos resulta un método de enseñanza que posiciona al alumno como protagonista de su aprendizaje, resultando un método altamente motivador. La unión de este método con el uso de los cuentos motores como actividad motriz puede dar lugar a multitud de experiencias que fomenten el desarrollo y la adquisición de aprendizajes significativos, como la consolidación de las diferentes habilidades motrices, los conocimientos perceptivos del propio cuerpo, y el modo de relacionarse con su entorno y los compañeros.

## **Palabras clave**

Cuento motor, Aprendizaje Basado en Proyectos, Educación Física, Educación Primaria, Trabajo Cooperativo

## **Subject**

Project-Based Learning in the area of Physical Education: A proposal on motor stories.

## **Aim of study**

The main purpose of this TFG is the design of a didactic proposal in the area of Physical Education during the Primary Education stage, based on the methodology of Project-Based Learning and the application of motor stories as a motor tool

## **Abstract**

The current educational demands cause the need of continuous adaptation and innovation by teachers to respond to the educational needs of students. The Project-Based Learning teaching model is a teaching method that positions the student as the protagonist of their learning, resulting in a highly motivating method. The union of this method with the use of motor tales as a motor activity can lead to a multitude of experiences that encourage the development and acquisition of meaningful learnings, such as the consolidation of different motor skills, the perceptual knowledge of the body itself, and how to relate to its environment and peers.

## **Keywords**

Motor Story, Project-Based Learning, Physical Education, Primary Education, Cooperative Groups

# ÍNDICE

Resumen

Abstract

1.	Introducción .....	- 1 -
2.	Justificación.....	- 2 -
3.	Objetivos .....	- 3 -
3.1.	Objetivo general .....	- 3 -
3.2.	Objetivos específicos.....	- 3 -
4.	Fundamentación teórica .....	- 4 -
4.1.	La educación y el movimiento.....	- 4 -
4.2.	Importancia del juego para el desarrollo del alumno.....	- 5 -
4.2.1.	Características de los juegos.....	- 6 -
4.2.2.	Los juegos motrices.....	- 7 -
4.2.3.	El juego como contenido de la Educación Física.....	- 8 -
4.3.	Los cuentos motores como herramienta educativa.....	- 10 -
4.3.1.	Concepto de cuento motor.....	- 10 -
4.3.2.	El cuento motor como herramienta educativa.....	- 11 -
4.3.3.	Desarrollo y aplicación de los cuentos motores durante la etapa de Educación Primaria .....	- 13 -
4.4.	El uso del ABP como herramienta educativa .....	- 14 -
4.4.1.	Concepto de ABP .....	- 14 -
4.4.2.	Características del ABP.....	- 15 -
4.4.3.	El ABP como herramienta educativa .....	- 16 -
5.	Metodología .....	- 17 -
6.	Propuesta de Unidad Didáctica .....	- 18 -
6.1.	Introducción.....	- 18 -
6.2.	Justificación.....	- 19 -
6.3.	Contenidos.....	- 19 -

6.5.1. Contenidos comunes .....	20 -
6.5.1. Contenidos específicos de la UD.....	20 -
6.4. Metodología.....	21 -
6.4.1. Aspectos pedagógicos .....	21 -
6.4.2. Estilos de enseñanza.....	21 -
6.4.3. Tipos de agrupamientos .....	22 -
6.5. Temporalización de la Unidad Didáctica .....	22 -
6.6. Fichas de sesión.....	23 -
6.7. Actividades concretas .....	24 -
6.8. Materiales y recursos .....	26 -
6.9. Competencias desarrolladas en esta UD.....	27 -
6.10. Evaluación .....	28 -
6.10.1. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje Evaluables.....	28 -
6.10.2. Instrumentos de evaluación.....	30 -
6.11. Atención a la diversidad .....	30 -
6.12 Interdisciplinariedad .....	32 -
7. Conclusión y valoración final.....	33 -
8. Bibliografía.....	36 -
9. Anexos.....	39 -
9.1. Anexo 1. Ficha UD.....	39 -
9.2. Anexo 2. Objetivos Generales de la Etapa de Educación Primaria .....	41 -
9.3. Anexo 3. Planilla de las sesiones.....	43 -
9.4. Anexo 4. Materiales y recursos didácticos .....	55 -
9.4.a. Materiales convencionales. Elementos del área de Educación Física. ....	55 -
9.4.b. Cuento Motor: La búsqueda del tesoro .....	56 -
9.4.c. Materiales no convencionales.....	60 -
9.4.d. Materiales audiovisuales .....	61 -
9.4.e. Póster .....	84 -
9.4.f. Infografías.....	85 -

9.4.g. Vídeos/presentación PPT .....	- 87 -
9.4.h. Materiales Digitales.....	- 95 -
9.5. Anexo 5. Relación de las actividades con los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave.....	- 96 -
9.3.a. Relación de los criterios de evaluación con los estándares de aprendizaje y las competencias clave.....	- 96 -
9.3.b. Relación de las actividades con los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias clave e instrumentos de evaluación .....	- 99 -
9.6. Anexo 6. Instrumentos de evaluación.....	- 101 -
9.6.a. Hoja de observación .....	- 101 -
9.6.b. Registro Anecdótico.....	- 104 -
9.6.c. Rúbricas de evaluación.....	- 105 -
9.6.d. Portfolio.....	- 110 -
9.7. Anexo 7. Plan de adaptación educativa frente a la situación pandémica COVID....	-

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Clasificación de los juegos motrices, (Navarro, 1997). .....	- 7 -
Tabla 2 Clasificación de los juegos motrices,(Blázquez, 1999) .....	- 8 -
Tabla 3 El juego como contenido de Educación Física, (Manzano & Carrera, 2005)..-	10 -
Tabla 4 Clasificación de los objetivos de los cuentos motores realizada por Conde Caveda, (1994). .....	- 12 -
Tabla 5 Clasificación de los objetivos de los cuentos motores realizada por Omeñaca (2011) .....	- 12 -
Tabla 6 Características del modelo de las 3 fases para la elaboración de un cuento motor. Elaborado por Sánchez & Coterón, (2012) .....	- 14 -
Tabla 7 Aspectos educativos relevantes del modelo de enseñanza del ABP (Pozuelos, 2007) .....	- 15 -
Tabla 8 Rol del docente en la metodología del ABP (López Jauregui, 2018). .....	- 16 -
Tabla 9 Rol del alumno en la metodología del ABP (López Jauregui, 2018).....	- 16 -
Tabla 10 Temporalización de las UUD según trimestres. Elaboración Propia. ....	- 22 -
Tabla 11 Relación entre las actividades y juegos realizados con las competencias básicas del currículo de E.P. ....	- 26 -
Tabla 12 Adaptación Curricular no Significativa .....	- 31 -
Tabla 13 Relación de los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave.....	- 98 -
Tabla 14 Relación de las actividades de la UD con los elementos curriculares. Fuente: Elaboración propia. ....	- 100 -
Tabla 15 Rúbrica de Autoevaluación docente, basada en la propuesta de López et al, 2006 y Ruiz-Omeñaca, 2009.....	- 105 -
Tabla 16 Rúbrica Trabajo Cooperativo. Fuente: elaboración propia. ....	106
Tabla 17 Rúbrica Evaluación Alumno Actividades. Fuente: elaboración propia basada en <i>Educación Física en el Rambla: Rúbricas de valoración de la 2ª evaluación.</i> , (2017) .....	107
Tabla 18 Rúbrica Proyecto Cuento Motor. Fuente: elaboración propia. ....	- 109 -

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Ubicación de la UD de acuerdo con el Calendario Escolar. ....	- 23 -
Ilustración 2 Registro Diario. Fuente: elaboración propia con la herramienta Canva.-	104
-	
Ilustración 3 Infografía "Guía para una clase segura". Fuente: elaboración propia....	- 119 -

### **Abreviaturas utilizadas**

<b>ABP</b>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<b>CB</b>	Competencias Básicas
<b>CE</b>	Criterios de Evaluación
<b>EA</b>	Estándares de Aprendizaje
<b>EF</b>	Educación Física
<b>EP</b>	Educación Primaria
<b>OGE</b>	Objetivos Generales de Educación Primaria
<b>TFG</b>	Trabajo Fin de Grado
<b>UD</b>	Unidad Didáctica



# 1. INTRODUCCIÓN

El origen del presente Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG), surge a raíz de la necesidad de, como futura docente, diseñar y desarrollar materiales didácticos para la aplicación posterior en mi labor como docente.

Lo primordial de este diseño y desarrollo radica en que dichos materiales, como una Programación Didáctica, formada por las diferentes Unidades Didácticas (de ahora en adelante UDD), son uno de los elementos más importantes para la labor docente. A partir de estos materiales, se desarrolla y guía toda la actividad docente que, en un futuro, pondré en práctica, por lo que, nuevamente, considero esencial su realización y ejecución.

La importancia de conocer todos los elementos que forman parte de una Programación Didáctica, y de una Unidad Didáctica (en adelante UD), ayudará a conocer, aprender y desarrollar estrategias y propuestas que sean adecuadas, correctas y eficaces para los alumnos. Y, de esta manera, podremos estar más preparados para poder dar las respuestas y las soluciones más adecuadas para que los alumnos adquieran los conocimientos, capacidades y habilidades que les permitan desenvolverse de manera óptima en su vida cotidiana, que es uno de los objetivos principales de esta etapa tan importante como es la Educación Primaria (en adelante, EP).

Conocer y saber utilizar todos los elementos, así como su funcionamiento interno, las relaciones que se establecen entre los mismos, resulta vital para que todo el “mecanismo” funcione. La conexión entre los contenidos, criterios, actividades a realizar, todo ello encuadrado en el actual currículo de Educación Física (en adelante, EF) de la etapa de EP, pero también la naturaleza propia de las actividades, de donde surge la actividad motriz, será esencial para crear una UD que tenga consistencia, coherencia y cohesión, no solo en relación con el currículo, sino también con el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos.

Por todo ello, este TFG se configura en torno al diseño de una UD, dentro del área de Educación Física, para el nivel de 4º de EP. La UD surge como una propuesta sobre los cuentos motores a través de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (de ahora en adelante ABP).

A través de esta propuesta, pretendo poner de relieve la EF como un elemento globalizador e interdisciplinar, que favorece el desarrollo motor, pero también el desarrollo psicológico, social y afectivo, así como su dimensión pragmática y altamente motivadora, para la enseñanza de la etapa de EP.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Actualmente, nos encontramos ante una nueva sociedad emergente, en donde las demandas y necesidades educativas cambian constantemente y cada vez a mayor velocidad. Ante el desarrollo y aplicación de nuevos métodos e instrumentos, la incorporación de las TICs (Tecnología de la Información y Comunicación) así como el desarrollo de una sociedad globalizada, la respuesta educativa debe responder y adaptarse de forma adecuada para poder dar respuesta a esas necesidades y demandas.

Todo ello, provoca que los docentes sean piezas clave para que los alumnos puedan enfrentarse y adaptarse a esa nueva sociedad, con aprendizajes, conocimientos y herramientas adecuados para poder realizarlo adecuadamente, y que sean capaces de desarrollarse en el mundo que les rodea, de forma proactiva y autónoma (Fernández & Pinto, 2013).

La EF forma parte, de la misma manera, en esta adaptación educativa. La tendencia tradicional a utilizar la EF únicamente como vehículo de aprendizaje, con objetivos biológicos, higiénicos o utilitarios, no responde a la actual demanda educativa, ni tampoco, al potencial de la propia EF, puesto que nos encontramos ante un área de conocimiento que potencia y favorece el desarrollo integral de los alumnos.

A través de la EF, se desarrolla y potencia la competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora. Además de la práctica, es necesario desarrollar el sentido crítico, en relación con las actitudes y valores relacionados con el cuerpo, el movimiento y la relación con el entorno (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria., 2014).

De esta manera, los alumnos podrán dar sentido y coherencia a las acciones motrices que realicen, atendiendo a las diferentes dimensiones que dichas acciones abarcan (a nivel cognitivo, procedimental, actitudinal...) y su integración en otros comportamientos derivados de los mismos, como el trabajo en equipo, respeto por las normas y entre los compañeros. Asimismo, tiene relación con la contribución de la EF para la adquisición de competencias, fomentando actitudes y comportamientos de responsabilidad social, y para la promoción de actividad física y dieta equilibrada (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, 2013).

Las metodologías abiertas como el ABP, así como los cuentos motores, fomentan y desarrollan los conocimientos, habilidades y aprendizajes anteriormente descritos, colocando al alumno como protagonista de su propio aprendizaje, fomentando actitudes y valores como el

trabajo en equipo, la toma de decisiones, fomento de valores sociales (tolerancia, respeto), así como la autorregulación de las acciones motrices y la reflexión que deriva de su práctica.

Por último, el objeto de este TFG se fundamenta en realizar una fusión o equilibrio entre metodologías innovadoras y herramientas tradicionales (los cuentos), para desarrollar una propuesta que pueda dar respuesta a los diferentes estímulos, preferencias o tendencias que poseen los alumnos hoy en día, puesto a la importancia del factor motivacional dentro del proceso de aprendizaje.

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

El propósito principal del este TFG es diseñar una propuesta didáctica en el área de Educación Física durante el 4º curso de Educación Primaria. Dicha propuesta estará basada en la metodología de la gamificación y la aplicación de los cuentos motores como herramienta motriz.

### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

De forma paralela, con el desarrollo del presente TFG, se establecen una serie de objetivos específicos, derivados del propósito final del mismo. Dichos objetivos son los siguientes:

- a) Usar los cuentos motores como medio para:
  - Desarrollar las habilidades perceptivas, así como el conocimiento corporal
  - Desarrollar las habilidades motrices básicas y complejas
  - Promover técnicas y actitudes para la resolución de problemas motrices a través de la participación en juegos
  - Promover y desarrollar la capacidad creativa del alumnado
- b) Utilizar la metodología ABP para desarrollar una metodología y práctica motivadora
- c) Fomentar el trabajo individual y colectivo, teniendo en cuenta el comportamiento y la responsabilidad con el grupo
- d) Utilizar el potencial de la EF como elemento globalizador del proceso de enseñanza y aprendizaje
- e) Promover la interdisciplinariedad entre las diferentes áreas del currículo, como el área de Lengua Castellana, Ciencias de la Naturaleza y Educación Artística

# 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## 4.1. LA EDUCACIÓN Y EL MOVIMIENTO

De acuerdo con la clasificación que establecen Vargas & Carrasco, (2006), para comprender las nociones de Educación y Movimiento, debemos de conocer sus diferentes implicaciones didácticas.

- La educación en el movimiento se entiende como “toda acción que promueve el aprendizaje de diversas técnicas motrices, fundamentos básicos de un deporte, un patrón motor o una acción característica del campo laboral, artístico o social”. “El objeto de estudio y el fin último del aprendizaje, se traduce en el movimiento especializado, estructura mecánica o automatizada en búsqueda de la eficiencia.”
- La educación a través del movimiento, en este sentido lo relevante no es el movimiento, sino el propósito para el cual se utiliza. Se transforma en el medio para alcanzar unos objetivos en diferentes ámbitos (pueda ser salud, bienestar, educación).
- La educación por medio del movimiento, la corporeidad juega su rol más trascendental, en este sentido, la corporalidad es la forma que el sujeto tiene para presentarse y adaptarse a la realidad. El cuerpo constituye la herramienta que presenta el individuo para presentarse al mundo y expresa sus comportamientos, requerimientos o necesidades, las dimensiones de su pensamiento y el propio movimiento. El énfasis pedagógico se sitúa en esta dimensión, debido a la connotación del movimiento corporal como medio de liberación y comunicación.

En consecuencia, la práctica de actividad física en el área de Educación Física puede ser practicada de múltiples formas, dependiendo el propósito u objetivo principal que queramos conseguir con su realización.

Desde hace una serie de décadas, profesores y profesionales de la Educación Física en general, promueven, desarrollan y diseñan nuevas tendencias para la práctica de actividad física, en concreto, dentro del ámbito educativo. Estas tendencias surgen debido a la intención de incluir dentro de la Educación Física aspectos centrados en el desarrollo del individuo, tanto a nivel motor, como cognitivo, social y psicológico. El objetivo principal es conseguir a través del movimiento, un desarrollo integral del alumno, abarcando diferentes puntos de vista que, hasta entonces, no eran objetivos de la propia práctica de actividad física.

Autores, como (Machín Casañas, 2009), sostiene que es tarea del profesor o docente adaptar dichas condiciones, objetivos y propósitos de la realización de actividad física en el

ámbito educativo, teniendo en cuenta las circunstancias particulares e individuales de la realidad o el entorno en la que se encuentran. En este sentido, se deberá tener en cuenta tanto el momento y el lugar en el que se da el aprendizaje, no es lo mismo una clase de 3º de Educación Primaria que durante la etapa de Educación Secundaria. También, tener en cuenta siempre quienes son los protagonistas de la acción motriz, los alumnos, teniendo en cuenta tanto sus características personales, así como sus capacidades, intereses y motivaciones.

Por otro lado, la Educación Primaria se revela como una etapa educativa muy importante y esencial en el desarrollo integral del alumno. Las propuestas y unidades didácticas que se desarrollen durante esta etapa deben tener en cuenta siempre esta realidad, por la vulnerabilidad de los individuos que forman parte de ella, así como la formación continua y permanente que los docentes deben procurar para poder dar una respuesta adecuada y correcta a las demandas educativas que los alumnos tienen.

## **4.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL ALUMNO**

Desde la Antigüedad, el juego se ha constituido como un elemento y/o herramienta universal que ha contribuido para el desarrollo de diferentes dimensiones; cognitiva, motriz, social y afectiva.

Autores importantes dentro del ámbito de la Filosofía, como el historiador Huizinga (1998), definen al juego como:

“Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.”

Piaget (1955), autor destacado por su importante papel en las teorías sobre el desarrollo infantil, define el juego de la siguiente manera:

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Lo que el autor quiere transmitir es que el juego es uno de los medios por los que los niños aprenden, y es el reflejo de cómo realizan dicho aprendizaje, cómo el niño se relaciona con su entorno (Erskine et al., 2019).

Debido a su gran valor pedagógico, el juego ha sido recomendado por infinidad de autores, relacionados con el ámbito de la educación, a lo largo de los años. Diversos autores (Baena Extremera & Ruiz Montero, 2016) recogen los diferentes beneficios que la práctica del juego produce en el desarrollo de los niños:

- Desarrollo de la dimensión creativa
- Mejor comprensión de los conceptos intrínsecos del lenguaje
- Desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño:
  - Carácter y personalidad del niño
  - Habilidades sociales
  - Dominios motores
  - Capacidades físicas
- Ofrece multitud de vivencias y experiencias, promoviendo la adaptación y la autonomía
- Participación activa del niño dentro del juego, facilitando aprendizaje más entretenidos, efectivos y duraderos

Por ello, teniendo en cuenta todo lo anterior, una buena estrategia pedagógica y educativa debería preservar y utilizar este elemento, el juego, como herramienta educativa y pedagógica, aunque sea considerado como una herramienta infantil, puesto que el juego es una característica innata del ser humano, durante todas las etapas de su vida.

#### **4.2.1. Características de los juegos**

A lo largo de los años, diversos autores de diversos campos han tratado de delimitar la definición de juego y las características que son propias del mismo. De acuerdo con el libro “Juegos cooperativos y Educación Física (Omeñaca& Ruiz, 2007), se establecen una serie de características universales que el juego posee. Las características más importantes son las siguientes:

- El juego es fuente de alegría, de júbilo, de placer
- El juego constituye un fin en sí mismo
- El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido
- El juego propicia el aprendizaje
- El juego es una forma de expresión
- El juego implica participación activa
- El juego posee puntos de encuentro con las “conductas serias”
- El juego constituye un “mundo aparte”

Observando las características, mencionadas anteriormente, podemos entender que el juego tiene multitud de connotaciones, así como dimensiones, siendo una herramienta educativa altamente productiva y con una gran diversidad de posibilidades, tanto en el área de Educación Física como en el resto de las áreas de conocimiento.

#### 4.2.2. Los juegos motrices

El autor, Díaz Lucea, (1994) define los juegos motrices como:

“Una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea y tienen una evolución a lo largo de las etapas educativas, que va desde las formas más espontáneas de los primeros ciclos, a formas más regladas y especializadas de la etapa de secundaria y bachillerato, donde tiene un peso específico el concepto cultural del deporte y, los juegos pasan a ser deportes jugados.”

De acuerdo con la definición, los juegos motrices se desarrollan a medida que se avanza a lo largo de las etapas del alumno. Primero, el juego se produce de forma espontánea y libre, y a lo largo del desarrollo, se va especializando, influenciado por el entorno cultural.

Teniendo en cuenta el concepto de juego motriz, autores establecen diferentes clasificaciones de los mismos (Navarro Adelantado, 1997; Blázquez, 1999), atendiendo a diferentes características.

Clasificación de los juegos motrices	
<b>Dinámica del grupo</b>	<b>En función de la participación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de presentación</li> <li>• Juegos de simulación</li> <li>• Juegos de cooperación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de oposición</li> <li>• Juegos de autosuperación</li> </ul>
<b>En función de la complejidad de la tarea y progresión</b>	<b>En función de la etapa educativa</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos genéricos y específicos</li> <li>• Juegos adaptados o deportivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos infantiles</li> <li>• Juegos de jóvenes</li> <li>• Juegos de adultos</li> </ul>
<b>En función de la situación motriz</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos con situación motriz</li> <li>• Juegos sin situación motriz</li> </ul>	

**Tabla 1 Clasificación de los juegos motrices, (Navarro, 1997).**

Navarro (1997) se centra, en gran medida, en las características en cuanto a los elementos que forman parte de los juegos (Tabla 1). Divide su clasificación en función de la dinámica, de

la participación, de la dificultad y progresión, de la etapa educativa y de la situación motriz. En este sentido, abarca la totalidad de los elementos que forman parte de los juegos.

Por otra parte, Blázquez, (1999) en su clasificación (Tabla 2), establece los diferentes niveles teniendo en cuenta, de forma permanente, la actividad o situación motriz. Esta clasificación resulta la más útil y relevante a nivel motriz, puesto que se diseña a partir de la situación motriz que se quiere desempeñar y/o desarrollar (Omeñaca& Ruiz, 2007).

<b>Clasificación de los juegos motrices</b>	
<b>Dimensión social</b>	<b>En función de la dificultad</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individual</li> <li>• Grupo</li> <li>• Equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corporales</li> <li>• Desplazamientos</li> <li>• Dependientes del objeto</li> </ul>
<b>Grado de participación</b>	<b>En función del defecto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eliminación progresiva</li> <li>• Participación total</li> <li>• Intervención libre</li> <li>• Intervención parcial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensoriales</li> <li>• Motores</li> <li>• Anatómicos</li> <li>• Orgánicos</li> <li>• Gestuales</li> </ul>
<b>Energético</b>	<b>En función del movimiento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy activos</li> <li>• Activos</li> <li>• Intensidad media</li> <li>• Baja intensidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcha</li> <li>• Carrera</li> <li>• Salto</li> <li>• Lanzamientos</li> <li>• Lucha</li> <li>• Equilibrio</li> <li>• Coordinación</li> </ul>

**Tabla 2 Clasificación de los juegos motrices, (Blázquez, 1999)**

#### **4.2.3. El juego como contenido de la Educación Física**

La importancia del juego como elemento educativo, dentro del área de la Educación Física en las diferentes etapas educativas, ha sido redactada y dotada de valor, tanto en la legislación estatal como en la legislación autonómica.

Atendiendo al Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, (2014), en el área de Educación Física, considera el juego como “un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las



propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones.”

Por otro lado, el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, (2016) sostiene que la Educación Física deberá ofrecer situaciones, materiales, recursos y contextos de aprendizaje variados, que, entre otros propósitos, “utilicen el juego como recurso imprescindible de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Un juego dosificable de acuerdo con el nivel de desarrollo evolutivo y con sus diferentes formas de manifestación como juego espontáneo o como actividad física con intencionalidad recreativa o deportiva.”

Observamos cómo, tanto en la legislación educativa, como en la bibliografía encontrada, el juego (y más concretamente, el juego motriz) está considerado como un elemento imprescindible dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos en la etapa de Educación Primaria. El juego comprende un contenido dentro del currículo de Educación Física, pero también una herramienta metodológica.

Así mismo, el propósito principal de la Educación Física es “desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente. Para su consecución no es suficiente con la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno.”

En este sentido, dicho objetivo resume las características principales que engloba el concepto de juego, puesto que abarca todas las dimensiones que forman parte del mismo; dimensión motriz, pero también cognitiva, social y psicológica. De esta forma, a partir de las propias situaciones motrices, se integrarán y desarrollarán otros conocimientos y habilidades que puedan ser utilizados en situaciones cotidianas (trabajo en equipo, cooperación, respeto por las normas, etc.).

Por otro lado, se deben tener en cuenta una serie de características o cualidades que debe tener el juego para poder ser utilizado como elemento dentro del currículo de Educación Física. Dichas características las resumen Manzano y Carrera (2005), y se encuentran recogidas en la Tabla 3.

Las características están resumidas en función de los objetivos principales que posee el juego (carácter lúdico y recreativo, promotor de la creatividad, vía de aprendizaje cooperativo y

globalizador, etc.), pero, además, incluye el papel que debe desempeñar el profesorado en el desarrollo y práctica del mismo, así como la necesidad de incluir a los alumnos durante el desarrollo del juego.

<b>Características imprescindibles del juego como elemento educativo</b>	
Potenciar la creatividad	Desarrollo global del alumnado
Vía de aprendizaje cooperativo	Permanencia de todos los alumnos durante el juego
Participación lúdica y placentera	Participación del profesorado en las sesiones, fomentando la participación y motivación del alumnado

**Tabla 3 El juego como contenido de Educación Física, (Manzano & Carrera, 2005)**

Por todo ello, el juego puede ser considerado tanto un elemento que forma parte del currículo de Educación Física, tanto como contenido como herramienta metodológica, y que, además, sirve como elemento de unión para el aprendizaje y tratamiento interdisciplinar que esta área de conocimiento nos ofrece.

### **4.3. LOS CUENTOS MOTORES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

#### **4.3.1. Concepto de cuento motor**

Las primeras referencias encontradas en la bibliografía sitúa el concepto de cuento motor en la escuela Neosueca, desarrollado por el profesor Thulin (González et al., 2004). El profesor, decide fusionar el concepto tradicional de cuento con el acto motriz, dando lugar a los denominados “cuentos gimnásticos” (o también conocidos como “cuentos del ejercicio”). Esta creación dará lugar, más adelante, al desarrollo del cuento motor, tal y como lo conocemos en la actualidad.

De acuerdo con diversos autores, existen diferentes definiciones de cuento motor;

Conde Caveda (1994), sostiene que el cuento motor es:

“Un tipo de cuento que puede clasificarse como una variante del cuento cantado o del cuento representado, que puede denominarse cuento jugado, con unas características y unos objetivos adecuados” (p.14).

Por otra parte, Blanco (2009), lo define como un cuento jugado, representado de forma grupal, con unas particularidades y unos propósitos propios.

Omeñaca (2011), extraído de su libro, “El cuento motor en la Educación Infantil y en la Educación Física escolar” define al cuento motor como:

Narración breve, con un hilo argumental sencillo que remite a un escenario imaginario en el que los personajes se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, con el fin de superar desafíos con el que los niños se pueden sentir identificados. Del relato dimanan propuestas en las que los alumnos participan, emulando personajes, desde la acción motriz dotada de significado y vivenciada desde la distintividad personal. (p.19)

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores, podemos observar cómo todos los autores mantienen rasgos en común del concepto de cuento motor (Lafuente, 2018).

Por un lado, sostienen que el cuento motor comprende de una acción motriz pero, además, cuenta con un mayor número de elementos, objetivos y/o propósitos, como el carácter interdisciplinar y la vivencia o representación de este cuento motor como medio para llegar al fin (el aprendizaje en sí mismo), a través del desarrollo de la historia o el cuento, siendo siempre el alumno el protagonista. Además, presenta la misma estructura formal o tradicional de los cuentos, siendo una historia con un inicio, un nudo o planteamiento y un desenlace.

A modo de resumen, podemos concluir que el cuento motor en la actualidad, difiere de la definición o práctica en su origen, tal y como sostiene Lafuente (2018). El cuento motor constituye una serie de acciones motrices que se encuentran incluidas dentro de una historia, una danza, o un desafío. Además, el cuento motor constituye una herramienta que forma parte de un proceso de aprendizaje globalizado (e interdisciplinar), que se inicia a través del área de Educación Física, pero con la que se pueden desarrollar o trabajar otras áreas del conocimiento del currículum (Lengua, Educación Artística, Educación Musical, etc.).

#### **4.3.2. El cuento motor como herramienta educativa**

Teniendo en cuenta el carácter pedagógico y educativo que el cuento motor lleva implícitamente en su práctica, autores como Conde Caveda (1994) y Omeñaca (2011) plantean los siguientes objetivos de los cuentos motores:

<b>Objetivos de los cuentos motores</b>	
Protagonismo del niño, desarrollando su conducta cognitiva, afectiva, social y motora	Globalizar la enseñanza a través del trabajo interdisciplinar.

Sentar las bases preventivas e higiénicas de la salud a través del ejercicio físico desde las primeras edades y como un hábito de vida	Desarrollar las cualidades físicas básicas.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------

**Tabla 4 Clasificación de los objetivos de los cuentos motores realizada por Conde Caveda, (1994).**

Observando ambas clasificaciones de los objetivos propuestos de los cuentos motores, podemos concluir que, aunque los autores tienen diferentes perspectivas, ambos mantienen diversos puntos en común. Dichos puntos en común serían los siguientes:

- Desarrollo social, cognitivo, afectivo y motor del niño
- Desarrollo de las cualidades físicas básicas, por medio del empleo del cuerpo
- Carácter global e interdisciplinar de la práctica del cuento motor
- Conocimiento y expresión corporal

Objetivos de los cuentos motores	
Desarrollar los elementos psicomotrices básicos, las cualidades motrices coordinativas, las habilidades básicas y las habilidades genéricas.	Globalizar la enseñanza de las áreas musical, plástica y dramatización y lengua, entre otras, partiendo como fuente de interés: el cuento infantil.
Desarrollar las capacidades físicas básicas de manera indirecta.	Descubrir el propio cuerpo como vehículo de comunicación.
Sentar las bases preventivas e higiénicas de salud a través del ejercicio físico desde las primeras edades y como un hábito de vida.	Enfrentar al alumno/a a la toma de sus propias decisiones en cuanto a expresión y movimiento, tomando conciencia de su cuerpo y del espacio que lo rodea.
Desarrollar la capacidad creativa del niño/a, haciéndole interpretar corporalmente lo que se está verbalizando, potenciando el desarrollo de su imaginación y construyendo sus capacidades cognitivas.	Interdisciplinar otras áreas, principalmente música y plástica, con el fin de globalizar la enseñanza.

**Tabla 5 Clasificación de los objetivos de los cuentos motores realizada por Omeñaca (2011)**

### 4.3.3. Desarrollo y aplicación de los cuentos motores durante la etapa de Educación Primaria

Con el objetivo de lograr un aprendizaje adecuado y pedagógicamente correcto, debemos tener en cuenta diferentes aspectos en el diseño y aplicación de los cuentos motores.

Los cuentos motores poseen las características propias de los cuentos, además de las características de los juegos. Sabiendo ambas características, los criterios que debemos tener en cuenta para el diseño son los siguientes (Conde de Caveda, 1994):

- Conocer el número de alumnos que van a participar en el cuento motor.
- El profesor debe haber leído y conocer el cuento previamente
- El profesor debe conocer y tener el material adecuado, y sus alternativas para el desarrollo del cuento motor
- El profesor deberá integrarse en la medida de lo posible en el desarrollo del cuento
- Delimitación del espacio en el que se trabajará, pudiendo ser el aula, el gimnasio o el patio
- La duración de las sesiones no puede ser muy extensa
- Establecimiento de las pausas oportunas
- Estructura del cuento de acuerdo con la acción motriz: calentamiento, parte central y vuelta a la calma
- Controlar las alternativas y derivaciones de la práctica, siempre y cuando no haya compromiso motriz y corporal
- Periodo de reflexión y experiencias compartidas tras la realización del cuento
- Creación de actividades paralelas (interdisciplinarias) derivadas del cuento motor

Una vez que conocemos los criterios o aspectos que debemos tener en cuenta para diseñar la práctica motriz, debemos conocer los pasos a seguir para la propia creación del cuento motor. Sánchez & Coterón, (2012) explican en el modelo de las 3 fases:

<b>Modelo de las 3 fases</b>		
<b>Fase de exploración</b>	<b>Fase de elaboración</b>	<b>Fase de exposición</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Situación poco estructurada.</li><li>• Trabajo individual o en parejas.</li><li>• Cambio constante de compañero.</li><li>• Gran cantidad de</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Agrupamientos estables de 3 a 5 compañeros.</li><li>• Cada persona observa sus movimientos y observa los de los demás.</li><li>• Todos proponemos, todos aceptamos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definimos un espacio escénico.</li><li>• Reglas sencillas para la intervención de los grupos.</li><li>• El aplauso es la respuesta afectiva del grupo.</li></ul>

<p>experiencias motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consignas variadas y abiertas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionamos lo que más nos gusta.</li> <li>• Las consignas van delimitando los elementos corporales, espaciales y temporales.</li> <li>• Las secuencias de movimiento se organizan en torno a un guión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La puesta en común nos permite reflexionar sobre todo el proceso.</li> </ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabla 6 Características del modelo de las 3 fases para la elaboración de un cuento motor. Elaborado por Sánchez & Coterón, (2012)**

Tal y como observamos en la tabla anterior, la creación y desarrollo del cuento motor se realiza a través de un proceso progresivo, que va avanzando y desarrollándose a medida que el trabajo se va realizando. Comenzamos con tareas sencillas (exploración) y diversas, para continuar con experiencias grupales que van progresando en dificultad (elaboración), aportando diferentes opiniones y pensamientos que se producen con la práctica, para finalizar en la representación o exposición en la que se ponen en práctica todos los conocimientos y tareas aprendidos.

Todos los aprendizajes cambiarán el propio sentido del juego, pasando el “juego simbólico” a otra dimensión.

## **4.4. EL USO DEL ABP COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**

### **4.4.1. Concepto de ABP**

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de enseñanza centrado en las necesidades formativas reales del alumnado (Vergara, 2016), conectando el currículo con los intereses, inquietudes y motivaciones reales de los mismos. Dicho modelo de enseñanza fomenta el aprendizaje cooperativo y potencia el protagonismo del alumnado dentro del proceso de aprendizaje.

El desarrollo del ABP se relaciona en torno a una pregunta o cuestión, diseñada por el profesor, que los alumnos deben desarrollar a través de la elaboración de un “producto final”, en la cual están articulados todos los procesos formativos de los que se compone el proyecto. El fundamento del ABP es utilizar problemas o situaciones reales, que los alumnos puedan dar respuesta para que la utilicen como herramienta de aprendizaje.

Para (Muñoz & Díaz, 2009) el aprendizaje por proyectos es una opción metodológica basada en la investigación acción, cuyo objetivo es organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador y significativo, relacionando los conocimientos escolares con los de la vida cotidiana.

De acuerdo con las definiciones anteriormente descritas, podemos observar como el ABP es un modelo o método de enseñanza que favorece y permite al alumnado desarrollar y fomentar diversas actitudes y competencias, como puede ser el trabajo en equipo, la toma de decisiones, habilidades comunicativas y el fomento de actitudes y comportamientos sociales (respeto, tolerancia, etc.)

#### 4.4.2. Características del ABP

El ABP, de acuerdo con Pozuelos (2007), no se limita a una estructura estática y cerrada, sino que posee unos elementos característicos que permiten y favorecen su aplicabilidad y adaptación a gran diversidad de ámbitos.

Elementos característicos del Aprendizaje Basado en Proyectos	
Es una propuesta de carácter global.	Un proyecto representa a una organización de la clase que favorece las interacciones.
Los proyectos se articulan en torno a una temática.	La atención a la diversidad.
La secuencia de enseñanza y aprendizaje atiende a formas muy distintas de trabajar.	La evaluación como instrumento formativo.

**Tabla 7 Aspectos educativos relevantes del modelo de enseñanza del ABP (Pozuelos, 2007)**

El ABP, además de ser una metodología de enseñanza abierta y activa, en el que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, tiene unas características que le dotan de un alto valor motivacional. Algunas de dichas características son las siguientes (Galeana de la O, 2018):

- Los alumnos desarrollan habilidades y competencias (toma de decisiones, gestión del tiempo, colaboración, etc.)
- Integración entre el aprendizaje en la escuela y en la vida real
- Desarrollo aprendizaje colaborativo
- Aumento de la motivación y autoestima
- Fomento de las fortalezas individuales de aprendizaje

Todas las características hacen que el ABP resulte una metodología con importantes beneficios para el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado.

#### 4.4.3. El ABP como herramienta educativa

En los métodos activos y, más concretamente, en este modelo de aprendizaje (ABP) hace que los docentes tengan que adoptar un papel completamente diferente al habitual en la enseñanza tradicional (López Jauregui, 2018). Asimismo, el papel del alumnado adquiere más importancia ya que son ellos los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

<b>Papel del docente</b>	
Crear un ambiente de confianza y aprendizaje	Potenciar el trabajo cooperativo, la autonomía y responsabilidad del alumnado
Guiar el proceso de aprendizaje y favorecer el acceso a la información.	Motivar, ser flexible y reforzar al alumnado.
Utilizar procesos metacognitivos, reforzar los esfuerzos grupales e individuales.	Planificar y organizar dinámicamente todas las sesiones.

**Tabla 8 Rol del docente en la metodología del ABP (López Jauregui, 2018).**

El docente pasa de ser transmisor de conocimiento para convertirse en facilitador y planificador del aprendizaje, cuyas funciones son las de observar, acompañar, estimular, planificar y evaluar las situaciones de aprendizaje.

<b>Papel del alumno</b>	
Ser protagonista de su propio aprendizaje.	Aportar materiales e información específica y compartirla con sus compañeros.
Elegir el tema del proyecto en función de sus intereses y motivaciones.	Tomar decisiones sobre las actividades que se van a desarrollar. Establecer sus propias metas, equivocarse y corregir su acción.
Investigar sobre el tema escogido con ayuda del docente, los compañeros y las familias.	Evaluar su propio aprendizaje

**Tabla 9 Rol del alumno en la metodología del ABP (López Jauregui, 2018).**

El alumno forma parte de su aprendizaje, regulando su implicación y participación en el desarrollo de la actividad.



## 5. METODOLOGÍA

Este TFG se diseña como un estudio de diseño cualitativo, con el propósito de diseñar y desarrollar una UD, enfocada para el nivel de 4º de EP.

### **Contextualización**

La elaboración del TFG se estructura o desarrolla para 4º de EP. La UD se diseña para una clase de unos 17-18 alumnos, y se pone en práctica al inicio del tercer trimestre del curso escolar.

A continuación, expongo la metodología que he utilizado para la elaboración del presente TFG.

### **Desarrollo del trabajo**

Para la realización de este trabajo, se establecieron diferentes periodos o etapas dentro de la elaboración del TFG.

- **1ª Etapa. Recopilación de datos y revisión bibliográfica de autores relacionados con el tema.** Los datos recogidos están centrados en la metodología del ABP y los cuentos motores como herramienta motriz.

*Dicha etapa tiene una duración de 3 semanas aproximadamente.*

- **2ª Etapa. Esquema y estructuración del trabajo.** En esta etapa, se realiza la elaboración de la fundamentación teórica, y se establecen los puntos principales para el diseño de la UD: justificación, contenidos, metodología, competencias y criterios de evaluación.

*Dicha etapa tiene una duración de 1-2 semanas aproximadamente.*

- **3ª etapa: Elaboración de la UD.** Una vez redactados y estructurados los objetivos, contenidos y diferentes criterios delimitados, comienza el diseño y desarrollo de las actividades, las sesiones, además de los materiales y recursos que se utilizarán en la UD.

*Dicha etapa tiene una duración de 3 semanas aproximadamente.*

# **6. PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA**

## **6.1. INTRODUCCIÓN**

A continuación, presentamos la UD con el título “La búsqueda del tesoro”, que tiene como objetivo principal conocer y valorar el cuento motor, fomentando y favoreciendo el desarrollo integral de los alumnos, a través de diferentes metodologías y formas de trabajo.

La UD se centra en el aspecto globalizador de la enseñanza del área de Educación Física, durante la etapa tan importante como es la Educación Primaria para el desarrollo del alumnado. Por ello, esta UD se diseña con el propósito de dar respuesta a aspectos motrices del alumnado, pero también a los procesos cognitivos, sociales y psicológicos.

Los cuentos motores son herramientas pedagógicas con una larga trayectoria en el área de la Educación Física, utilizados principalmente en la etapa de Educación Infantil y en los primeros años de la Educación Primaria. Es por ello, que considero necesario aportar una perspectiva en cursos superiores, como es 4º curso, porque, es justo en esa etapa, cuando dejan de tenerse en cuenta ciertos recursos pedagógicos anteriormente utilizados, y se pierden dentro del proceso de enseñanza.

El interés y motivación de los alumnos va cambiando a medida que van creciendo, aparecen nuevas tendencias e innovaciones que atraen al alumnado, y como docente hemos de adaptarnos a ellas. A través de estrategias personalizadas e individualizadoras, podremos llegar a conseguir aprendizajes significativos para los alumnos, atendiendo a sus características, pero a también a sus preferencias e intereses.

Por todo ello, se desarrolla la UD, basada en dos herramientas, los cuentos motores y el ABP, con diferentes características, perspectivas y recorrido, pero que tienen los valores adecuados para poder llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje adecuado, motivante y placentero para los alumnos. Ese también es uno de los objetivos primordiales de la Educación Física, que, a través de la práctica de actividad física, los alumnos disfruten aprendiendo.

## **6.2. JUSTIFICACIÓN**

La siguiente UD que presento a continuación tiene el título “La búsqueda del tesoro”, en el que se desarrollan los contenidos en torno a la tarea motriz de los cuentos motores, para el curso de 4º de EP (Anexo 1: Ficha UD).

La UD se desarrolla teniendo en cuenta el producto final de la misma, la creación de un cuento motor. Para ello, se realizarán diferentes actividades que promuevan el aprendizaje, a través de las experiencias y vivencias que de las mismas surjan.

Las sesiones están diseñadas con el objetivo de fomentar y promover la cooperación entre los alumnos, así como la responsabilidad individual y colectiva, para contribuir en la consecución del objetivo final. Potenciar la toma de decisiones y adaptación de los movimientos en función de su cuerpo y el de sus compañeros, desarrollando actitudes y hábitos de trabajo que puedan desarrollar en su vida cotidiana.

Las propuestas motrices elaboradas en esta UD permitirán al alumnado experimentar en aprendizajes ya conocidos, como el conocimiento del propio cuerpo y el de sus compañeros, así como las habilidades motrices básicas y complejas. Pero el objetivo principal de la UD será la utilización de juegos y actividades motrices como medio de comunicación y expresión, para contar una historia.

Durante el desarrollo de la presente UD, a través de la puesta en práctica de los contenidos, contribuiremos en la consecución del siguiente objetivo de etapa de la EP (de ahora en adelante, OGE): “Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social” (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria., 2014). Además del objetivo mencionado, específico del área de EF, a raíz de la realización de la presente UD, se contribuirá a la consecución de otros OGE como, por ejemplo: a, b, c y j (recogidos en el Anexo 2).

## **6.3. CONTENIDOS**

Según lo reflejado en el artículo 18 del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León., (2016) se expone que toda programación didáctica debe contener la secuencia y temporalización de los contenidos trabajados en las distintas áreas.

Teniendo en cuenta los principios metodológicos generales de la E.P., así como en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos se organizan y secuencian en función del momento madurativo, la lógica interna de la situaciones motrices y además, conociendo que hay elementos que afectan de forma transversal a todos los bloques (capacidades físicas y coordinativas, los valores sociales y la educación para la salud), en la presente UD se establecen los contenidos en dos apartados: contenidos comunes y contenidos específicos de la UD.

#### **6.5.1. Contenidos comunes**

Para llevar a cabo la UD, se establecen unos contenidos generales (Bloque 1. Contenidos comunes y Bloque 6. Actividad física y salud del currículo de E.P., fundamentalmente) que se desarrollarán y trabajarán durante todas las sesiones.

- Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Desarrollo general de la condición física orientada a la salud. Calentamiento, adaptación del esfuerzo y relajación.
- Conocimiento de las posibilidades y limitaciones corporales para la prevención de lesiones o riesgos para la salud.

#### **6.5.1. Contenidos específicos de la UD**

- Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo
- Mejora de la competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje
- Comprensión de mensajes corporales expresados. Representaciones de roles y personajes con el lenguaje corporal.
- Consolidación y empleo regular de las pautas de acción relacionadas con los hábitos saludables (alimentación e higiene)
- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.

## **6.4. METODOLOGÍA**

### **6.4.1. Aspectos pedagógicos**

Para el desarrollo de esta UD en concreto, se utilizará una metodología basada en el empleo de métodos activos, participativos y motivadores (siguiendo las directrices metodológicas recogidas en el Decreto 26/2016), que trate a cada uno de los alumnos de forma inclusiva, favoreciendo y fomentando la participación activa, así como métodos que tengan implicación cognitiva por parte de los alumnos.

Las líneas o directrices metodológicas también se centrarán en pedagogías y/o estrategias globales, siempre y cuando esta circunstancia sea posible y adecuada para los alumnos. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, el estilo de enseñanza estará supeditado por la naturaleza de las propias tareas a desempeñar y a las características de los alumnos, teniendo en cuenta los objetivos, contenidos y criterios de evaluación diseñados para las mismas.

Por ello, se utilizarán tanto metodologías abiertas como metodologías más instructivas, cuando así lo requieran las tareas a realizar y desarrollar durante la UD. Esta metodología se llevará a cabo a través de la aplicación de “tareas integradas”, relacionando las actividades con situaciones reales y contextualizadas, para fomentar el aprendizaje significativo.

### **6.4.2. Estilos de enseñanza**

Para llevar a cabo dicha UD, por una parte, nos centraremos en la metodología de Aprendizaje por Proyectos (ABP) y, por otro lado, la técnica de Descubrimiento Guiado. Las características de los métodos son las siguientes:

- Aprendizaje por Proyectos. El objetivo del trabajo por proyectos tiene su base en el aprendizaje por competencias, pudiendo unir y aplicar diferentes aprendizajes para la consecución de los diferentes objetivos que se planteen en las tareas a desarrollar. Este trabajo se realizará basándose en la “Construcción del aprendizaje”, utilizando los conocimientos previos para construir o aplicar en situaciones nuevas.
- Descubrimiento guiado. La esencia de este estilo es una relación particular entre el profesor y el alumno. El primero plantea una serie de problemas en las tareas que se están ejecutando para que el segundo las resuelva. El profesor debe esperar las respuestas y no intervenir, salvo en casos necesarios y sólo para dar sugerencias, jamás da la respuesta, y una vez obtenida esta del alumno, la refuerza. En definitiva, este estilo es un paso para conseguir el fin deseado: que el alumno posea una capacidad de reacción ante una serie de estímulos nuevos (Martínez, 2009).

### 6.4.3. Tipos de agrupamientos

Los tipos de agrupamientos variarán a lo largo del desarrollo de las sesiones en función de los contenidos a trabajar. Al inicio de las sesiones, la clase se agrupará en “gran grupo”, para conocer las tareas que se realizarán posteriormente.

Durante la puesta en práctica de las actividades a realizar, se establecerán diferentes tipos de agrupamiento, en función de la necesidad de las actividades, pudiendo formar grupos de trabajo de 2, 3, 4 ó 5 personas. Se facilitarán imágenes, fichas e infografías para facilitar la comprensión de los alumnos en cuanto a la organización de la actividad y/o sesión.

Por último, se formará nuevamente el “gran grupo” al finalizar la sesión, para facilitar la puesta en común de la clase y/o momento de reflexión, la recogida del material y el aseo de los alumnos.

## 6.5. TEMPORALIZACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La presente UD está enmarcada en el inicio del tercer trimestre, siendo la UD número 11 de la programación anual de Educación Física, del 4º curso de E.P, con el título “La búsqueda del tesoro”.

Primer trimestre			Segundo trimestre			Tercer trimestre		
Sp-Oc.	Nov.	Dic.	Enero	Febr.	Marzo	Abril	Mayo	Junio

**Tabla 10 Temporalización de las UDD según trimestres. Elaboración Propia.**

La realización de esta UD está diseñada y ubicada en este periodo de forma expresa. Por una parte, debido a que en el primer y segundo trimestre se han trabajado fundamentalmente los bloques 2 (Conocimiento corporal), 3 (Habilidades motrices) y 4 (Juegos y actividades deportivas) y tras un periodo de vacaciones, esta UD se configura como un nexo entre el trabajo realizado en las UDD anteriores y una introducción del Bloque 5. Actividades físicas artístico-expresivas.

Los cuentos motores suponen una herramienta muy útil para integrar los conocimientos adquiridos, tanto de conocimiento corporal, habilidades motrices y juegos y actividades deportivas, y sean utilizados con unos objetivos concretos para fomentar la creatividad y expresión artística.

Por todo ello y coincidiendo con la Semana del Libro, el 23 de abril, la UD se desarrollará en un periodo de 3 semanas, contando con 2 sesiones por semana. La secuenciación de las sesiones es la siguiente:

**Sesión 1.** Campo de entrenamiento

**Sesión 2.** La expedición

**Sesión 3.** ¡Oh, no! Abordaje en el mar

**Sesión 4.** La brújula

**Sesión 5.** El tesoro nos espera

**Sesión 6.** Nuestro propio cuento

ABRIL						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

**Ilustración 1** Ubicación de la UD de acuerdo con el Calendario Escolar.

## 6.6. FICHAS DE SESIÓN

La siguiente UD consta de seis sesiones de una duración aproximada de 50 minutos que, cómo he redactado anteriormente, se desarrollará durante el mes de abril. La fecha de realización de esta UD está condicionada o motivada por la celebración de la fiesta autonómica de Castilla y León (23 de abril) que coincide con el Día del Libro.

A continuación, presento una breve descripción de las sesiones (las fichas de sesión completas se encuentran recogidas en el anexo 3).

El inicio de la UD se realizará mediante una **sesión inicial (Campo de entrenamiento)**, para introducir los contenidos y objetivos a trabajar durante el desarrollo de la UD mediante un enfoque motivador que despierte el interés de los alumnos. Se utilizará el visionado de una presentación del **Proyecto: La búsqueda del tesoro. Un cuento motor.**

La primera sesión presenta el inicio del “cuento motor”, presentando la historia “La búsqueda del tesoro”. La historia se centra en la preparación para el posterior viaje y expedición de un grupo de exploradores.

Durante las **sesiones 2 (La expedición) y 3 (¡Oh no, abordaje en el mar)**, el desarrollo de las sesiones seguirán la estructura propuesta por Sánchez & Coterón, (2012), de acuerdo con la fase de Exploración, narrando el cuento, utilizando la herramienta entendida como “cuento jugado”, con el objetivo de que los alumnos experimenten y observen el desarrollo del cuento, formando parte del juego.

En la **sesión 4 (La brújula)**, nos centramos en la introducción a la fase de Elaboración del cuento, organizando a los alumnos en diferentes estaciones de aprendizaje, siguiendo un circuito con diferentes paradas, con el propósito de iniciar el proceso de elaboración de su propio cuento. Dicha acción estará guiada y supervisada por el docente en todo momento, fomentando y favoreciendo la autonomía y participación activa de cada uno de los alumnos. En este momento, se establecerán unos roles determinados de actuación entre los alumnos, para fomentar actitudes de responsabilidad y de comportamiento social.

Siguiendo con la dinámica anterior, la **sesión 5 (El tesoro nos espera)** continúa con la fase de Elaboración del cuento, en este sentido teniendo en cuenta todas las partes de las que se compone el cuento (planteamiento, nudo y desenlace), y los elementos que forman parte del mismo, como el escenario y los personajes.

Por último, la **sesión 6, (Nuestro propio cuento)** sesión final, está enfocada a la Fase de Exposición del cuento motor. Esta sesión responde al producto final del proyecto ABP: Creamos nuestro propio cuento.

## **6.7. ACTIVIDADES CONCRETAS**

En este apartado, recogemos los tipos de actividades que se pondrán en práctica en la UD de acuerdo con el momento de aprendizaje (Jiménez et al., 2010).

**1. Actividades de iniciación.** De acuerdo con diversos autores, han de producir el interés de los alumnos. Una de las condiciones para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno esté motivado por el aprendizaje, para lo cual es necesario partir de sus intereses y tratar de hacerlos atractivos. Por ello, las actividades de iniciación elegidas para la UD son:

- Asamblea inicial
- Lluvia de ideas
- Canvas del proyecto
- Vídeo explicativo proyecto

**2. Actividades de Desarrollo.** Estas actividades buscan presentar el proceso de aprendizaje de los contenidos globales propuestos. Su finalidad es desarrollar los distintos contenidos propuestos para la consecución de los objetivos y adquisición de las competencias básicas.

Las actividades elegidas son:

- Los circuitos y juegos:
  - Carrera de obstáculos y relevos (durante la sesión 1 y 2)
  - Juegos (poner la cola al zorro, la cesta de alimentos, ¿qué llevo en la maleta?, desarrolladas en las sesiones 1 y 2)



- Estaciones de aprendizaje o Circuitos Multifuncionales (de juegos cooperativos, para la elaboración del cuento motor, en las sesiones 3,4 y 5)
- 3. Actividades de Consolidación.** En estas actividades se reflejarán las conclusiones principales de los contenidos. Se consolidan los contenidos conceptuales de la materia y por lo tanto se consiguen los objetivos didácticos.
- Asamblea final, puesta en común y reflexión individual y grupal de las actividades desarrolladas.
  - Creación del cuento motor (durante las sesiones 4 y 5, a través de las estaciones de aprendizaje)
- 4. Actividades de síntesis**
- Exposición y representación del cuento motor
- 5. Actividades de apoyo/refuerzo.** Estas actividades están destinadas a atender a la diversidad, a las distintas capacidades, intereses, ritmos de aprendizaje.
- Portfolio. El portfolio, llamado Cuaderno de Bitácora, de esta UD está comprendido por 4 tareas (Anexo 6.d.)
    - Diario de las sesiones
    - ¿Qué es el plato de Harvard?
    - ¿Qué llevo en el botiquín?
    - Nuestro cuento motor
- 6. Actividades de ampliación.** Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas.
- Class Dojo, aplicación digital en la que los alumnos y el docente están conectados en una plataforma. A través de esa plataforma, se realizan diferentes dinámicas, como, por ejemplo, los materiales para la elaboración del Portfolio, así como la subida de todos los materiales de la UD que puedan favorecer el aprendizaje de los alumnos y se vean reforzados.
- Además, se subirán materiales adicionales para los alumnos que se encuentren cómodos dentro del proceso de aprendizaje, para que amplíen sus conocimientos.

Actividades y tareas	Competencias Básicas trabajadas						
	CL	CM	CD	AA	CS	SI	CC
Asamblea	X			X	X	X	
Desplazamientos		X		X			
Circuito de obstáculos				X			

Quitar la cola al zorro				X	X		
Cesta de alimentos				X	X		
¿Qué llevo en la mochila?				X	X		
Circuito de juegos cooperativos				X	X		
Circuito multifuncional	X			X	X	X	
Actividades de vuelta a la calma	X			X	X		
Representación Cuento Motor	X			X	X	X	
Class Dojo	X		X	X		X	
Diario de Bitácora (Portfolio)	X			X		X	
Videos, imágenes e infografías explicativas	X			X		X	

**Tabla 11 Relación entre las actividades y juegos realizados con las competencias básicas del currículo de E.P.**

## 6.8. MATERIALES Y RECURSOS

Los materiales y recursos utilizados para la puesta en práctica de esta UD pueden atender a varias clasificaciones, en este caso en concreto, los hemos clasificado de acuerdo con su tipología. La descripción completa se encuentra en el anexo 4.

### 1. Materiales convencionales

Elementos del área de Educación Física: picas, conos, balones, colchonetas, bancos suecos, cuerdas, cintas para marcar, petos. Todos los elementos utilizados están recogidos en el anexo 4.a.

Elementos convencionales como fichas, rúbricas, papel, lápices, fundas para pizarra blanca, Cuaderno de Bitácora (portfolio).

Cuento Motor: La búsqueda del tesoro. Relato del cuento motor, de acuerdo a la estructura de Conde de Caveda (1994), en la que se incluye tanto el relato motor, como la tarea o juego motriz que se realiza (recogido en el anexo 4.b).

### 2. Materiales no convencionales

- Botellas de plástico, velcro: para la elaboración de material utilizado en la sesión 2 (recogidos en el anexo 4.c.)

### 3. Materiales audiovisuales

- Imágenes, para apoyar las explicaciones y la elaboración de materiales utilizados a lo largo de las sesiones (alimentos, elementos dentro de la maleta, elementos del cuento motor, etc). Dichas imágenes están recogidas en el anexo 4.d.
- Póster del Mapa del Tesoro, con una baliza que se va moviendo a lo largo del desarrollo de la UD para indicar el momento en el que nos encontramos (recogido en el anexo 5.e).

- Infografías, elaboradas tanto para la Sesión 1(Campo de entrenamiento), para enumerar y mostrar el recorrido, y en la Sesión 3, en la actividad de apoyo del Portfolio (¿Qué llevamos en el botiquín?), recogidas en el anexo 4.f.
- Vídeos y presentación PPT para explicación de las diferentes actividades de la UD, como, por ejemplo, la presentación de cuento motor, la ejecución de los diferentes circuitos y estaciones de aprendizaje o circuitos multifuncionales (recogido en el anexo 4.g.)

#### **4. Materiales Digitales (recogido en el anexo 4.h)**

- Class Dojo, aplicación que la que se encuentran los diferentes materiales y documentos que se realizan en la UD, como guía y complemento de las sesiones.
- Genially (Canva del Proyecto), para mostrar la estructura de la UD a los alumnos, qué contenidos vamos a trabajar, cómo los trabajaremos, qué necesitaremos para ello, etc.

## **6.9. COMPETENCIAS DESARROLLADAS EN ESTA UD**

Las competencias básicas (CB) en Castilla y León se sostienen de acuerdo con la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, en su Art. 8.2.b, siguiendo las directrices desarrolladas por el Art 2.2. del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Para el desarrollo de la presente UD, intentamos contribuir en la consecución de todas las competencias, quiero destacar las competencias que se trabajan en mayor medida. En concreto, de forma específica, las competencias que trabajaremos son las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL), a través de las diferentes explicaciones realizadas durante las sesiones, intercambios orales, los documentos y/o actividades que forman parte de la UD (portfolio, rúbricas), etc.
- Competencia digital (CD), a través de la herramienta digital Class Dojo, y los materiales que se encuentran dentro de dicha herramienta.
- Aprender a aprender (AA), a través de las diferentes actividades a realizar, que promueve diferentes comportamientos y actitudes como la resolución de tareas y la toma de decisiones para la realización de las mismas.
- Competencias sociales y cívicas (SC), a través del trabajo en equipo, a través de grupos cooperativos, respeto por el material y las normas de comportamiento en las diferentes sesiones y actividades.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SI), como por ejemplo, en la elaboración y creación del cuento motor, la elaboración del portfolio, los roles a desempeñar en los grupos de trabajo cooperativo.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

## 6.10. EVALUACIÓN

La evaluación de la UD se realiza a través de la relación entre los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje evaluables y los instrumentos de evaluación utilizados para evaluar los mismos. En el anexo 5.a., se establece la relación entre los criterios de evaluación y los estándares para la contribución de las competencias clave.

### 6.10.1. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje Evaluables

Los criterios de evaluación que utilizaremos en la UD están redactados respetando y basándose en los recogidos en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León., (2016).

- Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.
  - Opinar y reflexionar de forma crítica sobre las actividades y comportamientos realizados en las sesiones (asambleas, elaboración del portfolio, autoevaluación).*
- Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las TIC como recurso de apoyo al área.
  - Conocer y comprender el concepto de los cuentos motores, a partir de las actividades y materiales utilizados en las sesiones (actividades, portfolio).*
- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
  - Realizar y completar los circuitos multifuncionales, teniendo en cuenta las características de los mismos, respetando las dimensiones espacio-temporales*
- Ser capaz de adaptar la ejecución de las habilidades, o de una secuencia de las mismas, al espacio disponible, ajustando su organización temporal a los requerimientos del entorno.

- 4. Realizar y completar los circuitos multifuncionales, combinando las habilidades motrices que se requieren en los mismos adaptándolas a su realidad corporal*
- e) Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- 5. Conocer y participar en los juegos cooperativos de acuerdo con las normas del juego y los roles del trabajo cooperativo*
- f) Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.
- 6. Respetar las normas establecidas para los diferentes juegos, así como a los participantes, con interés y actitud responsable*
- g) Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas, sentimientos y representación de personajes e historias, reales o imaginarias.
- 7. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo para narrar la historia del relato motor, de acuerdo con las actividades que forman parte del mismo*
- h) Reproducir corporalmente estructuras rítmicas sencillas.
- 8. Adecuar corporalmente su participación en las actividades teniendo en cuenta la historia del cuento motor*
- i) Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.
- 9. Reconocer los diferentes alimentos que forman parte de una alimentación saludable*
- 10. Reconocer los diferentes hábitos de higiene corporal que deben adoptar antes y después de la realización de actividad física*
- j) Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.
- 11. Realizar ejercicios de calentamiento y de estiramiento o relajación en las sesiones realizadas*
- 12. Respetar las normas de seguridad, y los materiales empleados en las diferentes actividades*

La relación entre los Criterios de Evaluación (CE) y los Estándares de Aprendizaje Evaluables (EA) se encuentran recogidos en la Tabla 14, ubicada en el Anexo 5.b.

### **6.10.2. Instrumentos de evaluación**

Los instrumentos de evaluación (recogidos en el anexo 6) que vamos a utilizar para llevar a cabo la evaluación de nuestros alumnos y alumnas van a tener en cuenta el momento de la evaluación en la que se encuentran los alumnos (*ABP. La programación. Los instrumentos de evaluación, 2020*).

#### **a. Evaluación inicial**

- Lluvia de ideas, primero individual y luego colectiva.

#### **b. Evaluación continua**

- Registro de observación (recogido en el anexo 6.a.)
- Registro anecdótico (recogido en el anexo 6.b.)
- Rúbricas (recogidas en el anexo 6.c.)
  - o Autoevaluación docente
  - o Evaluación
  - o Coevaluación (Trabajo cooperativo)
  - o Proyecto
- Portfolio (recogido en el anexo 6.d.)
- Class Dojo

#### **c. Evaluación final**

- Creación del cuento motor

## **6.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La atención a la diversidad tiene por finalidad garantizar la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje a todo el alumnado en contextos educativos ordinarios, dentro de un entorno inclusivo, a través de actuaciones y medidas educativas. (Art. 23 LOE 2/2006 del 3 de mayo).

La personalización e individualización de la enseñanza con un enfoque inclusivo, dando respuesta a las necesidades educativas del alumnado en contextos educativos ordinarios, ya sean de tipo personal, intelectual, social, emocional o de cualquier otra índole, que permitan el máximo desarrollo personal y académico (Cap. III ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo).

El profesorado establecerá las medidas que sean necesarias para garantizar que la evaluación del grado de dominio de las competencias del alumnado con discapacidad se realice de acuerdo con los principios de no discriminación y accesibilidad y diseño universal (Art. 7. Orden ECD/65/2015, de 21 de enero)

Teniendo en cuenta lo anteriormente redactado, las medidas de Atención a la Diversidad que se establecen para esta UD tienen en cuenta dos perspectivas diferentes. Por un lado, se tendrá en cuenta la diversidad de intereses y motivaciones del alumnado y, por otro lado, la diversidad de capacidades.

Diversidad de intereses a través de:

- Variedad de contenidos y actividades.
- Posibilidad de actividades propuestas por los alumnos, en un momento concreto dentro de la UD.

Diversidad de capacidades, de acuerdo con el Título II, Capítulo 1 (LOE 2/2006 del 3 de mayo), donde podemos encontrarnos con alumnos que presentan diferentes características (de incorporación tardía, altas capacidades individuales, con necesidades educativas especiales).

Las medidas ordinarias que se tendrán en cuenta para poder dar respuesta de forma adecuada a las necesidades que puedan presentar los alumnos son las recogidas en la Tabla 8.

En concreto, se tomará de forma general, medidas en cuanto a los tipos de grupos, optando por grupos flexibles, cooperativos y homogéneos, que favorezcan y promuevan el aprendizaje y la colaboración. También, se podrán modificar los instrumentos de evaluación así como la modalidad de la evaluación.

<b>Adaptación curricular no significativa</b>	
Espacios	
Agrupamientos	
Recursos humanos: apoyos dentro del aula ordinaria	
Didáctica de la enseñanza	
Materiales y recursos	
Instrumentos y modalidad de evaluación	
<b>Observaciones</b>	

**Tabla 12 Adaptación Curricular no Significativa**

Por otro lado, si fuera necesario, se podrán tomar medidas extraordinarias que permitan y faciliten el aprendizaje del alumnado que así lo requiera, teniendo en cuenta tanto adaptaciones físicas y espaciales, como materiales adaptados y específicos, ayudas y adaptaciones comunicativas (tipo de lenguaje). Dichas adaptaciones estarán recogidas siguiendo el modelo de Adaptación Curricular Significativa (Resolución de 17 de agosto de 2009, por la que se regula el diseño, aplicación, seguimiento y evaluación de las adaptaciones curriculares significativas

para el alumnado con necesidades educativas especiales escolarizado en el segundo ciclo de educación i, 2009).

## 6.12 INTERDISCIPLINARIEDAD

La interdisciplinariedad de la UD se encuentra en diversas áreas y competencias.

Por un lado, de forma transversal, durante toda la UD se trabaja de forma paralela tanto la comprensión lectora (lectura de los diferentes pasajes del cuento), como la expresión oral y escrita (a través del Cuaderno de Bitácora, durante las asambleas y puesta en común), así como la comunicación audiovisual (vídeos presentación y tareas motrices) y las TICs, (a través de la utilización de las diferentes plataformas “Class Dojo” y el Blog de la Clase) el emprendimiento y la educación cívica y constitucional (a través del trabajo cooperativo, colectivo y las diferentes dinámicas de los grupos, así como en el respeto por las actividades y materiales utilizados durante la práctica), fomentando la resolución pacífica de conflictos, además de la creatividad para resolver las dudas y las tareas o problemas que se planteen.

Por otro lado, de forma específica, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la UD, está relacionada con diversas áreas del currículo. En concreto, las áreas son las siguientes:

- **Lengua Castellana y Literatura**, como hemos recogido anteriormente, la comunicación verbal y no verbal está integrada en cada una de las sesiones, además de la expresión oral y escrita, tanto en las puestas en común como en las actividades realizadas y las actividades de refuerzo. Al tratar sobre un cuento motor, la literatura está presente en cada una de las sesiones, así como las partes de las que se compone un cuento.
- **Educación Artística**
  - Plástica, a través de la elaboración de los diferentes personajes y escenarios, materiales. La dramatización y la comunicación a través del cuerpo.
  - Música, con la utilización de patrones rítmicos y movimientos corporales.
- **Ciencias de la Naturaleza**, debido a los contenidos y actividades propuestas asociados al cuerpo humano, en cuanto a los cuidados necesarios, hábitos saludables, la importancia de los alimentos y la actividad diaria, conociendo las repercusiones que tienen en su vida cotidiana.

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, podría realizarse una propuesta interdisciplinar real, hablando con los diferentes docentes de las asignaturas mencionadas. Por ejemplo, la elaboración y escritura de un cuento en el área de Lengua Castellana y Literatura, trabajando con el cuento de forma previa y paralela a la realización de la UD, de forma que conozcan



previamente la historia en la que basamos el cuento motor, así como los elementos que forman parte de ella.

La elaboración de disfraces, complementos y decorados en el área de Educación Plástica, diseñando y creando los sombreros de los diferentes personajes, o elementos que forman parte de la historia (un mural del barco).

Por otro lado, coordinarse con el área de Ciencias de la Naturaleza, para que conozcan y trabajen los contenidos sobre una alimentación e higiene saludable, que puedan utilizar y aplicar para la realización de la sesión 2, con los juegos “Cesta de alimentos” y “¿Qué llevo en la maleta?”.

## **7. CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN FINAL**

La realización de este TFG me ha conducido a una serie de consideraciones a tener en cuenta tras su realización.

Por un lado, el diseño de la UD cumple los objetivos que describí para este TFG. Las actividades y las sesiones están organizadas de acuerdo tanto a los cuentos motores como al ABP a través del trabajo cooperativo. Se desarrolla un proyecto interdisciplinar, que abarca diversas áreas de conocimiento y elementos transversales, como Lengua Castellana y Literatura, Ciencias de la Naturaleza, y fomento de valores como la colaboración, resolución pacífica de conflictos, el respeto, etc.

A nivel curricular, se establece para un nivel de 4º de EP, pudiendo ser modificado y adaptado a otras etapas, cambiando objetivos y dinámicas de trabajo, así como los criterios de evaluación. El hecho del trabajo con cuentos motores es las diversas posibilidades que ofrecen debido a su gran versatilidad. También, el hecho que hace más atractivo y motivante su puesta en práctica, debido a que sitúa a los alumnos como protagonistas de la acción y las diferentes propuestas de elaboración y creación, teniendo en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizajes que puedan existir.

La elaboración de una UD y los materiales utilizados para su posterior puesta en práctica es una tarea muy importante para la labor docente. El diseño de actividades, además de su ubicación dentro del currículo oficial de Educación, estableciendo una relación entre los contenidos y objetivos, así como con los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, y lograr una progresión o desarrollo lógico, con coherencia y cohesión, me han supuesto un reto

puesto que, a lo largo de su diseño, las actividades que establecía y secuenciaba con una lógica, a medida que se iba desarrollando, cambiaban su función y/o objetivo, a medida que se iban incluyendo factores, lo que parecía adecuado y correcto al principio, después pasaba a no serlo y descartarlo. Lograr esa cohesión y coherencia en todos los elementos que forman parte dentro una UD, y a su vez, dentro de una programación didáctica, ha sido, para mí, el mayor de los retos y por supuesto, responsabilidad, porque de este diseño dependerá toda la acción educativa, y por consiguiente, el aprendizaje de los alumnos.

Los pasos y procesos que se siguen para la elaboración de materiales y UDD deben tener siempre un objetivo principal, un motivo de realización, un fundamento. El hecho de elegir una actividad u otra en función de lo que pretendemos conseguir o realizar, o el punto que queremos alcanzar, o la realidad que queremos que experimenten, las diferentes tomas de decisión y resolución de tareas. Además de tener en cuenta estas acciones como principal punto de referencia, siempre está la posibilidad (y, con más frecuencia de la esperada) de que lo programado y lo realizado sean realidades muy diferentes. Es por ello que, además de realizar tareas y actividades, tenemos que tener en cuenta sus posibilidades, y, de esta manera podremos dar una respuesta adecuada para cada uno de los alumnos, o la más cercana y acorde para los mismos y las herramientas que pueden darles dicha respuesta. El hecho de tener en cuenta y conocer dichas posibilidades y alternativas pueden ayudarme a poder dar una mejor respuesta a los alumnos y que posibilite la adquisición de aprendizajes significativos.

La diversidad de los alumnos es otro punto muy importante que me ha surgido durante el diseño de la UD. Las diferentes actividades y agrupaciones, así como los instrumentos de evaluación y criterios utilizados, en relación con lo mencionado anteriormente, en cuanto a las posibilidades de acción, es muy importante conocer a los alumnos, saber que fortalezas y debilidades tienen, para poder aprovechar al máximo sus posibilidades, enriqueciendo sus aprendizajes, además de respetando sus realidades, intereses y capacidades.

Por último, considerar que la UD se ha diseñado pero no se ha puesto en práctica, y por ello, no se puede conocer a ciencia cierta cuales serían los resultados y las consecuencias del aprendizaje. De acuerdo con la bibliografía, existen multitud de experiencias y evidencias que demuestran que el cuento motor, tanto en etapas tempranas (Educación Infantil) como en la etapa de EP, que resulta ser una herramienta didáctica muy eficaz, por todos los beneficios que su práctica deriva, tanto a nivel motriz como a nivel cognitivo, psicológico y social. De igual forma que la metodología del ABP, cuyo objetivo es construir aprendizajes que puedan ser transferidos a los problemas o situaciones que aparecen en la vida cotidiana.

Así mismo, dicha UD se ha diseñado, de forma paralela a la actual situación educativa, y social en general (pandemia por COVID), con la intención de preservar el diseño y el mantenimiento de los objetivos, contenidos y diferentes elementos curriculares que forman parte de la UD. No obstante, en el anexo 7, se recogen algunos aspectos a tener en cuenta para la aplicación de la UD respetando la normativa y los consejos generales dispuestos para una práctica educativa segura.

## 8. BIBLIOGRAFÍA


1. ABP. La programación. Los instrumentos de evaluación. (2020). Aulafacil.
2. Baena Extremera, A., & Ruiz Montero, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. <i>EmásF: Revista Digital de Educación Física</i> , 38(38), 73–86.
3. Blázquez, D. (1999). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Inde.
4. Conde de Caveda, J. L. (1994). <i>Cuentos Motores Vol. I</i> . Paidotribo.
5. Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León., <i>Boletín Oficial de Castilla y León</i> 14058 (2016). <a href="https://doi.org/10.1128/MCB.00493-06">https://doi.org/10.1128/MCB.00493-06</a>
6. <i>Educación Física en el Rambla: Rúbricas de valoración de la 2ª evaluación</i> . (2017, April 4). EFenelrambla . <a href="http://efenelrambla.blogspot.com/2017/04/rubricas-de-valoracion-de-la-2.html">http://efenelrambla.blogspot.com/2017/04/rubricas-de-valoracion-de-la-2.html</a>
7. Erskine, R. G., Moursund, J. P., Erskine, R. G., & Moursund, J. P. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. <i>Revista Pedagógica de La Universidad de Cienfuegos</i> , 15, 54–68. <a href="https://doi.org/10.4324/9780429476020-2">https://doi.org/10.4324/9780429476020-2</a>
8. Fernández Valdés, M. de las M., & Pinto Molinas, M. (2013). El desarrollo de competencias informacionales en ciencias de la salud a partir del paradigma de la transdisciplinariedad. Una propuesta formativa.
9. Galeana de la O, L. (2018). Aprendizaje Basado en Proyectos. 1(1), 17. <a href="http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdfm">http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdfm</a>
10. González Boto, R., Madrera Mayor, E., & Salguero del Valle, A. (2004). Las escuelas gimnásticas y su relación con la actividad física y educación física actuales. <i>EF Deportes</i> , 73, 1. <a href="https://efdeportes.com/efd73/gimn.htm">https://efdeportes.com/efd73/gimn.htm</a>
11. Huizinga, J. (1998). <i>Homo ludens</i> . Alianza.
12. Jiménez, J. M. Á., Sánchez, M. J. P., Amado, M. V., & Sanz, B. L. (2010). Actividades De Enseñanza Y Aprendizaje Propuestas Para Tecnología. <i>Revista Digital Euroinnova</i> , 1–9. <a href="http://www.eduinnova.es/ene2010/ACTIVIDADESTEC.pdf">http://www.eduinnova.es/ene2010/ACTIVIDADESTEC.pdf</a>
13. Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, 295 <i>Boletín Oficial del Estado</i> 58 (2013). <a href="https://doi.org/BOE-A-2012-5403">https://doi.org/BOE-A-2012-5403</a>
14. López García, M. O. (2020, December). <i>Canvas proyecto ABP UD por Marta Lopez en Genially</i> . <a href="https://view.genial.ly/5f86d1ecad276c0d08df1faa/horizontal-infographic-review-canvas-proyecto-">https://view.genial.ly/5f86d1ecad276c0d08df1faa/horizontal-infographic-review-canvas-proyecto-</a>

abp-ud
15. Lafuente, C. M. (2018). CUENTO MOTOR PARA ALUMNOS DE 3o. February. <a href="https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11458.48320">https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11458.48320</a>
16. López Jauregui, L. (2018, February 13). Metodología aprendizaje basado en proyectos (ABP). Didactia. Grupo Master D. <a href="https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-12/metodologia-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp">https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-12/metodologia-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp</a>
17. Machín Casañas, R. (2009). 'Educación del movimiento' vs 'Educación por el movimiento.' EF Deportes.
18. Manzano, J. I., & Carrera, I. (2005). La E.F. en el proceso educativo. Infornet.
19. Martínez Rodríguez, E. (2009). Método de enseñanza de la Educación Física: descubrimiento guiado. EF Deportes, 63.
20. Ministerio de Sanidad Gobierno de España. (2020). Medidas de prevención, higiene y promoción de la salud frente a COVID-19 para centros educativos en el curso 2020-2021. 119(3), 670–673. <a href="https://www.medrxiv.org/content/10.1101/2020.04.11.20056010v1%0Ahttp://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:7e90bfc0-502b-4f18-b206-f414ea3cdb5c/medidas-centros-educativos-curso-20-21.pdf">https://www.medrxiv.org/content/10.1101/2020.04.11.20056010v1%0Ahttp://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:7e90bfc0-502b-4f18-b206-f414ea3cdb5c/medidas-centros-educativos-curso-20-21.pdf</a>
21. Muñoz Muñoz, A., & Díaz Perea, M. (2009). Metodología por proyectos en el área de conocimiento del medio. Revista Docencia e Investigación, 19, 101–126.
22. Navarro Adelantado, V. (1997). El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación, 181–200.
23. Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2007). Juegos cooperativos y Educación Física. Paidotribo.
24. ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, Boletín Oficial de Castilla y León 14058 (2016). <a href="https://doi.org/10.1128/MCB.00493-06">https://doi.org/10.1128/MCB.00493-06</a>
25. Piaget, J. (1955). Psicología de la Inteligencia. <a href="http://www.monografias.com/trabajos94/%0Aseminario-teoria-del-aprendizaje/seminario-teoria-delaprendizaje.shtml#ixzz4wXVdwUYW%0A">http://www.monografias.com/trabajos94/%0Aseminario-teoria-del-aprendizaje/seminario-teoria-delaprendizaje.shtml#ixzz4wXVdwUYW%0A</a>
26. Pozuelos Estrada, F. J. (2007). Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias (Issue October). <a href="http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C__Rb1978493__Spozuelos__P0,6__Orightresult__U__X4?lang=spi&amp;suite=cobalt">http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C__Rb1978493__Spozuelos__P0,6__Orightresult__U__X4?lang=spi&amp;suite=cobalt</a>
27. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación

<p>Primaria., Boletín Oficial del Estado 1 (2014). <a href="https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2014-2222">https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2014-2222</a></p>
<p>28. Resolución de 17 de agosto de 2009, por la que se regula el diseño, aplicación, seguimiento y evaluación de las adaptaciones curriculares significativas para el alumnado con necesidades educativas especiales escolarizado en el segundo ciclo de educación i, BOCyL nº 163 26108 (2009).</p>
<p>29. Sánchez, G., &amp; Coterón, J. (2012). Actividades físicas artístico-expresivas. ¿Qué nos preocupa? Un modelo de intervención para una motricidad expresiva y creativa. <i>Tándem: Didáctica de La Educación Física</i>, 39, 37–47.</p>
<p>30. Vargas, R., &amp; Carrasco, L. (2006). El cuento motor y su incidencia en la educación por el movimiento. <i>Pensamiento Educativo</i>, 38, 108–124.</p>
<p>31. Vergara, J. J. (2016). <i>Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso</i>. SM.</p>


## 9. ANEXOS

### 9.1. ANEXO 1. FICHA UD

<b>UD 11 “LA BÚSQUEDA DEL TESORO”</b> Un cuento motor		
<b>Nº DE SESIONES</b>	6	
<b>CC:</b> CL, CD, AA, SI, SC <b>OGE:</b> a, b, c, j, k <b>CRIT. EVALUACIÓN:</b> B.2.1., B.3.2., B.4.4., B.5.1., B.6.1. <b>ESTÁNDARES A.E.:</b> B.1.1.2, B.1.2.1, B.1.2.3., B.2.1.1, B.4.1.2., B.4.4.4., B.5.1.1., B.6.1.5.		<b>CONTENIDOS DIDÁCTICOS</b>
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje</li> <li>• Comprensión de mensajes corporales expresados. Representaciones de roles y personajes con el lenguaje corporal.</li> <li>• Adquisición de hábitos saludables relacionados con la actividad física y consolidación de hábitos de higiene corporal y alimentarios saludables</li> <li>• Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</li> </ul>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer el concepto de cuento motor a través del juego cooperativo</li> <li>2. Crear un cuento motor a través del trabajo cooperativo</li> <li>3. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje</li> <li>4. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas y representación de personajes e historias</li> <li>5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.</li> <li>6. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades</li> </ol>		
		<b>SESIONES</b>
		<b>Sesión 1.</b> Presentación UD- Campo de entrenamiento <b>Sesión 2.</b> La expedición <b>Sesión 3.</b> ¡Oh, no! Abordaje en el mar <b>Sesión 4.</b> La brújula <b>Sesión 5.</b> El tesoro nos espera <b>Sesión 6.</b> Nuestro propio cuento
<b>METODOLOGÍA</b>		
<b>Métodos:</b> Globales (ABP) <b>Agrupamientos:</b> Gran grupo, pequeño grupo, parejas, individual  <b>Estrategias:</b> Analítica y Global		
<b>Estilos de enseñanza.</b> Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión. Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad. Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado. Trabajo cooperativo		

## 9. ANEXOS

### 9.1. Anexo 1. Ficha UD

<b>UD 11 “LA BÚSQUEDA DEL TESORO”</b>  Un cuento motor		
<b>Nº DE SESIONES</b>	6	
<b>CC:</b> CL, CD, AA, SI, SC <b>OGE:</b> a, b, c, j, k		<b>CONTENIDOS DIDÁCTICOS</b>
<b>CRIT. EVALUACIÓN:</b> B.2.1., B.3.2., B.4.4., B.5.1., B.6.1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje</li> <li>• Comprensión de mensajes corporales expresados. Representaciones de roles y personajes con el lenguaje corporal.</li> <li>• Adquisición de hábitos saludables relacionados con la actividad física y consolidación de hábitos de higiene corporal y alimentarios saludables</li> <li>• Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES A.E.:</b> B.1.1.2, B.1.2.1, B.1.2.3., B.2.1.1, B.4.1.2., B.4.4.4., B.5.1.1., B.6.1.5.		
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>		<b>SESIONES</b>
1. Conocer el concepto de cuento motor a través del juego cooperativo 2. Crear un cuento motor a través del trabajo cooperativo 3. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje 4. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas y representación de personajes e historias 5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo. 6. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades		<b>Sesión 1.</b> Presentación UD- Campo de entrenamiento <b>Sesión 2.</b> La expedición <b>Sesión 3.</b> ¡Oh, no! Abordaje en el mar <b>Sesión 4.</b> La brújula <b>Sesión 5.</b> El tesoro nos espera <b>Sesión 6.</b> Nuestro propio cuento
<b>METODOLOGÍA</b>		
<b>Métodos:</b> Globales (ABP)		<b>Agrupamientos:</b> Gran grupo, pequeño grupo, parejas, individual
<b>Estrategias:</b> Analítica y Global		
<b>Estilos de enseñanza.</b> Paradis pedagógicas a lo largo de la sesión. Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad. Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado. Trabajo cooperativo		



**DESCRIPCIÓN GENERAL:**

**EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:** Observación Directa, Hoja de Observación, Registro Anecdótico y Rúbrica

**ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:** Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos. Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva). Adaptación actividades y evaluación

**TICS:** Class Dojo, Portfolio

## **9.2. ANEXO 2. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

De acuerdo con Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, los objetivos generales de la Educación Primaria son los siguientes:

- A. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.**
- B. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.**
- C. Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.**
- D. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- E. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma, y desarrollar hábitos de lectura.
- F. Adquirir en al menos una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- G. Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- H. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- I. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- J. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.**

**K. Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.**

- L. Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- M. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- N. Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

### 9.3. ANEXO 3. PLANILLA DE LAS SESIONES.

<b>SESIÓN: 1</b> <b>CAMPO DE ENTRENAMIENTO</b>	<b>COMPETENCIAS</b> CL, AA, SC, SI
<b>MATERIALES</b>	<b>ESPACIO</b>
Picas, balones, cuerdas, bancos suecos, marcas para el suelo, conos, Tablet o Proyector	Gimnasio y/o Clase Convencional
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
1. Conocer el concepto de cuento motor a través del juego cooperativo 2. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos modificados y circuitos 3. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje</li> <li>• Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las diferentes paradas del circuito multifuncional</li> <li>• Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado</li> <li>• Bota el balón o pelota correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> <li>• Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> <li>• Realiza saltos correctamente (pies juntos y pies separados) ayudándose del resto de segmentos corporales</li> <li>• Respeta durante la práctica del circuito tanto a compañeros como a instalaciones y materiales</li> <li>• Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones</li> </ul>	
Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bota el balón o pelota correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> </ul>	
Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)	
Realiza saltos correctamente (pies juntos y pies separados) usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)	
- Respeta durante la práctica del circuito tanto a compañeros como a instalaciones y materiales	
Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones	

- a) Desplazamientos con diferentes apoyos
- b) Circuito de obstáculos
- c) Juego predeportivo: quitar la cola al zorro. Juego de coger la cola (con un peto), por equipos. Los alumnos se ponen un peto en la parte posterior, en el borde del pantalón. Por una parte, tienen que proteger su peto, e intentar quitar el peto de los demás.

### **MOMENTO DE DESPEDIDA**

#### **Actividad de vuelta a la calma**

- Teléfono escacharrado.

#### **Asamblea final**

- Puesta en común
- Completar en el Cuaderno de Bitácora

#### **Observaciones generales**

##### **Metodología:**

- Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión
- Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad
- Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado
- Trabajo cooperativo

##### **Atención a la diversidad:**

- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos
- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)

<b>SESIÓN: 2 LA EXPEDICIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CL, AA, SC</b>
<b>MATERIALES</b>	<b>ESPACIO</b>
Cestas, cuerdas, aros, imágenes de alimentos, botellas de plástico, arena	Gimnasio
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<p>1. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos modificados</p> <p>2. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.</p> <p>3. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de juegos modificados</li> <li>• Adquisición de hábitos alimentarios saludables relacionados con la actividad física y consolidación de hábitos de higiene corporal.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver los juegos cooperativos</li> <li>• Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado</li> <li>• Recoge y desplaza los materiales utilizados en los juegos, de forma coordinada y manteniendo el equilibrio</li> <li>• Respeta durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales.</li> <li>• Reconoce e identifica los alimentos adecuados para una alimentación saludable</li> <li>• Reconoce e identifica los elementos que forman parte para una higiene adecuada</li> <li>• Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones</li> </ul>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática de los alumnos</li> <li>• Registro anecdótico</li> <li>• Rúbrica de coevaluación</li> </ul>	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>	
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>	
<p><b>Asamblea inicial.</b> Realizaremos una puesta en común presentando el inicio del nuevo capítulo del libro, ¿qué deberíamos llevarnos a un viaje? Antes de empezar la actividad, nos ubicaremos dentro del mapa del tesoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Ubicación en el Mapa del Tesoro)</li> <li>• Puesta en común</li> <li>• Lluvia de ideas</li> </ul>	
<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	
<p>a) Desplazamientos con diferentes apoyos</p> <p>b) Juego “la cesta de alimentos”. Desplazamientos con una bandeja de cartón en las manos y botellas con arena, intentando mantener el equilibrio y que no se caigan. Deben coger</p>	

<p>diferentes alimentos y ponerlos en la pirámide de forma adecuada.</p> <p>c) Juego “¿qué llevo en la maleta?” Carrera de relevos para conseguir los elementos que necesitan para la maleta (cada grupo tiene su propia maleta que debe llenar).</p>
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>
<p><b>Actividad de vuelta a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feldenkrais</li> </ul> <p><b>Asamblea final</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puesta en común</li> <li>- Completar en el Cuaderno de Bitácora</li> </ul>
<b>Observaciones generales</b>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión</li> <li>- Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad</li> <li>- Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado</li> <li>- Trabajo cooperativo</li> </ul>
<p><b>Atención a la diversidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos</li> <li>- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)</li> </ul>

<b>SESIÓN: 3</b> <b>ABORDAJE EN EL MAR</b>	<b>COMPETENCIAS</b> CL, AA, SC
<b>MATERIALES</b>	<b>ESPACIO</b>
Aros, balones, cuerdas, colchonetas	Gimnasio
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<p>1. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos cooperativos</p> <p>2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas y representación de personajes e historias</p> <p>3. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de juegos cooperativos</li> <li>• Adquisición de hábitos alimentarios saludables relacionados con la actividad física y consolidación de hábitos de higiene corporal.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver los juegos cooperativos</li> <li>• Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado (modificación de trayectorias y direcciones)</li> <li>• Coge el aro correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> <li>• Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> <li>• Respeta durante la práctica de las actividades tanto a compañeros como a instalaciones y materiales</li> <li>• Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo</li> </ul>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática de los alumnos</li> <li>• Registro anecdótico</li> <li>• Rúbrica de coevaluación</li> </ul>	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>	
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>	
<p><b>Asamblea inicial.</b> Realizaremos una puesta en común presentando el inicio del nuevo capítulo del libro, la expedición ya ha comenzado. Antes de empezar la actividad, nos ubicaremos dentro del mapa de la búsqueda del tesoro.</p> <p>- (Ubicación en el Mapa del Tesoro)</p>	
<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	
<p>Juegos cooperativos:</p> <p>a) El túnel, cada alumno tiene un aro en la mano. Se colocan en fila y tienen que ir pasando entre las piernas de sus compañeros y el aro (como si fuera un túnel). Una vez que cruzan el túnel, pasan a formar parte de él.</p> <p>b) La alfombra</p>	



- c) Encestar balón en el aro. En grupos de 3 personas, tienen que sujetar el aro e intentar que el balón o pelota que lancen pase a través del mismo. Hay turnos para coger el aro y para lanzar la pelota.

#### **MOMENTO DE DESPEDIDA**

##### **Actividad de vuelta a la calma**

- Ejercicios de estiramiento por parejas

##### **Asamblea final**

- Puesta en común
- Completar en el Cuaderno de Bitácora

##### **Observaciones generales**

##### **Metodología:**

- Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión
- Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad
- Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado
- Trabajo cooperativo

##### **Atención a la diversidad:**

- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos
- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)

<b>SESIÓN: 4 LA BRÚJULA</b>	<b>COMPETENCIAS CL, AA, SC, SI</b>
<b>MATERIALES</b>	<b>ESPACIO</b>
Picas, balones, cuerdas, bancos suecos, marcas para el suelo, conos, Tablet o Proyector	Gimnasio
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un cuento motor a través del trabajo cooperativo</li> <li>2. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje</li> <li>3. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas y representación de personajes e historias</li> <li>4. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de estaciones de aprendizaje</li> <li>• Comprensión de mensajes corporales expresados. Representaciones de roles y personajes con el lenguaje corporal.</li> <li>• Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las situaciones motrices</li> <li>• Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado (modificación de trayectorias y direcciones)</li> <li>• Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> <li>• Participa de forma activa en los juegos, adoptando una actitud positiva de acuerdo con las normas establecidas</li> <li>• Representa los personajes y las situaciones de acuerdo con el cuento motor utilizando sus posibilidades corporales</li> <li>• Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo</li> <li>• Respeta durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales</li> <li>• Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones</li> </ul>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática de los alumnos</li> <li>• Registro anecdótico</li> <li>• Rúbrica de trabajo cooperativo</li> </ul>	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>	
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>	
<p><b>Asamblea inicial.</b> Antes de empezar la actividad, nos ubicaremos dentro del mapa de la búsqueda del tesoro. En esta asamblea se comentarán las actividades realizadas en las sesiones anteriores, así como las tareas del Portfolio.</p> <p>Se establecen los grupos cooperativos y se distribuyen en grupos, repartiéndose el material a utilizar, así como los roles dentro del equipo.</p>	

(Ubicación en el Mapa del Tesoro)
<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b>
<p><b>Circuito multifuncional (Juego de los dados)</b></p> <p>Los alumnos, distribuidos en diferentes grupos de trabajo, realizan lanzamientos con el dado, cada número del dado tiene unos personajes, en un escenario con una actividad a realizar. Los alumnos, con el material disponible, organizan y realizan la actividad de acuerdo con el número del dado.</p> <p>Se puede modificar el lanzamiento del dado pudiendo haber variantes, para realizar el mayor número de experiencias.</p> <p>1 número: 1 personaje, 1 acción y 1 escenario (misma fila)</p> <p>1 número: 1 personaje o 1 acción o 1 escenario</p>
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>
<p><b>Actividad de vuelta a la calma:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad en gran círculo (la telaraña), pasando un ovillo de lana, los compañeros van tejiendo una telaraña (diciendo una persona que ha participado en el juego de una forma muy adecuada)</li> </ul> <p><b>Asamblea final</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puesta en común, reflexión sobre la actividad realizada</li> </ul>
<b>Observaciones generales:</b>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión</li> <li>- Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad</li> <li>- Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado</li> <li>- Trabajo cooperativo</li> </ul>
<p><b>Atención a la diversidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos</li> <li>- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación sistemática de los alumnos</li> <li>- Debate y reflexión entre los pequeños grupos (coevaluación) en el Cuaderno de Bitácora</li> </ul>
<p><b>Atención a la diversidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos</li> <li>- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación sistemática de los alumnos</li> <li>- Debate y reflexión entre los pequeños grupos (coevaluación) en el Cuaderno de Bitácora</li> </ul>

<b>SESIÓN: 5</b> <b>EL TESORO NOS ESPERA</b>	<b>COMPETENCIAS</b> CL, AA, SC, SI
<b>MATERIALES</b>	<b>ESPACIO</b>
Picas, balones, cuerdas, bancos suecos, marcas para el suelo, conos, Tablet o Proyector	Gimnasio
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un cuento motor a través del trabajo cooperativo</li> <li>2. Mejorar la ejecución y competencia motriz a través de juegos modificados y estaciones de aprendizaje</li> <li>3. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas y representación de personajes e historias</li> <li>4. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de los cuentos motores a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de estaciones de aprendizaje</li> <li>• Comprensión de mensajes corporales expresados. Representaciones de roles y personajes con el lenguaje corporal.</li> <li>• Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las situaciones motrices</li> <li>• Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado (modificación de trayectorias y direcciones)</li> <li>• Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)</li> <li>• Participa de forma activa en los juegos, adoptando una actitud positiva de acuerdo con las normas establecidas</li> <li>• Representa los personajes y las situaciones de acuerdo con el cuento motor utilizando sus posibilidades corporales</li> <li>• Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo</li> <li>• Respeta durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales</li> <li>• Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones</li> </ul>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática de los alumnos</li> <li>• Registro anecdótico</li> <li>• Rúbrica de trabajo cooperativo</li> </ul>	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>	
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>	
<p><b>Asamblea inicial (Gran círculo)</b></p> <p>La asamblea se centrará en recordar lo ocurrido en las sesiones anteriores, y preparar la sesión para crear nuestro cuento motor. De acuerdo con los roles de trabajo en equipo, prepararemos los materiales a utilizar en la sesión.</p>	

<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b>
Una vez colocados los materiales, cada grupo se establece en una situación del gimnasio de acuerdo con los roles del cuento motor (piratas, tripulación, capitanes y exploradores), y comienzan a elegir acciones y comienzan a construir el cuento motor (habrá imágenes y descripciones de apoyo para guiar el proceso, así como el juego de los dados).
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>
<b>Actividad de vuelta a la calma</b>
- Estiramiento guiado por el docente
<b>Asamblea final</b>
- Puesta en común, estructuración en la planilla del cuento motor
<b>Observaciones generales:</b>
<b>Metodología:</b>
- Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión
- Mando directo durante la enseñanza de normas del juego
- Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado
- Trabajo cooperativo
<b>Atención a la diversidad:</b>
- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos
- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)
<b>Evaluación:</b>
- Observación sistemática de los alumnos
- Debate y reflexión entre los pequeños grupos (coevaluación) en el Cuaderno de Bitácora
<b>Atención a la diversidad:</b>
- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos
- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)

<b>SESIÓN: 6 NUESTRO PROPIO CUENTO</b>	<b>COMPETENCIAS CL, AA, SC, SI</b>
<b>MATERIALES</b>	<b>ESPACIO</b>
Picas, balones, cuerdas, bancos suecos, marcas para el suelo, conos, Tablet o Proyector, materiales elegidos por los alumnos	Gimnasio
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un cuento motor a través del trabajo cooperativo</li> <li>2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas y representación de personajes e historias</li> <li>3. Desarrollar técnicas de trabajo individual y en grupo, así como actitudes de responsabilidad y superación de inseguridades</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición del cuento motor a través del juego cooperativo</li> <li>• Mejora de la competencia motriz a través de estaciones de aprendizaje</li> <li>• Comprensión de mensajes corporales expresados. Representaciones de roles y personajes con el lenguaje corporal.</li> <li>• Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</li> </ul>
<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un cuento motor a través del trabajo cooperativo, teniendo en cuenta la estructura de los cuentos motores</li> <li>• Representa un cuento motor utilizando los recursos y posibilidades corporales</li> <li>• Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio</li> <li>• Resuelve las situaciones motrices adecuadamente, realizando las actividades de acuerdo con sus características</li> <li>• Respeta durante la representación del cuento motor tanto a compañeros como a instalaciones y materiales</li> <li>• Muestra actitudes positivas hacia sus compañeros fomentando un clima agradable</li> </ul>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática de los alumnos</li> <li>• Rúbrica Proyecto</li> <li>• Rúbrica de coevaluación</li> </ul>	
<b>MOMENTO DE ENCUENTRO</b>	
<p><b>Asamblea inicial (Gran círculo)</b></p> <p>Esta asamblea servirá como ensayo general antes de la creación del cuento motor. Cada alumno recordará el rol que le corresponde desempeñar dentro del cuento. El docente será el encargado de narrarlo.</p> <p>Se dispondrán los materiales que se requieran, tanto por el escenario, como por los personajes y los escenarios.</p>	
<b>MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	
Exposición y representación del cuento motor.	
<b>MOMENTO DE DESPEDIDA</b>	

**Asamblea final**, tras la realización del cuento motor, nos volveremos a juntar en gran círculo, sentados, para comentar la sesión que hemos realizado:

- Puesta en común (Reflexión), aspectos positivos, aspectos negativos, aspectos a mejorar, clima de trabajo y de grupo
- Rúbrica de autoevaluación
- Rúbrica de coevaluación

**Observaciones generales:**

**Metodología:**

- Paradas pedagógicas a lo largo de la sesión
- Mando directo durante la enseñanza de normas del juego y de seguridad
- Descubrimiento guiado de las actuaciones y capacidades del alumnado
- Trabajo cooperativo






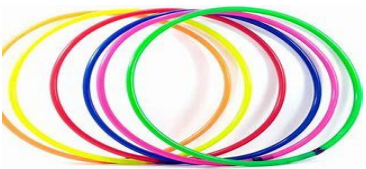



**Atención a la diversidad:**

- Grupos homogéneos, flexibles y cooperativos
- Colocación próxima al material y al docente de los alumnos con mayor dificultad para mejorar el canal de comunicación (visual, auditiva)

## 9.4. ANEXO 4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

### 9.4.a. Materiales convencionales. Elementos del área de Educación Física.

#### Elementos del área de Educación Física

		
<b>Picas</b>	<b>Colchonetas</b>	<b>Balones</b>
		
<b>Cuerdas</b>	<b>Conos</b>	<b>Aros</b>
		
<b>Marcas para el suelo</b>	<b>Banco sueco</b>	<b>Escaleras</b>

#### Elementos convencionales

		
<b>Lápices, bolígrafos de colores</b>	<b>Cuaderno de Bitácora</b>	<b>Planillas para pizarras blancas</b>



### 9.4.b. Cuento Motor: La búsqueda del tesoro

Sesión 1: Campo de entrenamiento		Fase: Exploración	
Materiales	Picas, petos, conos, cuerdas	Espacio	Gimnasio
Estructura de la sesión	Historia/Cuento	Tarea Motriz/Juego	Observaciones generales
Momento de encuentro	La historia comienza en una antigua biblioteca. Los exploradores se han reunido, como cada año, para decidir cómo van a organizar la búsqueda del tesoro. Tienen un viejo mapa, que resultará ser la clave para encontrar el tesoro.	Gran círculo Visionado vídeo presentación cuento Puesta en común (Ubicación en el Mapa del Tesoro)	Profesor como guía y mediador
Momento de encuentro	Lo primero que deciden hacer es establecer cada grupo para formar la expedición. Se necesitan 3 grupos para poder comenzar la misión: exploradores, tripulación de mantenimiento y capitanes, pero también, deben tener en cuenta que, durante el viaje, pueden encontrarse con los piratas. La reunión ha finalizado, y tienen toda la exploración organizada. ¡Ahora comienza el entrenamiento para la misión!	Establecimiento de grupos: Exploradores, tripulación de mantenimiento, capitanes y piratas.	Profesor como guía y mediador Formación grupos homogéneos y flexibles
Construcción del Aprendizaje	La primera parada de la expedición es el campo de entrenamiento. La tripulación se encuentra ante un terreno enorme, que deben cruzar para poder continuar con la expedición. Pero, hay un cartel, en el que se puede ver escrito “Campo de entrenamiento”. Todos los miembros de la expedición se miran unos a otros sorprendidos. Para poder iniciar el viaje, tienen que ir pasando por las diferentes etapas del campo de entrenamiento. En la primera etapa deben coger una pelota por cada 2 personas y realizar diferentes desplazamientos. Así que, rápidamente se agrupan: los exploradores con la tripulación y los capitanes con los piratas. Todos participan por igual en el entrenamiento y comienzan a desplazarse con una pelota.	Desplazamientos  Desplazamientos Lanzamientos y recepciones	Profesor como guía y mediador
Construcción del Aprendizaje	¡Enhorabuena tripulación! Leen al final de la primera etapa. Ahora deben buscar la siguiente etapa: la etapa número 2. Los exploradores leen las normas de esta etapa, es el entrenamiento individual, atravesando un campo con diferentes obstáculos. La expedición comienza la prueba sin demora, yendo en una hilera de uno en uno.	Circuito de obstáculos	Apoyo vídeo Apoyo imagen
Construcción del Aprendizaje	Una vez que han pasado la siguiente etapa, se encuentran de frente a la tercera etapa,	Juego de coger la cola (con un peto),	Establecimiento de normas de juego y

	los miembros se detienen a leer la consigna. Esta vez, tienen que defender cada uno su bandera, como si fuera el tesoro, y cada grupo de la tripulación debe organizarse para poder llevarlo a cabo. Una vez reunidos, deciden la mejor estrategia para poder superar la tercera etapa. Cuando todos los miembros están preparados, comienza la tercera prueba.	por equipos. Los alumnos se ponen un peto en la parte posterior, en el borde del pantalón. Por una parte, tienen que proteger su peto, e intentar quitar el peto de los demás.	de los equipos
<b>Momento de despedida</b>	Al acabar la tercera prueba, se está haciendo de noche y es hora de que la tripulación descanse. Que suerte, ya toda la tripulación ha acabado el campo de entrenamiento. Los miembros de la tripulación, cansados, se sientan y se van pasando las noticias del día hasta quedarse dormidos.	Actividad de relajación o vuelta a la calma	

<b>Sesión 2: La expedición</b>		<b>Fase: Exploración</b>	
<b>Materiales</b>	Picas, petos, conos, cuerdas	<b>Espacio</b>	Gimnasio
<b>Estructura de la sesión</b>	<b>Historia/Cuento</b>	<b>Tarea Motriz/Juego</b>	<b>Observaciones generales</b>
<b>Momento de encuentro</b>	Tras una noche larga y descansada, los exploradores comienzan la preparación para el viaje. Pero ¿qué necesitarán para el viaje? Toda la tripulación se reúne para decidir qué tienen que llevar a la expedición.	Puesta en común Lluvia de ideas (Ubicación en el Mapa del Tesoro)	Profesor como guía y mediador Rueda de alimentos Maleta de la expedición
<b>Momento de encuentro</b>	Lo primero que tienen que hacer antes de coger la comida es... ¡por supuesto! Lavarse las manos. Ahora la tripulación ya puede elegir la comida que se van a llevar a la misión.	Gestos y mímica	Profesor como guía y mediador
<b>Construcción del Aprendizaje</b>	Primero, tienen que coger alimentos que sean verduras y transportarlos a la maleta de la expedición. Después, continuamos con alimentos ricos en proteínas, ¿la tripulación sabrá qué alimentos coger? Y así, deben continuar con cada grupo de alimentos hasta completar la rueda que tienen en la maleta. ¡Ahhh! Además, cada miembro de la tripulación debe poner su equilibrio a prueba, ¿podrán llevar los alimentos en una bandeja? Ahora lo descubrirán...	Desplazamientos con una bandeja de cartón en las manos y botellas con arena, intentando mantener el equilibrio y que no se caigan. Deben coger diferentes alimentos y ponerlos en la pirámide de forma adecuada.	Grupos homogéneos, cooperativos
<b>Construcción del Aprendizaje</b>	La tripulación ha conseguido en tiempo récord recoger todos los alimentos. Aunque necesitan todavía preparar la ropa de aseo de toda la tripulación. Necesitan varias mudas limpias, una toalla pequeña y otra toalla grande, unas chanclas y un	La maleta Carrera de relevos para conseguir los elementos que necesitan para la maleta (cada grupo tiene su propia maleta)	Grupos homogéneos, cooperativos

	cepillo de dientes, antes de poder partir hacia la búsqueda del tesoro.	que debe llenar)	
<b>Momento de despedida</b>	Por fin, la tripulación tiene todo preparado para empezar la misión. Después de un día agotador deciden que es hora de irse a descansar y se tumban mientras escuchan una voz a lo lejos...	Actividad de relajación o vuelta a la calma: Método Feldenkrais	Profesor como guía

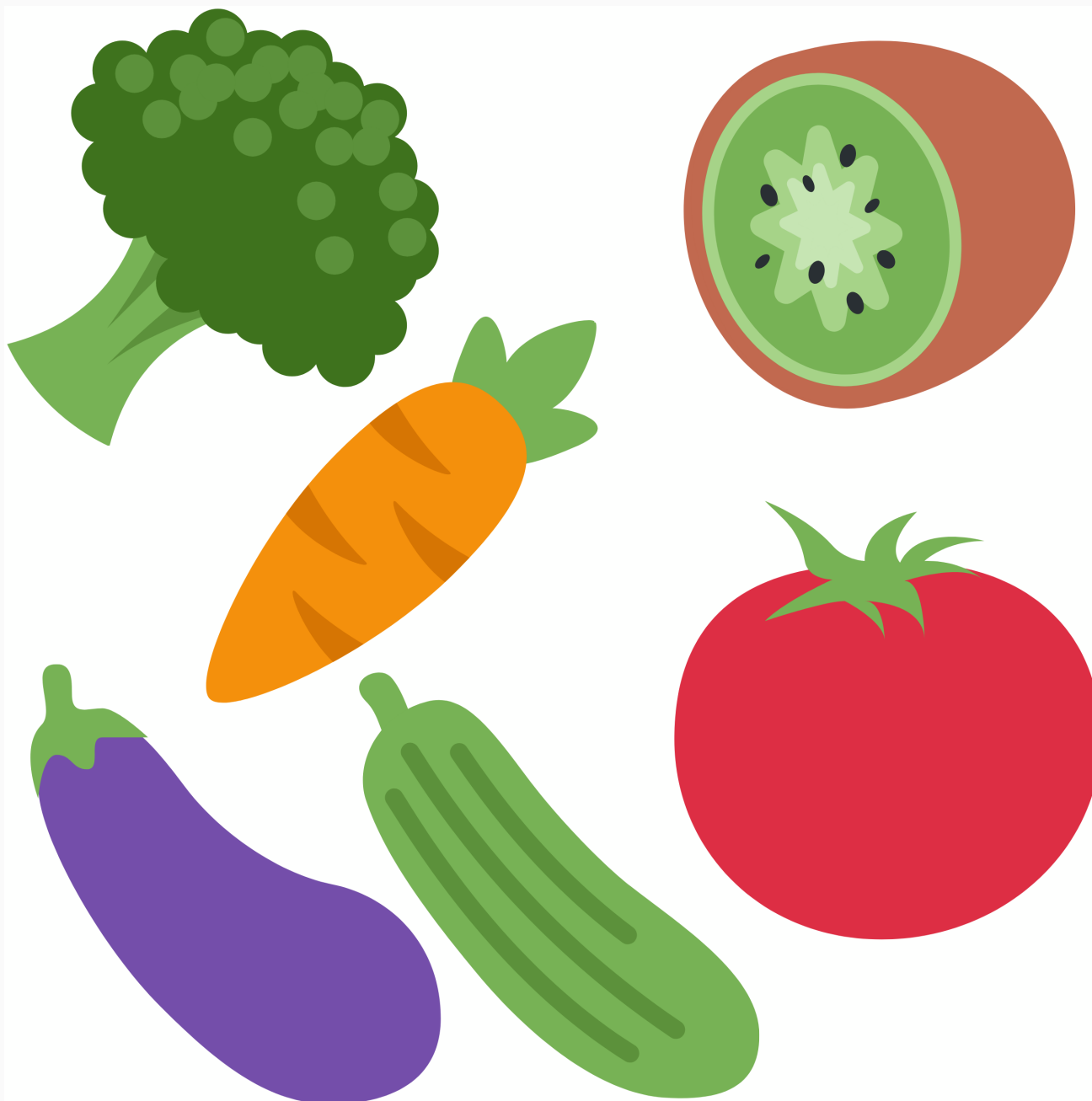
<b>Sesión 3: La expedición</b>		<b>Fase: Exploración</b>	
<b>Materiales</b>	Picas, petos, conos, cuerdas	<b>Espacio</b>	Gimnasio
<b>Estructura de la sesión</b>	<b>Historia/Cuento</b>	<b>Tarea Motriz/Juego</b>	<b>Observaciones generales</b>
<b>Momento de encuentro</b>	La tripulación tiene todo preparado para iniciar la misión. Guardan todo el equipaje en el barco llamado “el Explorer” y se embarcan para dar comienzo a la misión de la búsqueda del tesoro.	Puesta en común (Ubicación en el Mapa del Tesoro) Preparación del material	Profesor como guía y mediador Rueda de alimentos Maleta de la expedición
<b>Construcción del Aprendizaje</b>	Por fin, se encuentran en alta mar. Cada grupo de la tripulación tiene que ponerse en su puesto dentro del barco, pero la temperatura es baja, con lo cual necesitan entrar en calor para poder continuar la misión en las mejores condiciones. Comienza a dar vueltas a lo largo de la cubierta del barco, desplazándose tal y como va diciendo el capitán mayor. Y poco a poco, van notando como la temperatura de sus cuerpos va aumentando.	Desplazamientos a lo largo del espacio, siguiendo las indicaciones del profesor	Profesor como guía y mediador
<b>Construcción del Aprendizaje</b>	Tras entrar en calor, el capitán mayor decide comprobar que todos los elementos del barco funcionan correctamente. Por lo que reúne a toda la población para probar los diferentes elementos.  Primero, van a comprobar que los túneles de la embarcación están en buenas condiciones, y cada miembro de la tripulación va pasando por dentro de los mismos.  ¡Genial! Los túneles están bien, ahora deben comprobar que las escotillas inferiores y superiores también funcionan y no están atascadas, por lo que la tripulación pasa de uno en uno, comprobando que están bien.	Juegos cooperativos: El túnel: cada alumno tiene un aro en la mano. Se colocan en fila y tienen que ir pasando entre las piernas de sus compañeros y el aro (como si fuera un túnel). Una vez que cruzan el túnel, pasan a formar parte de él.	Profesor como guía y mediador
<b>Construcción del Aprendizaje</b>	¡Oh no! De repente oyen un estruendo sobre sus cabezas. Un barco pirata se acerca peligrosamente, y empieza a	Juego cooperativo con aro. En grupos de 3 personas, tienen	Grupos homogéneos y flexibles

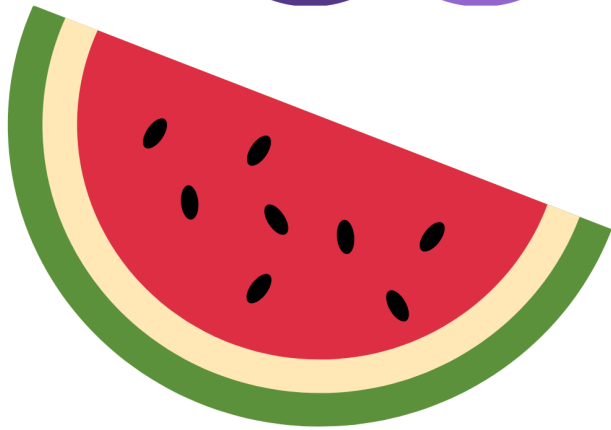
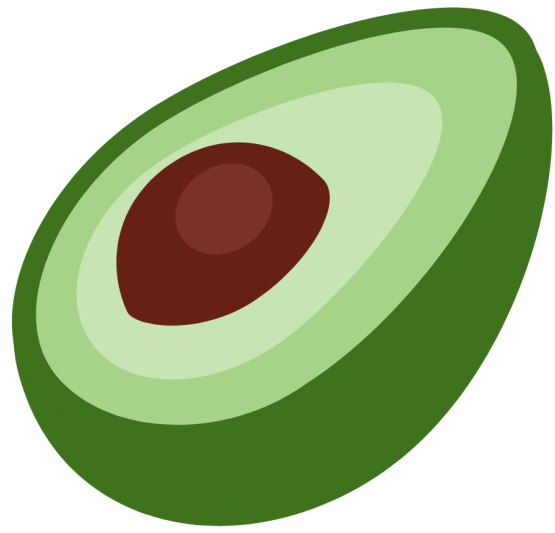
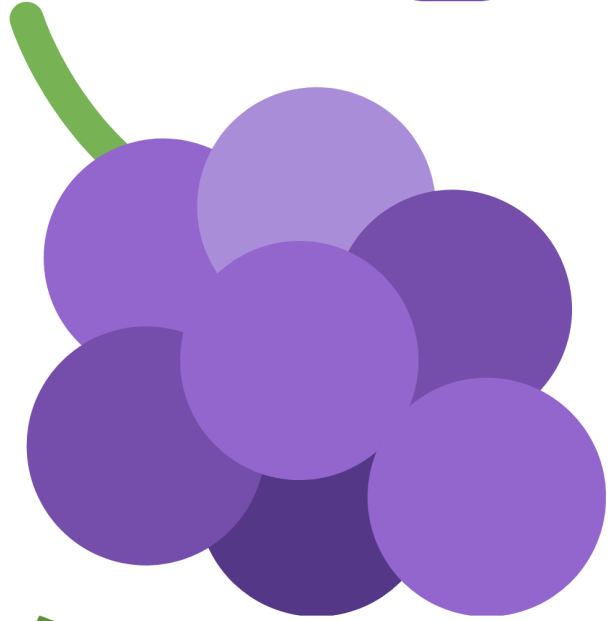
	<p>disparar con sus cañones. La tripulación hace todo lo posible para coger los cañones antes de que dañen el apreciado “Explorer”. Para ello, hacen grupos de 3 y 2 personas e intentan hacer frente a los piratas.</p> <p>Por fin, los piratas se han rendido y se dan la vuelta. Toda la tripulación está a salvo.</p>	<p>que sujetar el aro e intentar que el balón o pelota que lancen pase a través del mismo.</p> <p>Hay turnos para coger el aro y para lanzar la pelota.</p>	<p>(posibilidad de modificar distancias para lograr el objetivo)</p>
<p><b>Momento de despedida</b></p>	<p>La tripulación recoge todas sus herramientas y se sienta en círculo. Tienen que estirar todo su cuerpo después del día tan intenso que han tenido, deciden que lo mejor es hacerlo de dos en dos y se disponen a ello antes de quedarse dormidos de cansancio.</p>	<p>Ejercicios de estiramiento por parejas</p>	<p>Profesor como guía y mediador</p>

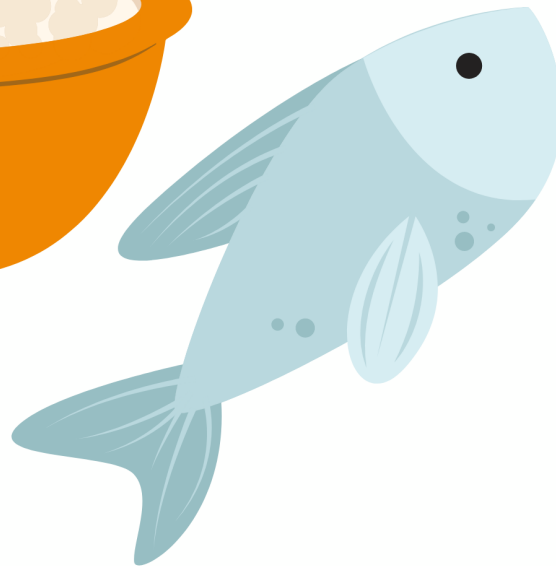
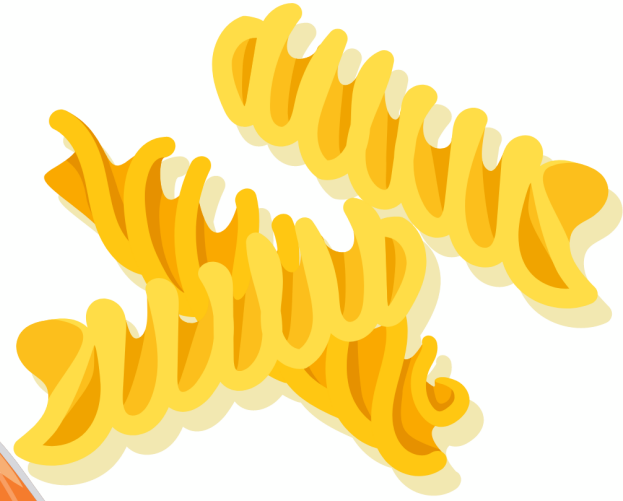
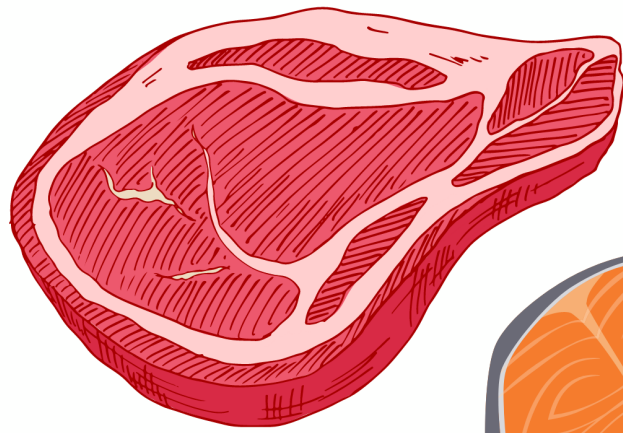
### 9.4.c. Materiales no convencionales

		
<p>Botellas de plástico</p>	<p>Velcros</p>	<p>Figuras de alimentos</p>
		
<p>Figuras de elementos de la maleta</p>	<p>Mochila del explorador</p>	<p>Pirámide de alimentos</p>

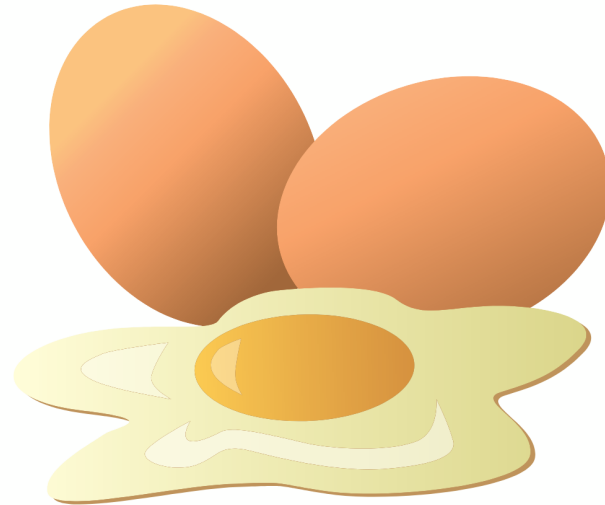
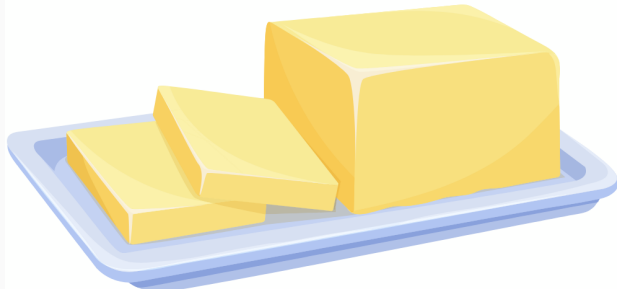
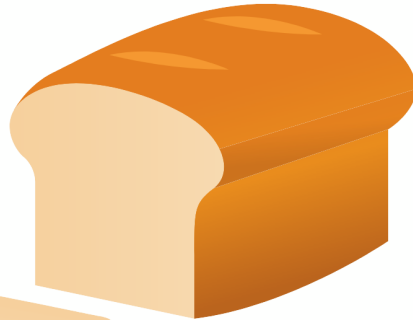
## 9.4.d. Materiales audiovisuales

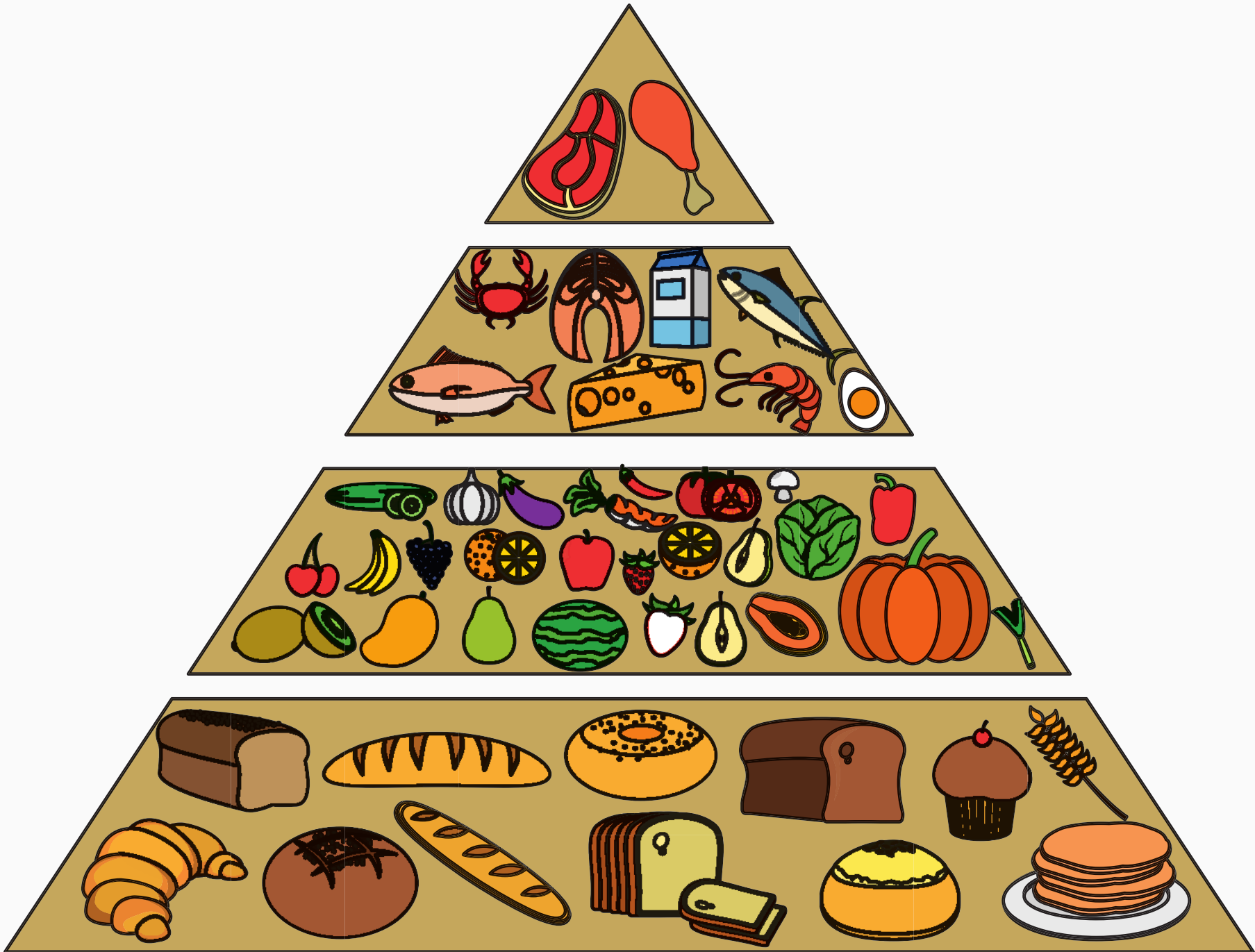












# Plato Harvard



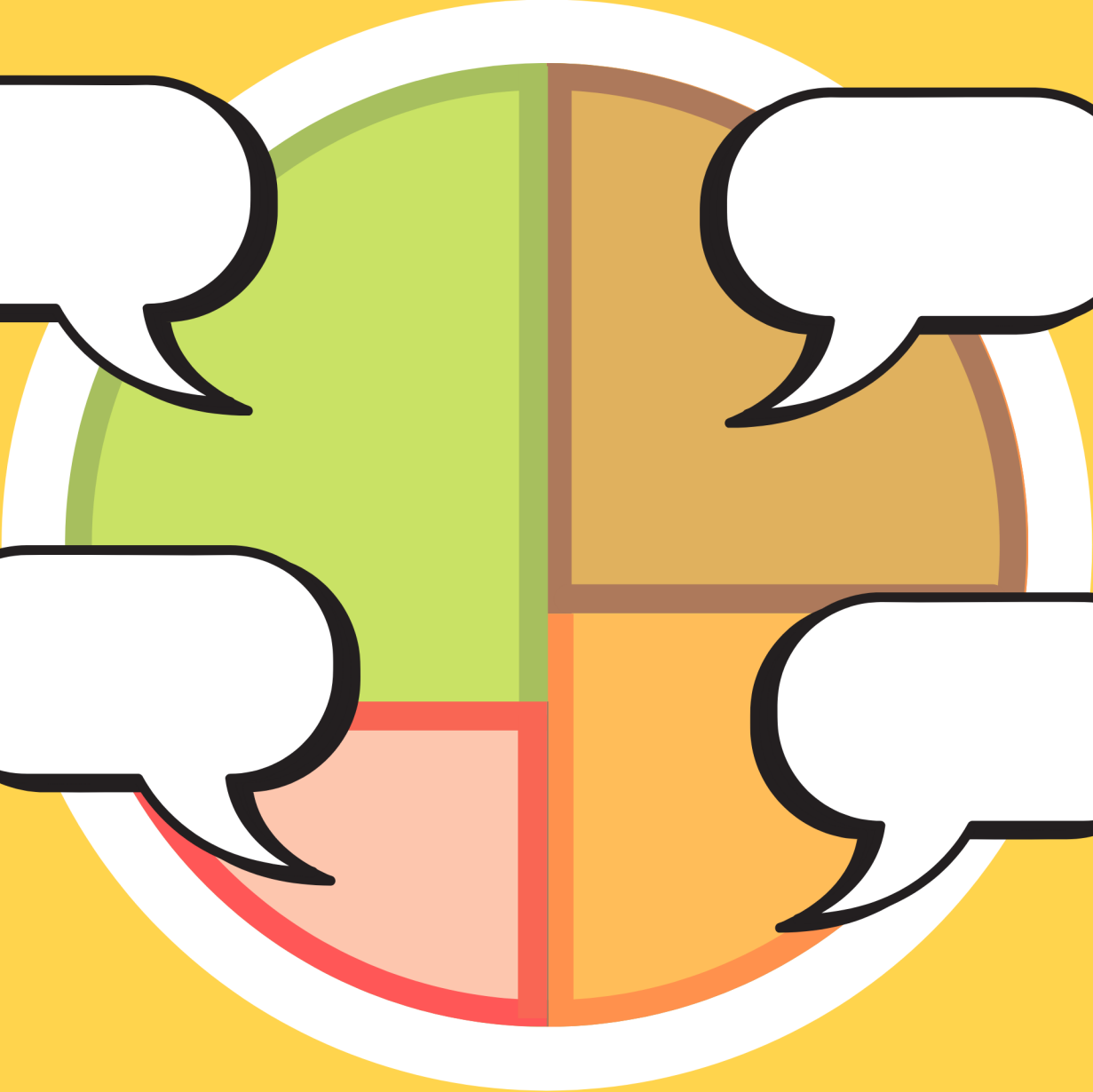
Verduras

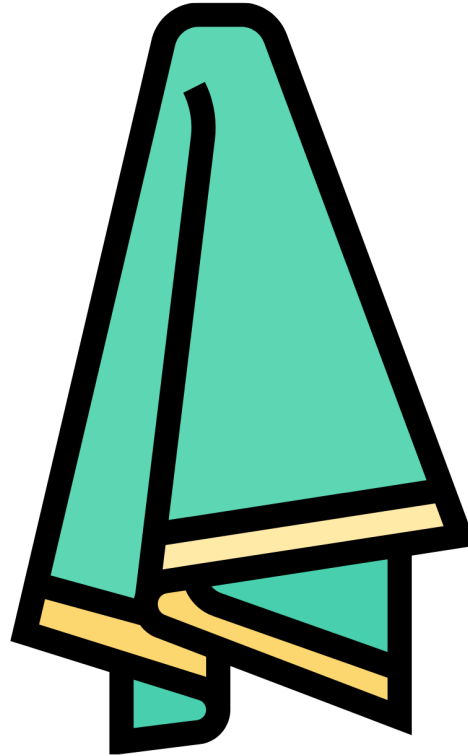
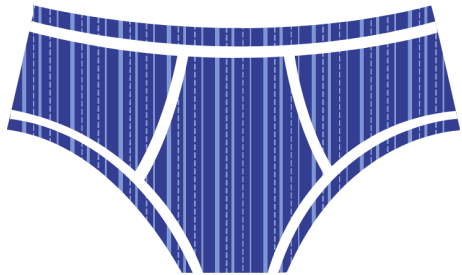
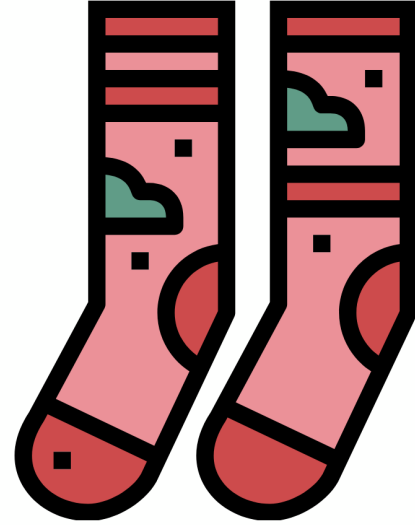
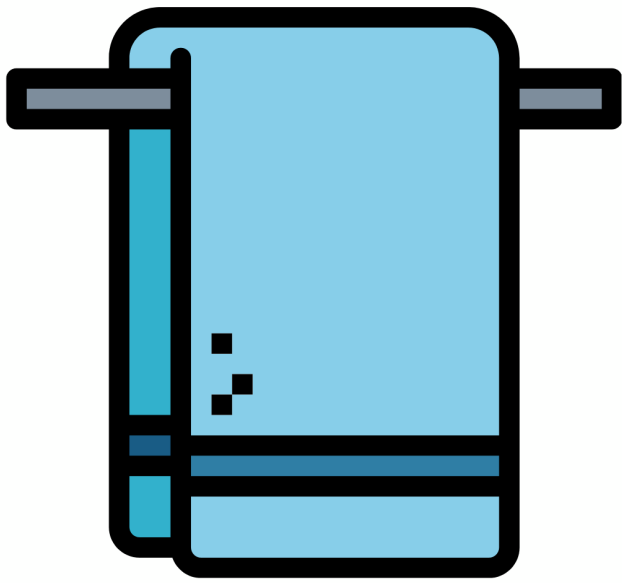
Granos  
Integrales

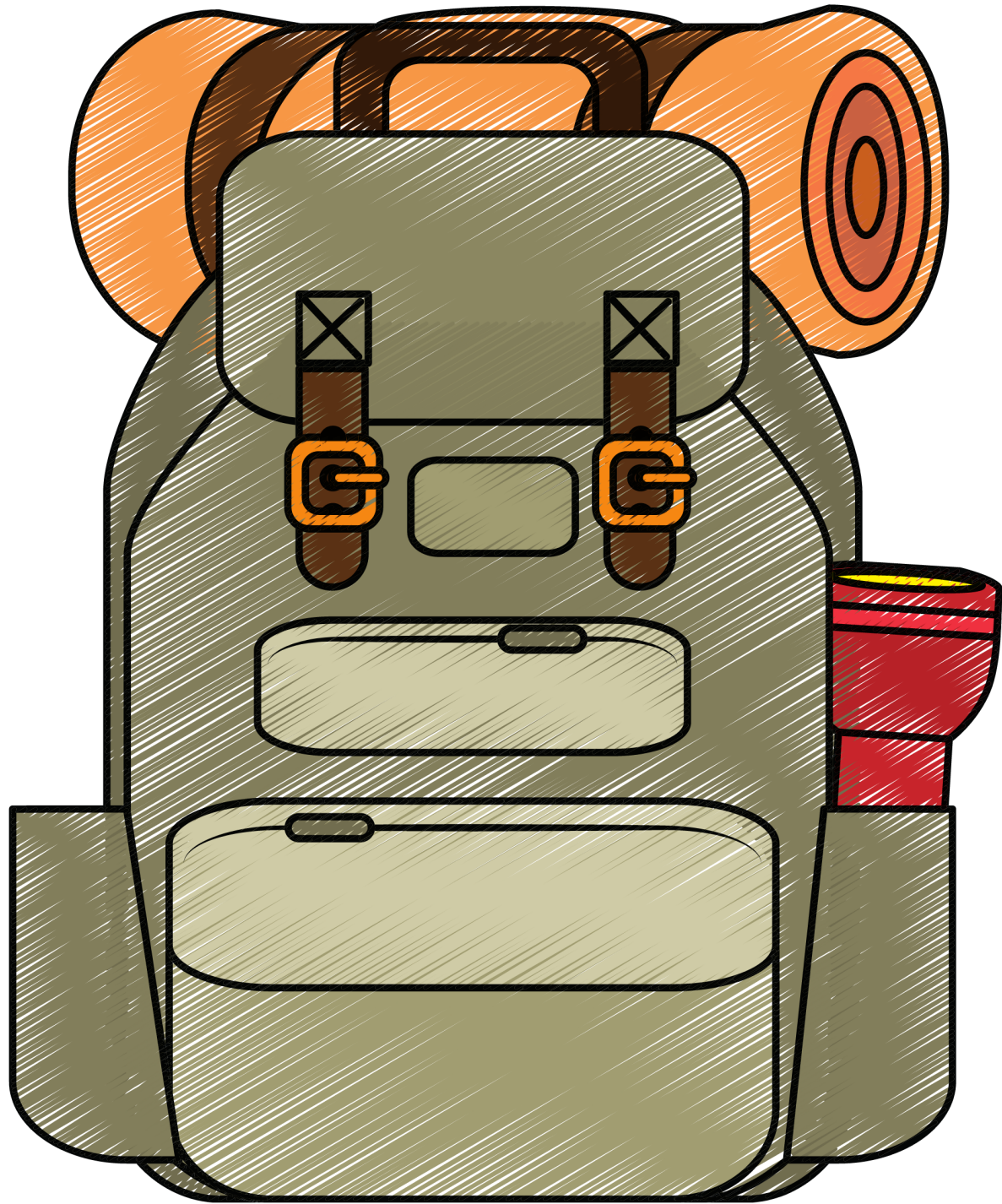
Frutas

Proteínas  
saludables









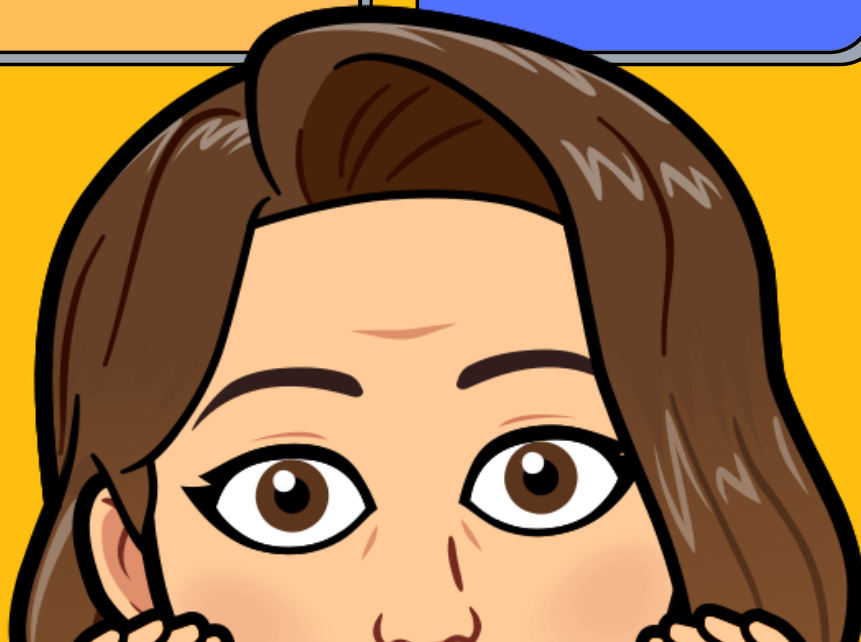
# El juego del dado

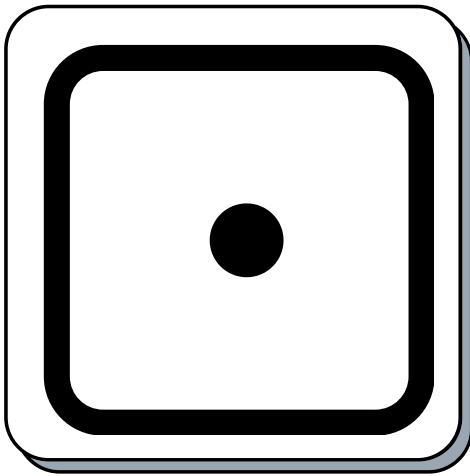
Número

Personaje

Escenario

Acción

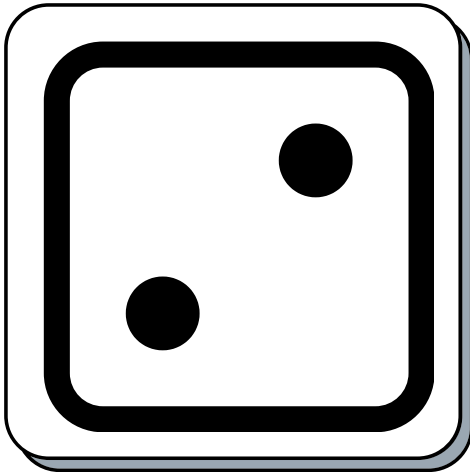




Capitanes

Proa del  
barco

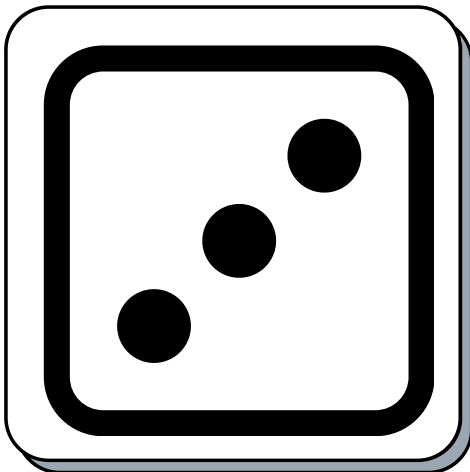
Tienen que  
atravesar  
la red, pero  
cuidado, te puedes  
quedar pegado



Tripulación  
de  
mantenimiento

Bodega del  
barco

Juegan a pasarse  
las herramientas  
para colocarlas  
en la estantería

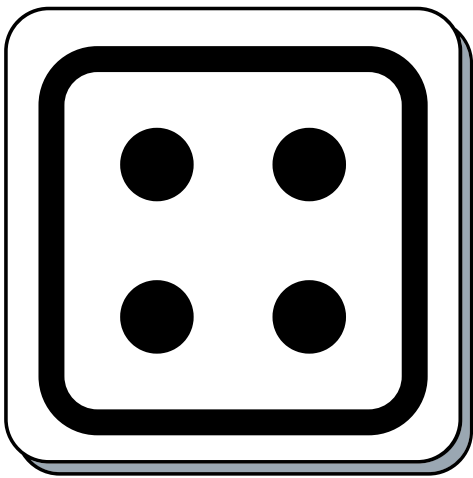


Exploradores

Popa del  
barco

Utilizan la brújula  
para saber hacia  
donde tienen que  
ir

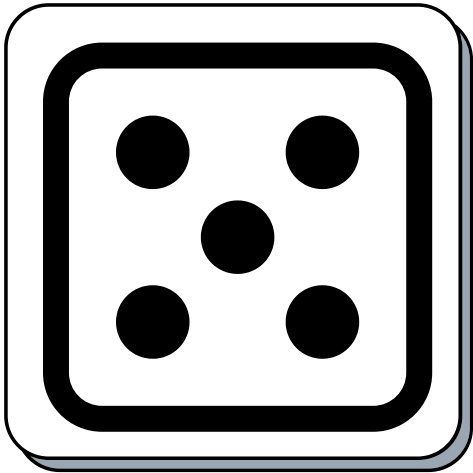




Piratas

Barco pirata

Se les ha escapado una bomba del cañón, se la van pasando antes de que explote



Toda la tripulación

Playa cercana

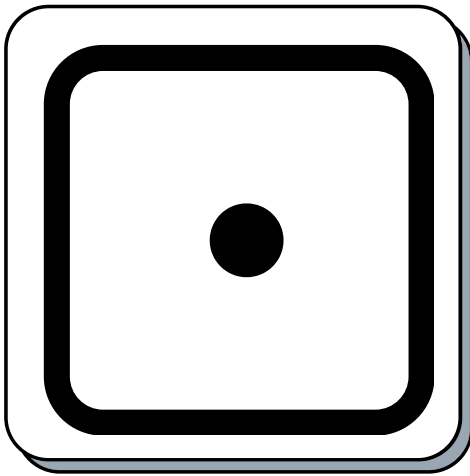
Ven unas huellas en la arena, y las siguen para observar el camino



Toda la tripulación

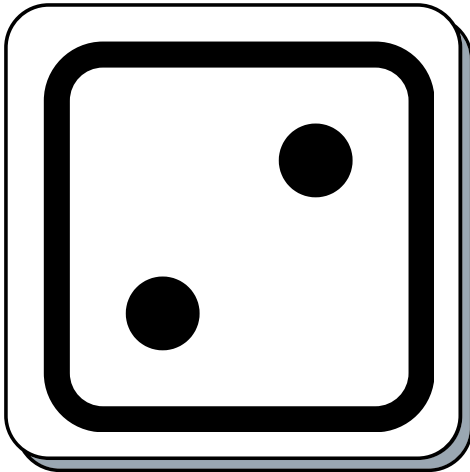
Selva

Hay un parque de cuerdas que tienen que cruzar



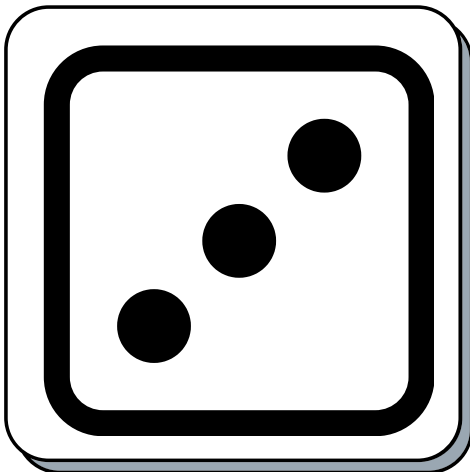
Tienen que  
atravesar  
la red, pero  
cuidado, te puedes  
quedar pegado

Juego de la red. Un grupo de  
compañeros están en una línea, y los  
compañeros deben cruzarla, pero si les  
pillan, se quedarán atrapados en la red  
siendo ahora los que pillan.



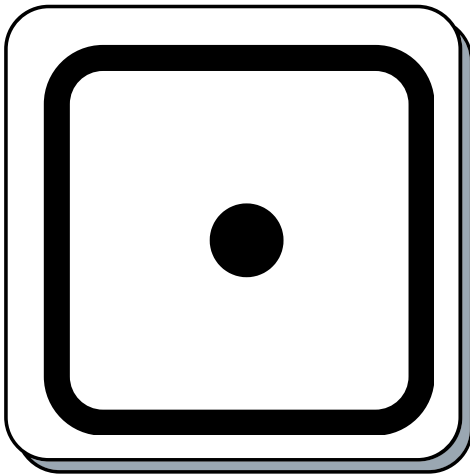
Juegan a pasarse  
las herramientas  
para colocarlas  
en la estantería

Juego de pases y desplazamientos  
desde un punto a otro.  
Variantes (no repetir compañero,  
decir izq-dcha para realizar el pase  
con una mano u otra).



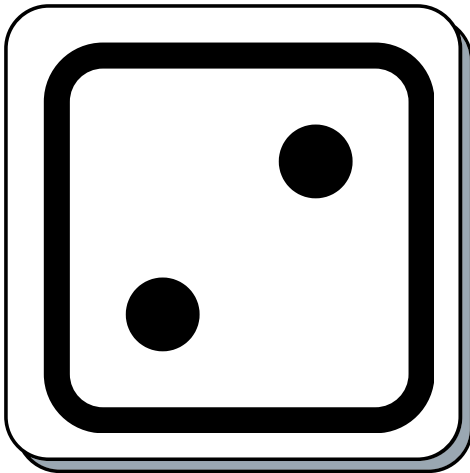
Utilizan la brújula  
para saber hacia  
donde tienen que  
ir

Utilizando la brújula, se coloca un  
portavoz que dirá la dirección que  
hemos de seguir,  
N paso adelante E paso derecha  
S paso atrás O paso izquierda



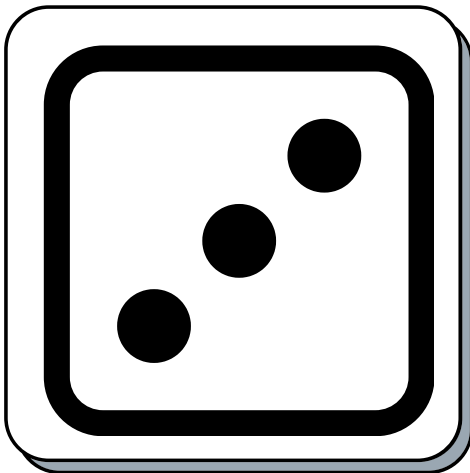
Se les ha escapado una bomba del cañón, se la van pasando antes de que explote

Juego de la bomba, se colocan en círculo y un compañero en el medio, que va contando números. Cuando llegue a cero, explota la bomba, y el compañero que tenga la pelota en ese momento se sienta.



Ven unas huellas en la arena, y las siguen para observar el camino

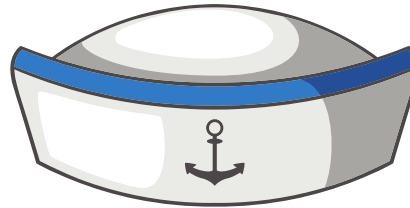
Seguir las huellas que están pintadas en el suelo.



Hay un parque de cuerdas que tienen que cruzar

Subida de las espalderas y bancos suecos, siguiendo una trayectoria hasta cruzar el parque.

# PERSONAJES



Piratas

Exploradores

Tripulación de  
mantenimiento

Capitanes

# PERSONAJES



Piratas

- Supervisa el nivel de ruido
- Controla el tiempo
- Se encarga de los materiales

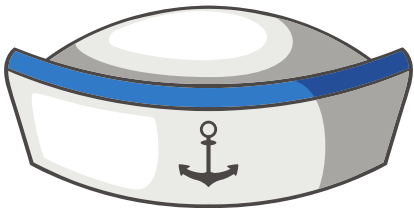
# PERSONAJES



Exploradores

- Recoge las actividades del grupo
- Preguntas las dudas del grupo

# PERSONAJES



Grumete

- Recuerda las tareas
- Se asegura la participación de todo el grupo

# PERSONAJES



Capitán

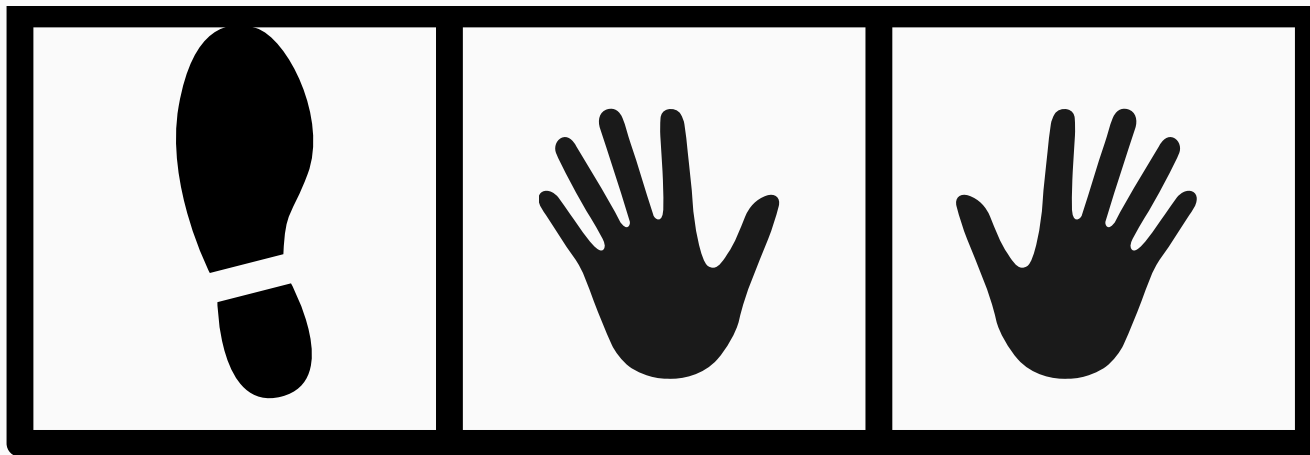
- Coordina las actividades
- Anima al equipo

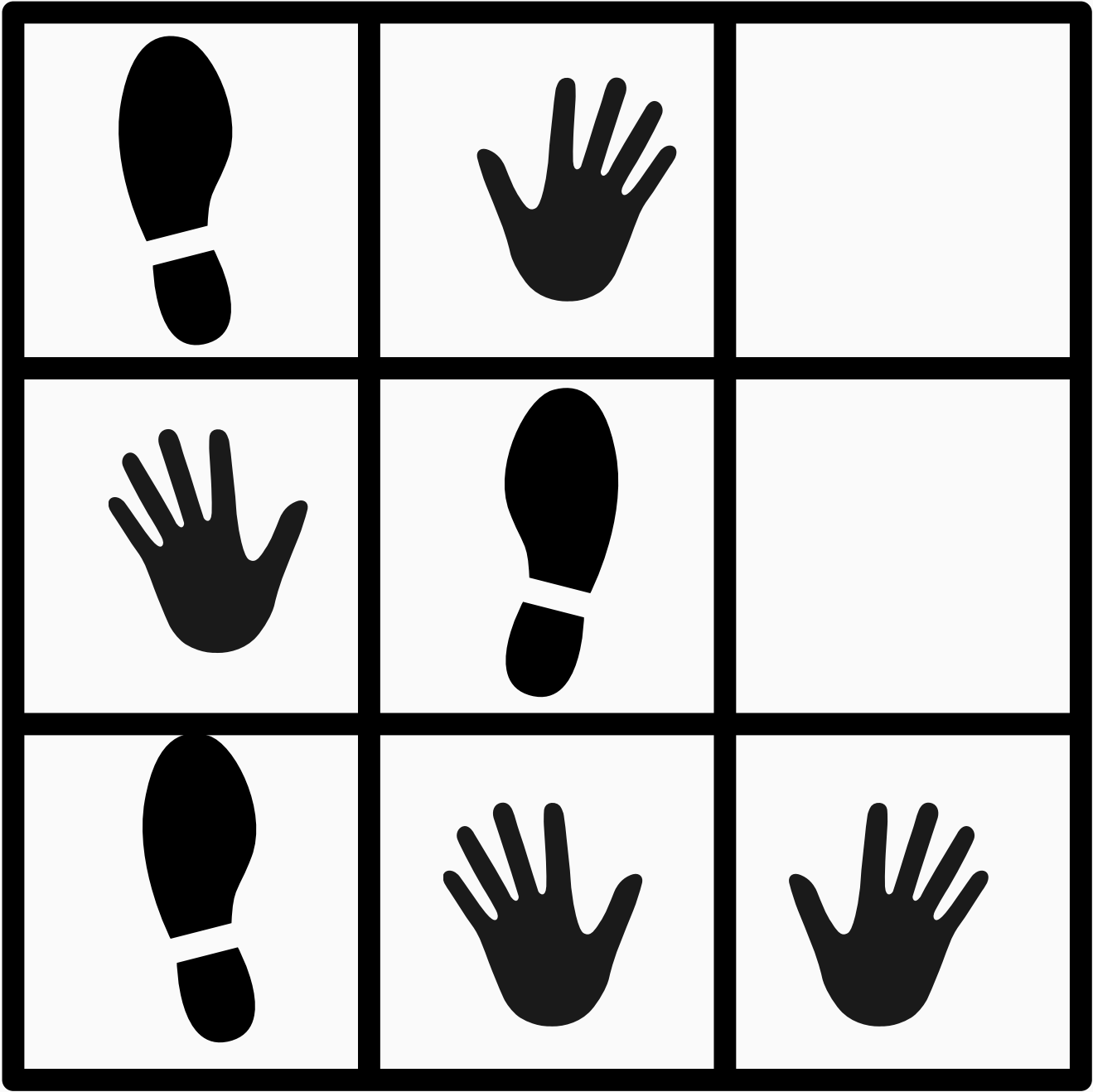


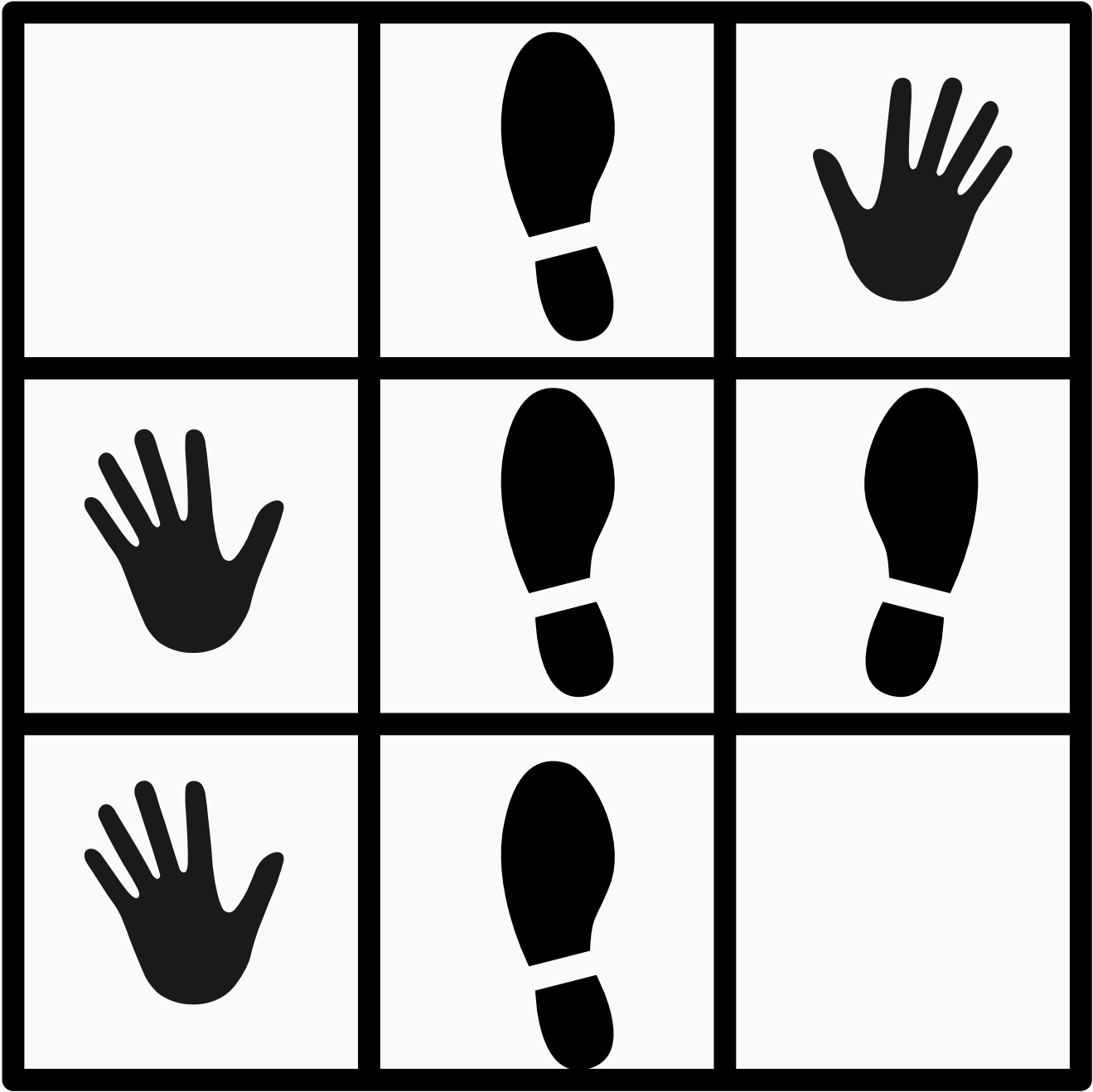
# Juego de la brújula

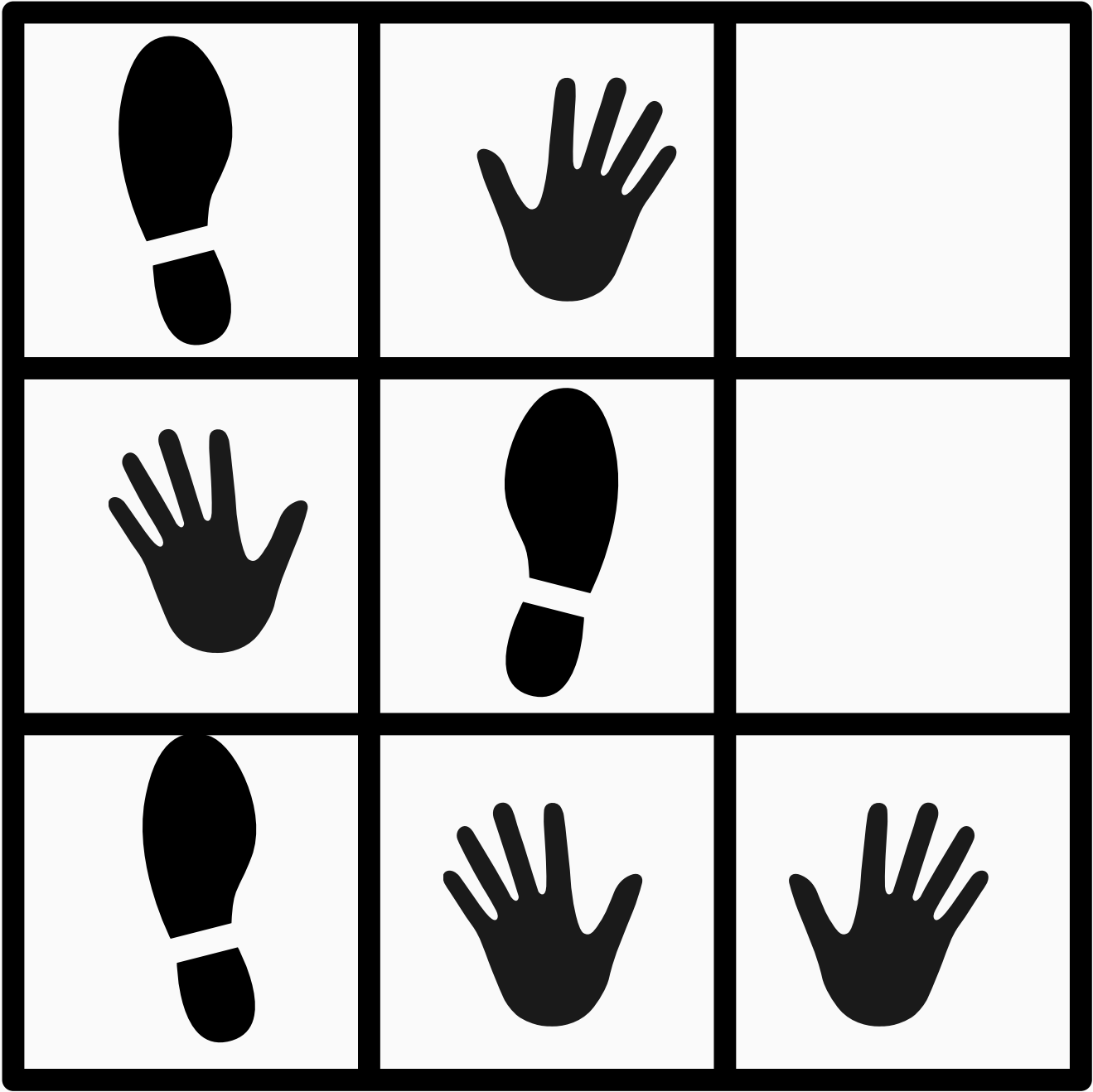


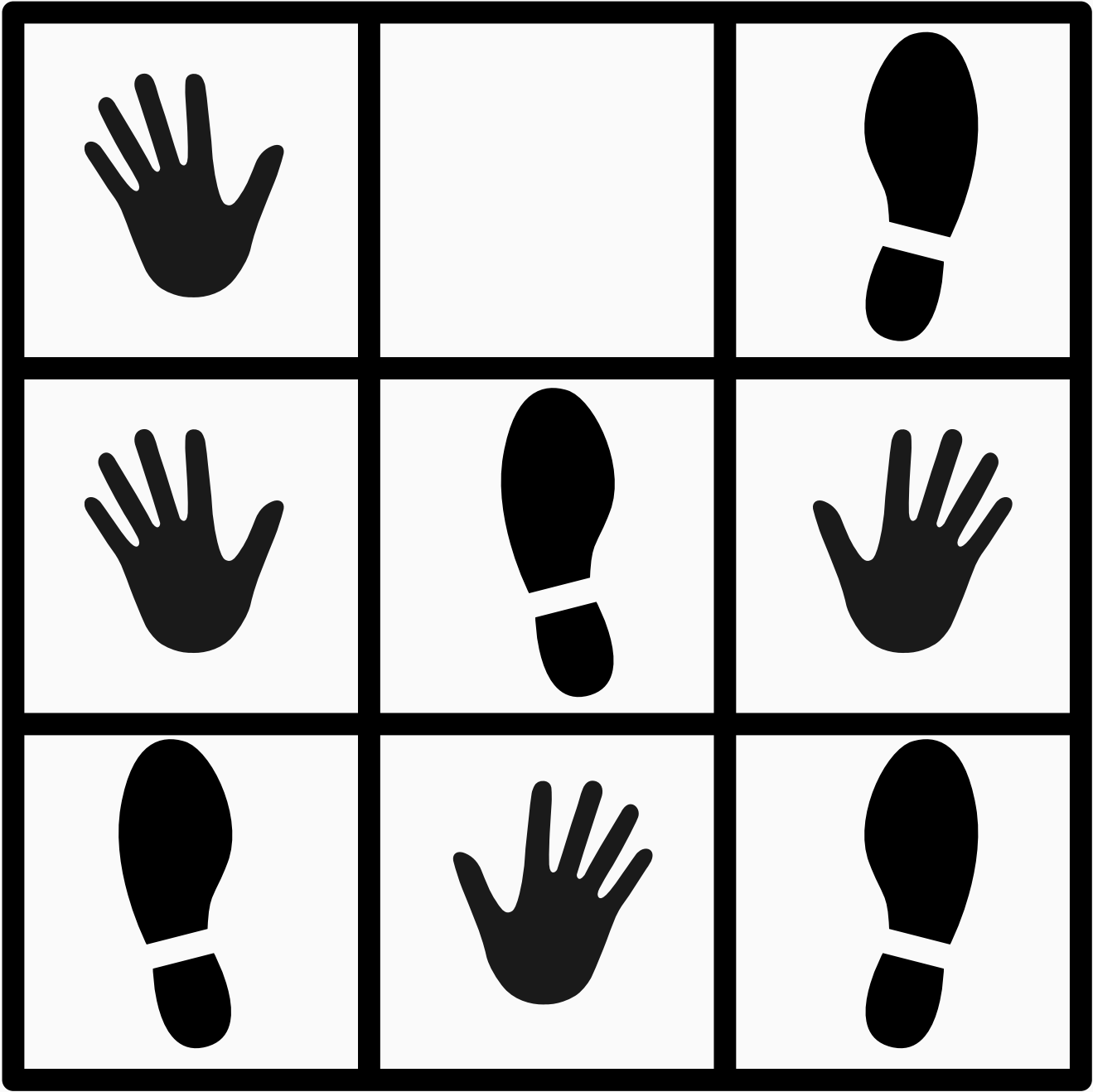
Juego  
Las huellas en la  
playa











# La búsqueda del tesoro



Campo de  
entrenamiento



La expedición



La brújula



El tesoro nos  
espera



Abordaje en el mar



# CAMPO DE ENTRENAMIENTO

EXPLORADORES EN ACCIÓN



## CÓMO DEBES CRUZAR ESTE CAMPO...

### CALENTAMIENTO

**DIFERENTES  
APOYOS Y  
AGARRES  
CUADRUPEDIAS**

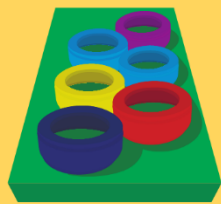


1



**PASES POR  
PAREJAS**

**LANZAMIENTOS  
Y RECEPCIONES**



**CIRCUITO DE  
OBSTÁCULOS**

2

**DIFERENTES  
APOYOS Y  
DESPLAZAMIENTOS**

3

**PROTEGER LA  
BANDERA**

**CADA MIEMBRO DE LA  
TRIPULACIÓN TIENE UNA  
BANDERA QUE DEBE  
PROTEGER DE LOS DEMÁS.**



**¡CUIDADO CON  
LOS PIRATAS!**

**¡ENHORABUENA! HABÉIS COMPLETADO EL  
ENTRENAMIENTO**





# GUÍA PARA EL VIAJE

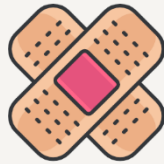


## UN BUEN BOTIQUÍN



### 1 ACTÚA CON PRECAUCIÓN Y CUIDADO

Lo más importante que debemos tener en cuenta es que lo primordial para no hacernos daño es evitarlo. La prevención y precaución es la medida más importante para evitar cualquier incidencia, como una herida o caída.



### 2 TIRITAS PARA HERIDAS O CORTES

En cualquier momento podemos hacernos una pequeña herida o corte, o por ejemplo, una rozadura del calzado. Por eso, las tiritas son tan importantes como básicas en cualquier botiquín.



### 3 VENDAJES

En alguna caída, o haciendo algún tipo de desplazamiento podemos hacernos daño en alguna articulación, por ejemplo la muñeca o el tobillo. Incluso taparnos alguna herida más grande. Las vendas nos ayudan a inmovilizar la articulación para evitar movimientos extraños que puedan hacernos más daño.



### 4 PRODUCTOS PARA DESINFECTAR

Tras hacernos una herida, lo primero que debemos hacer es limpiarla. Puede ser con agua y una gasa, o utilizando algún elemento desinfectante como el agua oxigenada o el betadine. Esto ayudará a que no se infecte la herida.



### 5 CREMA ANTIINFLAMATORIA Y PARA QUEMADURAS

En algún momento podemos caernos o apoyar alguna parte de nuestro cuerpo mal, y hacernos una contusión, y que nos salga un moratón y tengamos dolor en esa parte del cuerpo, una crema antiinflamatoria aliviará el dolor y ayudará a que mejore. También una crema para quemaduras puede ser muy útil tenerla para alguna emergencia (apoyar la mano en un lugar muy caliente).



### 6 INSTRUMENTOS ADECUADOS

Por último, para tener un buen botiquín, tenemos que tener las herramientas adecuadas. Unas tijeras que corten las tiritas es un buen ejemplo de ello. También tener esparadrapo es una importante ayuda para salvarnos de cualquier apuro.

Anexo 9.4.g. Presentación PPT sobre los Cuentos Motores. Vídeos Explicativos.

# La búsqueda del tesoro

**UN CUENTO MOTOR**





## ¿Qué es un cuento motor?

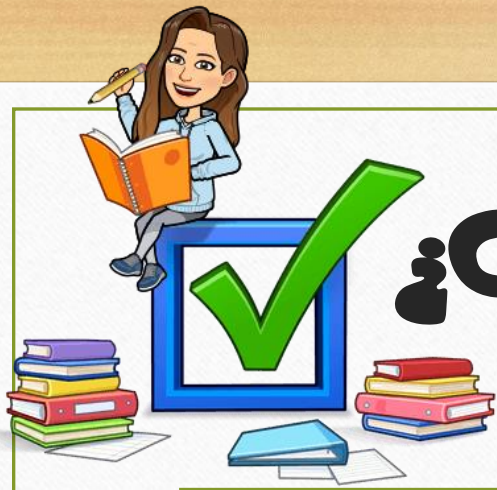
- El cuento motor, es una **variante del cuento hablado**, podríamos denominarlo como el cuento representado, un cuento jugado, en el cual hay un narrador y un grupo de alumnos/as que representa lo que dice, dicho narrador.



# Tipos de cuento motor

---

- Cuento representado
- Cuento jugado
- Relato motor
- Cuento vivenciado



# ¿Cómo se realizan los cuentos motores?

---

- Cuento motor sin materiales
- Cuento motor con materiales
- Cuento motor con materiales musicales
- Cuento motor con materiales alternativos o de reciclado

# Objetivos del cuento motor

---

- Desarrollar su conducta **cognitiva** afectiva **social** y **motora**.
- Desarrollar las **habilidades** y las **destrezas** básicas motoras.
- Desarrollar las **cualidades** físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad y elasticidad).
- Desarrollar en el niño la capacidad **socializadora**.
- Desarrollar la capacidad **creativa** y de **imaginación** del niño, haciéndole interpretar corporalmente lo que se le está verbalizando, potenciando y construyendo sus capacidades cognitivas.

# Objetivos del cuento motor

---

- Relacionar nuestra área, la Educación Física, con las **áreas** de Educación Artística, Lengua y Literatura, Música e Inglés.
- Fomentar y respetar la utilización masiva de los **materiales** de Educación Física.
- Desarrollar las emociones y los sentimientos, en definitiva en el desarrollo de la **expresión** corporal.

# Partes de un cuento motor



Planteamiento  
(Calentamiento)



Nudo  
(Construcción del aprendizaje)



Desenlace  
(Vuelta a la calma)





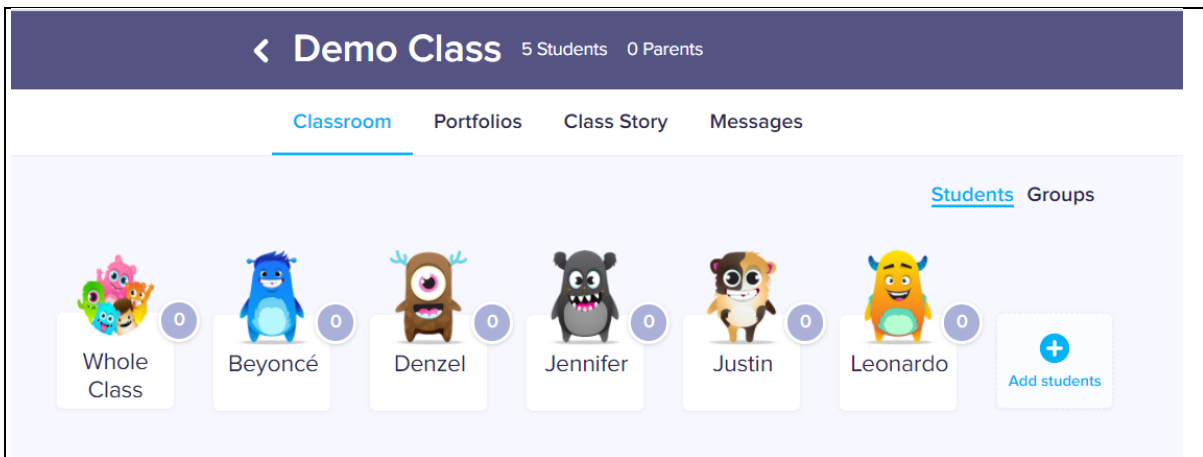
**La expedición comienza...**

---

**¿DÓNDE?**



#### 9.4.h. Materiales digitales



#### Class Dojo



Genially (Canvas del Proyecto) (López García, 2020).

**9.5. Anexo 5. Relación de las actividades con los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave**

**9.5.a. Relación de los criterios de evaluación con los estándares de aprendizaje y las competencias clave**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE						
		CL	CM	CD	AA	CS	SI	CC
<b>Bloque 1. Contenidos comunes</b>								
1. Opinar y reflexionar de forma crítica sobre las actividades y comportamientos realizados en las sesiones (asambleas, elaboración del portfolio, autoevaluación).	Habla y expone su punto de vista, respetando el turno de palabra y a sus compañeros							
2. Conocer y comprender el concepto de los cuentos motores, a partir de las actividades y materiales utilizados en las sesiones (actividades, portfolio).	Conoce los elementos del cuento motor y sus características							
<b>Bloque 2. Conocimiento corporal</b>								
3. Realizar y completar los circuitos multifuncionales, teniendo en cuenta las características de los mismos, respetando las dimensiones espacio-temporales	Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las diferentes paradas del circuito multifuncional							
	Desplaza los materiales utilizados en los juegos, de forma coordinada y manteniendo el equilibrio							

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Bloque 3. Habilidades motrices**

4. Realizar y completar los circuitos multifuncionales, combinando las habilidades motrices que se requieren en los mismos adaptándolas a su realidad corporal	Bota el balón o pelota correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)								
	Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)								
	Coge el aro correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)								
	Realiza saltos correctamente (pies juntos y pies separados) ayudándose del resto de segmentos corporales								

**Bloque 4. Juegos y actividades deportivas**

5. Conocer y participar en los juegos cooperativos de acuerdo con las normas del juego y los roles del trabajo cooperativo	Participa de forma activa en los juegos, adoptando una actitud positiva								
6. Respetar las normas establecidas para los diferentes juegos, así como a los participantes, con interés y actitud responsable	Muestra una actitud positiva para la resolución de conflictos en los grupos cooperativos								
	Respetar las normas de los juegos								

**Bloque 5. Actividades físicas artístico-expresivas**

7. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo para narrar la historia del relato motor, de acuerdo con las actividades que forman parte del mismo	Representa los personajes y las situaciones de acuerdo con el cuento motor utilizando sus posibilidades corporales							
8. Adecuar corporalmente su participación en las actividades teniendo en cuenta la historia del cuento motor	Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo							

**Bloque 6. Actividad física y salud.**

9. Reconocer los diferentes alimentos que forman parte de una alimentación saludable	Reconoce e identifica los alimentos adecuados para una alimentación saludable							
10. Reconocer los diferentes hábitos de higiene corporal que deben adoptar antes y después de la realización de actividad física	Reconoce e identifica los elementos que forman parte para una higiene adecuada							
11. Realizar ejercicios de calentamiento y de estiramiento o relajación en las sesiones realizadas	Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones							
12. Respetar las normas de seguridad, y los materiales empleados en las diferentes actividades	Respeto durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales							

**Tabla 13 Relación de los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave.**

**9.5.b. Relación de las actividades con los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, competencias clave e instrumentos de evaluación**

<b>Actividades</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	<b>Competencias Clave</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
<b>Asamblea</b>	B.1.2. B.4.4.	B.1.2.3., B.4.4.4.	CL, AA, CS, SI	Observación sistemática
<b>Desplazamientos</b>	B.2.1., B.2.2., B.3.2.	B.2.1.1., B.2.2.3., B.3.3.11.	AA, CS	Observación sistemática Rúbrica evaluación tareas
<b>Circuito de obstáculos</b>	B.2.2., B.3.2.	B.2.2.1., B.2.2.3., B.3.3.1, B.3.3.7.	AA, CS	Observación sistemática Rúbrica evaluación tareas
<b>Quitar la cola al zorro</b>	B.3.2., B.4.1., B.4.4.	B.3.2.1., B.4.2.4., B.4.4.1., B.4.4.4., B.4.4.5.	AA, CS	Observación sistemática Rúbrica evaluación tareas
<b>Cesta de alimentos</b>	B.2.1., B.2.2., B.4.1., B.6.1.	B.2.1.1., B.2.2.3., B.4.1.2, B.6.1.5.	AA, CS	Observación sistemática Rúbrica autoevaluación
<b>¿Qué llevo en la mochila?</b>	B.2.1., B.3.2., B.4.1.,	B.2.1.1., B.3.2.1, B.4.1.2.,	AA, CS	Observación sistemática Rúbrica Trabajo Cooperativo
<b>Circuito de juegos cooperativos</b>	B.2.1., B.4.1., B.4.4.	B.2.1.1., B.4.1.2., B.4.4.4.	AA, CS	Observación sistemática Rúbrica Trabajo Cooperativo
<b>Juego de los dados</b>	B.2.1., B.4.1., B.4.4., B.5.1.	B.2.1.1, B.4.1.2., B.4.4.4., B.5.1.1.	CL, AA, CS, SI	Observación sistemática Rúbrica Trabajo Cooperativo

<b>Actividades de vuelta a la calma (estiramientos, relajación, cuñas motrices)</b>			CL, AA, CS	Observación sistemática Rúbrica evaluación tareas
<b>Representación Cuento Motor</b>	B.4.4., B.5.1., B.5.2.	B.4.4.4., B.5.1.1., B.5.1.2., B.5.1.3.	CL, AA, CS, SI	Rúbrica Cuento motor Observación sistemática Rúbrica Trabajo Cooperativo
<b>Class Dojo</b>	B.1.1., B.1.2.	B.1.1.2, B.1.2.1., B.1.2.3.	CL, CD, AA, SI	Rúbrica Class Dojo
<b>Diario de Bitácora (Portfolio)</b>	B.1.1., B.1.2., B.6.1.	B.1.1.2, B.1.2.1, B.6.1.5., B.1.2.3.	CL, AA, SI	Rúbrica Portfolio

**Tabla 14 Relación de las actividades de la UD con los elementos curriculares. Elaboración propia**

## 9.6. ANEXO 6. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

### 9.6.a. Hoja de observación

<b>HOJA DE REGISTRO DE OBSERVACIONES</b>	<b>U.D.</b>	<b>SESIÓN 1</b>			
<b>Alumno:</b>	<b>Curso:</b>				
<b>Nivel de adquisición</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Habla y expone su punto de vista, respetando el turno de palabra y a sus compañeros					
Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las diferentes paradas del circuito multifuncional					
Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado					
Bota el balón o pelota correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)					
Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)					
Realiza saltos correctamente (pies juntos y pies separados) ayudándose del resto de segmentos corporales					
Respeto durante la práctica del circuito tanto a compañeros como a instalaciones y materiales					
Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones					

<b>HOJA DE REGISTRO DE OBSERVACIONES</b>	<b>U.D.</b>	<b>SESIÓN 2</b>			
<b>Alumno:</b>	<b>Curso:</b>				
<b>Nivel de adquisición</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver los juegos cooperativos					
Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado					
Desplaza los materiales utilizados en los juegos, de forma coordinada y manteniendo el equilibrio					
Respeto durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales.					



Reconoce e identifica los alimentos adecuados para una alimentación saludable				
Reconoce e identifica los elementos que forman parte para una higiene adecuada				
Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones				

<b>HOJA DE REGISTRO DE OBSERVACIONES</b>	<b>U.D.</b>	<b>SESIÓN 3</b>			
<b>Alumno:</b>	<b>Curso:</b>				
<b>Nivel de adquisición</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver los juegos cooperativos					
Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado (modificación de trayectorias y direcciones)					
Coge el aro correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)					
Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)					
Respeta durante la práctica de las actividades tanto a compañeros como a instalaciones y materiales					
Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo					

<b>HOJA DE REGISTRO DE OBSERVACIONES</b>	<b>U.D.</b>	<b>SESIÓN 4</b>			
<b>Alumno:</b>	<b>Curso:</b>				
<b>Nivel de adquisición</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Habla y expone su punto de vista, respetando el turno de palabra y a sus compañeros					
Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las situaciones motrices					
Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado (modificación de trayectorias y direcciones)					
Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)					

Participa de forma activa en los juegos, adoptando una actitud positiva de acuerdo con las normas establecidas				
Representa los personajes y las situaciones de acuerdo con el cuento motor utilizando sus posibilidades corporales				
Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo				
Respeto durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales				
Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones				

<b>HOJA DE REGISTRO DE OBSERVACIONES</b>	<b>U.D.</b>	<b>SESIÓN 5</b>			
<b>Alumno:</b>	<b>Curso:</b>				
<b>Nivel de adquisición</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Habla y expone su punto de vista, respetando el turno de palabra y a sus compañeros					
Utiliza diferentes puntos de apoyo, desplazamientos y giros para resolver las situaciones motrices					
Realiza coordinadamente los desplazamientos de acuerdo con el tiempo y el espacio delimitado (modificación de trayectorias y direcciones)					
Realiza recepciones correctamente usando los diferentes segmentos corporales (dominantes y no dominantes)					
Participa de forma activa en los juegos, adoptando una actitud positiva de acuerdo con las normas establecidas					
Representa los personajes y las situaciones de acuerdo con el cuento motor utilizando sus posibilidades corporales					
Trabaja adecuadamente aceptando el rol que le corresponde del trabajo cooperativo					
Respeto durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales					
Practica el calentamiento y la vuelta a la calma como medida preventiva para evitar lesiones					

### 9.6.b. Registro Anecdótico

**REGISTRO DIARIO**  
MARTES | 26 DE MAYO DE 2020

TAREAS QUE SE HAN REALIZADO	DESEMPEÑO DE LOS ALUMNOS
INCIDENTES IMPORTANTES	CONDUCTA ALUMNOS
INFORME DEL PROGRESO	

**Ilustración 2 Registro Diario. Fuente: elaboración propia con la herramienta Canva.**

**9.6.c. Rúbricas de evaluación.**

<b>RÚBRICA AUTOEVALUACIÓN DOCENTE</b>				
<b>Fecha:</b>				
<b>Nivel</b>	<b>1 (Poco)</b>	<b>2 (Suficiente)</b>	<b>3 (Bastante)</b>	<b>4 (Mucho)</b>
Adecuación de los contenidos a los objetivos didácticos y los contenidos programados				
Las explicaciones han resultado ser claras y precisas				
Las actividades se adaptan a los diferentes ritmos de aprendizaje				
Adecuada organización de materiales y espacios				
Adecuada organización del tiempo de las actividades				
El clima de trabajo ha sido agradable				
Tiempo de aprendizaje significativo				
Tiempo de aprendizaje motor				
Diferencia entre lo programado y lo sucedido				
La retroalimentación de la práctica ha sido el adecuado				

**Tabla 15 Rúbrica de Autoevaluación docente, basada en la propuesta de López et al, 2006 y Ruiz-Omeñaca, 2009**

<b>TRABAJO COOPERATIVO</b>	<b>NIVEL AMATEUR 1</b>	<b>NIVEL GRUMETE 2</b>	<b>NIVEL TRIPULANTE 3</b>	<b>NIVEL EXPLORADOR 4</b>
	Participa poco en la actividad dentro del grupo, sin respetar el turno de palabra y a sus compañeros	Forma parte de la actividad dentro del grupo, sin respetar, a veces, el turno de palabra y a sus compañeros	Forma parte de la actividad dentro del grupo respetando el turno de palabra y a sus compañeros	Participa de forma activa en la actividad dentro del grupo respetando el turno de palabra y a sus compañeros
	No apoya las ideas de sus compañeros y no sugiere alternativas cuando la actividad lo requiere	Apoya las ideas de sus compañeros cuando la actividad lo requiere	Apoya ideas y sugiere alternativas casi siempre cuando la actividad lo requiere	Apoya ideas y sugiere alternativas cuando la actividad lo requiere
	Trabaja muy poco en equipo, sin colaborar con sus compañeros	Trabaja en equipo a veces, colaborando y ayudando a sus compañeros con respeto y solidaridad	Trabajo en equipo la mayoría de las veces, colaborando y ayudando a sus compañeros con respeto y solidaridad	Trabajo en equipo siempre, colaborando y ayudando a sus compañeros con respeto y solidaridad
	No se responsabiliza de sus acciones y no asume el rol que le corresponde dentro del equipo	Se responsabiliza de sus acciones y asume el rol que le corresponde dentro del equipo a veces	Se responsabiliza de sus acciones y asume el rol que le corresponde dentro del equipo casi siempre	Siempre se responsabiliza de sus acciones y asume el rol que le corresponde dentro del equipo
	No realiza reflexiones de forma crítica y objetiva, y no promueve un ambiente agradable de trabajo	Realiza, a veces, reflexiones de forma crítica y objetiva, promoviendo un ambiente agradable de trabajo	Realiza reflexiones casi siempre de forma crítica y objetiva, promoviendo un ambiente agradable de trabajo	Realiza reflexiones de forma crítica y objetiva, promoviendo un ambiente agradable de trabajo

**Tabla 16 Rúbrica Trabajo Cooperativo. Fuente: elaboración propia.**

<b>EVALUACIÓN ACTIVIDADES</b>	<b>NIVEL AMATEUR I</b>	<b>NIVEL GRUMETE 2</b>	<b>NIVEL TRIPULANTE 3</b>	<b>NIVEL EXPLORADOR 4</b>
<b>Calentamiento y vuelta a la calma</b>	Lo realiza sin conocer su funcionalidad o su importancia (no reconoce el aumento de temperatura, los ejercicios a realizar, la tensión y relajación muscular y el ritmo cardiaco)	Realiza el calentamiento siguiendo las directrices que le proporcionan (no reconoce el aumento de temperatura, la tensión y relajación muscular y el ritmo cardiaco), aunque sí que conoce algún ejercicio a realizar	Realiza el calentamiento correctamente, reconociendo algunos de los elementos del calentamiento y vuelta a la calma y su importancia (aumento de temperatura corporal, realización de ejercicios, tensión muscular y muscular y descenso ritmo del ritmo cardiaco)	Realiza el calentamiento y la vuelta a la calma reconociendo su importancia y de forma muy positiva (aumento de temperatura corporal, realización de ejercicios, tensión y relajación muscular y descenso ritmo del ritmo cardiaco)
<b>Trabajo en grupo y herramientas TICs (Class Dojo)</b>	No realiza las tareas y no revisa la aplicación con frecuencia	Realiza de vez en cuando las tareas y revisa la aplicación	Realiza las tareas y revisa la aplicación con frecuencia	Realiza siempre y a tiempo las tareas y revisa la aplicación con participación muy activa
<b>Técnica y aplicación de la actividad/juego</b>	Realiza incorrectamente las técnicas del juego y de los diferentes desplazamientos	Realiza las técnicas del juego y los diferentes desplazamientos correctamente	Realiza las técnicas del juego y los desplazamientos de forma correcta, dosificando la intensidad y el movimiento de acuerdo con el momento	Realiza las técnicas del juego y los desplazamientos de forma adecuada y correcta siempre, dosificando la intensidad y el movimiento
<b>Juego colectivo (Participación de forma autónoma y activa)</b>	No forma parte de los juegos	Forma parte del juego indirectamente	Forma parte del juego, intentando estrategias y siguiendo la dinámica del juego	Forma parte del juego, ofreciendo estrategias y realizando toma de decisiones correctas

<b>Valora la importancia de la Actividad Física y lo relaciona con hábitos de vida saludables</b>	No trae el material adecuado y no relaciona la AF con hábitos de vida saludable	Trae el material adecuado, pero no la relaciona la AF con hábitos de vida saludable	Trae el material adecuado, y lo relaciona la AF con hábitos de vida saludable	Trae el material adecuado, y lo relaciona la AF con hábitos de vida saludable, ofreciendo su punto de vista y aprobación
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 17 Rúbrica Evaluación Alumno Actividades. Fuente: elaboración propia basada en *Educación Física en el Rambla: Rúbricas de valoración de la 2ª evaluación.*, 2017)

<b>PROYECTO CUENTO MOTOR</b>	<b>NIVEL AMATEUR I</b>	<b>NIVEL GRUMETE 2</b>	<b>NIVEL TRIPULANTE 3</b>	<b>NIVEL EXPLORADOR 4</b>
<b>Organización espacial y temporal</b>	El cuento no está organizado adecuadamente. El cuento no se desarrolla de acuerdo con una secuencia lógica en la acción y las transiciones	El cuento está un poco desorganizado. El cuento se desarrolla de acuerdo con una secuencia lógica en ocasiones, pero con pocas transiciones	El cuento está organizado adecuadamente. El cuento se desarrolla de acuerdo con una secuencia lógica en la acción y las transiciones, pero son poco precisas	El cuento está organizado adecuadamente. El cuento se desarrolla de acuerdo con una secuencia lógica en la acción y las transiciones
<b>Trabajo individual dentro del cuento motor</b>	No participa dentro del proyecto de acuerdo con las acciones realizadas y no favorece un clima de trabajo agradable	No participa dentro del proyecto de acuerdo con las acciones realizadas correctamente, pero favorece un clima de trabajo agradable	Participa dentro del proyecto de acuerdo con las acciones realizadas y favorece un clima de trabajo agradable	Participa activamente dentro del proyecto de acuerdo con las acciones realizadas y promueve un clima de trabajo agradable
<b>Trabajo en grupo</b>	No forma parte dentro del grupo de acuerdo con las acciones realizadas ni se responsabiliza de su rol	Forma parte dentro del grupo de acuerdo con las acciones realizadas correctamente, pero no se responsabiliza de su rol	Forma parte dentro del proyecto de acuerdo con las acciones realizadas, responsabilizándose en muchas ocasiones de su rol	Forma parte activamente dentro del grupo de acuerdo con las acciones realizadas y responsabilizándose siempre de su rol y del grupo
<b>Creatividad</b>	El cuento presenta actividades, estructura e ideas poco creativas y originales durante todo su desarrollo	El cuento presenta actividades, estructura e ideas creativas en ocasiones durante todo su desarrollo	El cuento presenta actividades, estructura e ideas creativas durante todo su desarrollo	El cuento presenta actividades, estructura e ideas creativas y originales durante todo su desarrollo
<b>Personajes</b>	No se distinguen los diferentes personajes y tampoco la acción que desempeñan	No se distinguen los diferentes personajes, pero sí la acción que desempeñan	Se distinguen los personajes y las acciones que desempeñan en muchas ocasiones	Los personajes están claramente definidos y se distinguen con claridad.



<b>Elementos del cuento</b>	El cuento tiene el planteamiento, nudo y desenlace, pero no son claros y precisos, siendo un poco confuso la distinción de las diferentes partes	El cuento tiene el planteamiento, nudo y desenlace, pero no son claros y precisos, y no se realiza de acuerdo con lo trabajado en la UD	El cuento tiene el planteamiento, nudo y desenlace, que se llevan a cabo de forma clara, pero en ocasiones, pueden ser poco precisos	El cuento tiene el planteamiento, nudo y desenlace, que se llevan a cabo de forma clara. Se estructura de acuerdo con lo trabajado en la UD
-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabla 18 Rúbrica Proyecto Cuento Motor. Fuente: elaboración propia.**







# *Cuaderno de Bitácora*

NOMBRE ALUMNO

# INFORME DE PROGRESO

*Planilla de Sesiones*

DATE	TASKS & ASSIGNMENT	COMPLETED
	SESIÓN 1	<input type="checkbox"/>
	SESIÓN 2	<input type="checkbox"/>
	SESIÓN 3	<input type="checkbox"/>
	SESIÓN 4	<input type="checkbox"/>
	SESIÓN 5	<input type="checkbox"/>
	SESIÓN 6	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>



# SESIÓN 2

# SESIÓN 3



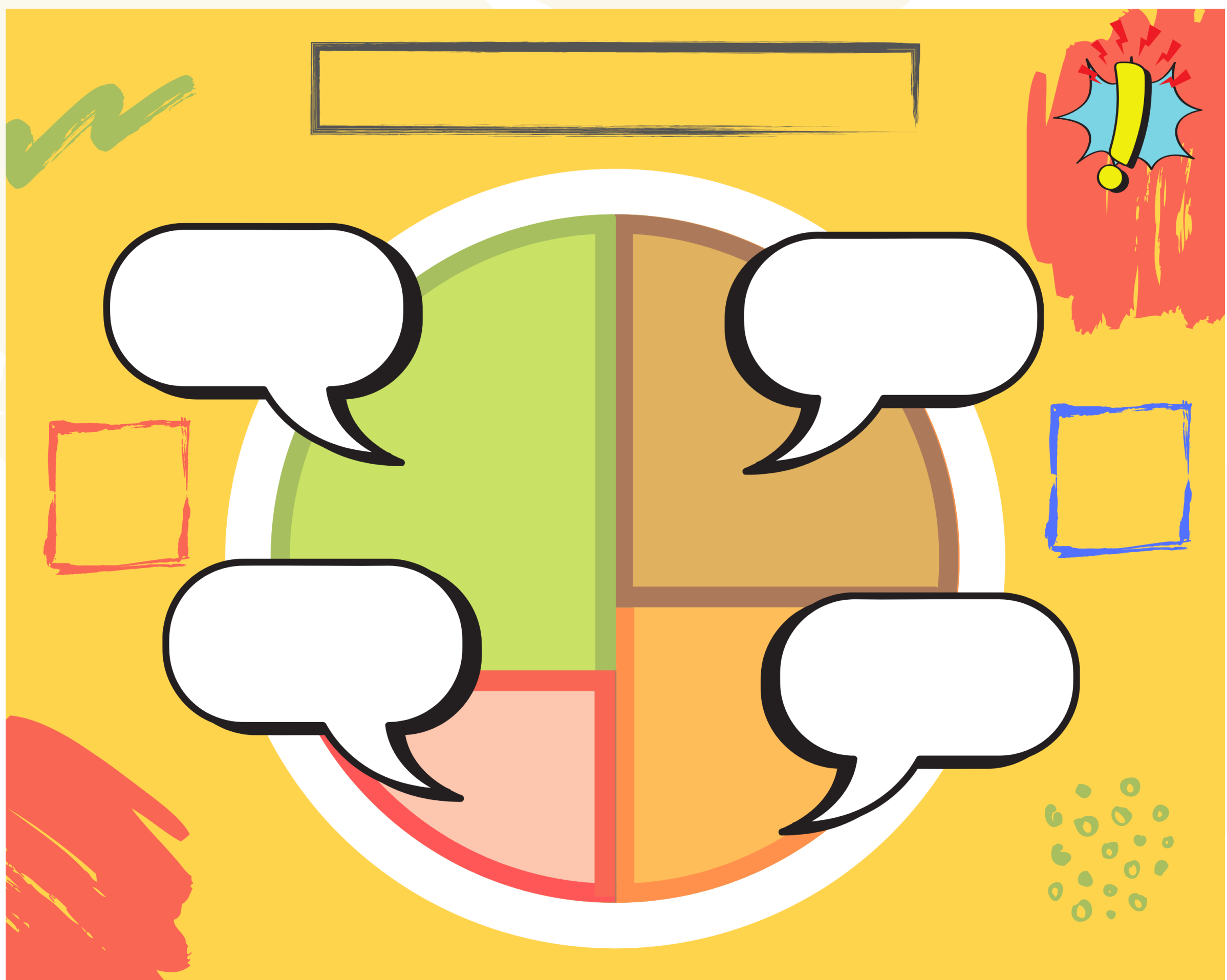
# Tarea 2

## ¿Qué es el plato Harvard?

Conocemos la pirámide alimentaria, pero, ¿sabemos cuál es la cantidad de alimentos que debemos tomar en cada una de las comidas? El plato de Harvard nos lo enseña.

Como buen explorador, realiza una búsqueda para saber más de este plato.

¡Mucha suerte viajero!





# Tarea 3

## ¿Qué llevo en el botiquín?

Hemos visto qué alimentos debemos tener en cuenta para tener una alimentación saludable, y la ropa que tenemos que llevarnos cuando salimos fuera de casa para mantener nuestra higiene personal pero, ¿sabemos qué tenemos que llevar en nuestro botiquín? Piensa materiales y objetos que puedan hacernos falta durante un viaje.

¡Continuamos el viaje, pequeño explorador!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Tarea 4

## Nuestro cuento motor

Esta tarea es para recoger lo mucho que hemos trabajado para crear nuestro cuento motor. Recuerda que los cuentos tienen una serie de partes diferenciadas (planteamiento, nudo y desenlace).

Título

---

---

---

---

---

Planteamiento

---

---

---

---

---

Nuestro cuento motor

Nudo

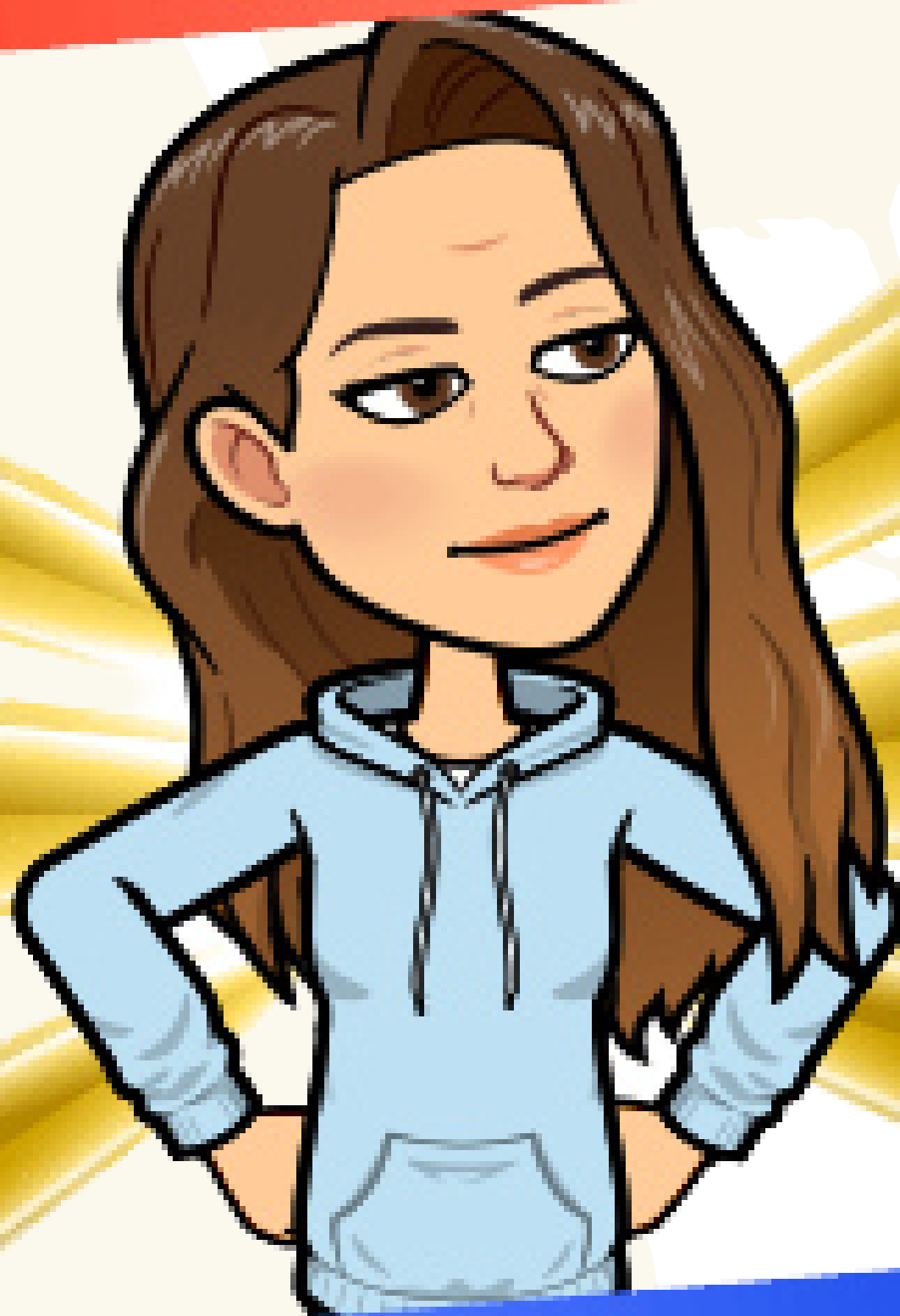


Nuestro cuento motor

Desenlace

¡ enhorabuena  
explorador!

MISIÓN



CUMPLIDA

## **9.7. ANEXO 7. PLAN DE ADAPTACIÓN EDUCATIVA FRENTE A LA SITUACIÓN PANDÉMICA COVID.**

Las medidas o adaptaciones que se realicen estarán condicionadas a la normativa y/o recomendaciones generales establecidas por los ministerios competentes (Ministerio de Sanidad Gobierno de España, 2020).

Dichas medidas estarán orientadas a diferentes aspectos, teniendo en cuenta tanto las medidas de prevención personal, limpieza y desinfección y reorganización de los espacios.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, y en referencia de forma específica en el área de EF, se establecerán las siguientes recomendaciones:

- Se fomentará el uso de espacios al aire libre, siempre y cuando se pueda realizar las diferentes actividades y el tiempo lo permita,
- Distancia de seguridad entre los alumnos, intentando mantener 1,5m de distancia entre cada uno de ellos,
- Limpieza y desinfección de los materiales a utilizar,
- Limpieza de manos, antes y después de realizar EF
- Uso de mascarilla obligatoria durante toda la sesión. Si hubiera algún caso en el que un alumno no pudiera llevar la mascarilla puesta, se tomarán medidas para la prevención del alumno y de sus compañeros
- Si hubiera algún caso de COVID o cuarentena obligatoria por parte de algún alumno, se facilitarán los materiales y contenidos que se desarrollen durante las sesiones en el aula virtual del ClassDojo, o como lo estimemos de acuerdo con las familias que intervengan en esta situación. Así como los instrumentos y métodos de evaluación, que también podrán adaptarse de acuerdo con las diferentes situaciones que puedan surgir
- Recordar, promover y fomentar en todo momento (Ilustración 3), las diferentes medidas a aplicar durante las sesiones, intentando no perjudicar el desarrollo de las sesiones en la medida de lo posible.

Con estas medidas y recomendaciones, pretendemos poder continuar con el desarrollo de las actividades de la UD, sin que esta situación afecte o perjudique el normal desarrollo de la acción educativa y que se consiga una adecuada “adaptación” y “convivencia” con la actual situación pandémica

# Guía para una clase segura

EDUCACIÓN FÍSICA



**1) USO DE MASCARILLA OBLIGATORIO**

**2) LAVARSE LAS MANOS CON FRECUENCIA**

Siempre al entrar y al salir de clase, y cuando así lo requiera la sesión.



**3) EVITA TOCARTE LA CARA**

**4) DESINFECCIÓN DE LUGARES Y ELEMENTOS UTILIZADOS**



**5) DISTANCIA DE SEGURIDAD ENTRE PERSONAS (2M)**

**6) QUÉDATE EN CASA SI TIENES ALGÚN SÍNTOMA**



Ilustración 1 Infografía "Guía para una clase segura". Fuente: elaboración propia.