



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

LA MUJER EN EL MUNDO:

ATLAS DE LA GEOGRAFÍA FEMINISTA

*Proyecto interdisciplinar entre las Ciencias Sociales
y la Educación Física*



Autora: Celia Díaz Caballero

Tutora académica: Eva C. Cano Plaza

RESUMEN

A lo largo de la historia, la vida de las mujeres y los aportes a la historia de las mismas han sido ignorados. En fin del presente trabajo es luchar contra esta problemática dando a conocer a diferentes mujeres y sus aportes a la historia apoyándome en el libro, La mujer en el mundo: Atlas de la geografía feminista, de Joni Seager.

Este trabajo, propone una Unidad Didáctica para los cursos del tercer ciclo de Educación Primaria. En la misma, se interrelacionan tres asignaturas: Educación Física, Ciencias Sociales y Tutoría. Con esto se buscará que el tema visto no se olvide y que así perdure en nuestro alumnado

Todo esto irá de la mano de la Educación basada en los valores Sociales y Cívicos, como principal objetivo tanto en Primaria como Infantil formando integralmente al alumnado para que sean una parte activa de la sociedad en la que viven.

Palabras clave: interdisciplinariedad, coeducación, Ciencias Sociales, Educación Física, juego, gamificación, mujeres.

ABSTRACT

Throughout history, the lives of women and their contributions to their history have been ignored. The purpose of this work is to fight against this problem by making known different women and their contributions to history, supporting me in the book, La mujer en el mundo: Atlas de la geografía feminista, by Joni Seager.

This work proposes a Didactic Unit for the courses of the third cycle of Primary Education. In it, three subjects are interrelated: Physical Education, Social Sciences and Tutoring. With this, it will be sought that the topic seen is not forgotten and that it will last in our students.

All this will go hand in hand with Education based on Social and Civic values, as the main objective in both Primary and Infant schools, integrally training students so that they are an active part of the society in which they live.

Keywords: interdisciplinarity, coeducation, Social Sciences, Physical Education, games, gamification, women

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
2.1. Objetivo general	5
2.2. Objetivos específicos	5
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	6
4. METODOLOGÍA	9
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
5.1. La interdisciplinariedad	11
5.2. Educación en valores sociales y cívicos	13
5.3. Las Ciencias Sociales en la actualidad	14
5.4. La Educación Física en la actualidad	15
5.5. La interdisciplinariedad entre las Ciencias Sociales y la Educación Física	17
5.6. El juego	18
5.7. Los derechos de las mujeres	19
6. UNIDAD DIDÁCTICA	21
6.1. Título de la Unidad Didáctica	21
6.2. Introducción	21
6.3. Personas destinatarias del proyecto	21
6.4. Objetivos	22
6.4.1. Objetivos de etapa	22
6.4.2. Objetivos didácticos	23
6.5. Temporalización	23
6.6. Competencias	23
6.7. Metodología	26
6.8. Desarrollo de la Unidad Didáctica	27
7. CONCLUSIONES	47
8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	48
9. ANEXOS	51
9.1. Anexo I: Rúbrica de evaluación	51

9.2. Anexo II: Temporización	52
9.3. Anexo III: Figuras de acrosport	55
9.4. Anexo IV: Encuentra las seis diferencias	56
9.5. Anexo V: Cuento motor	57

1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente Trabajo de Fin de Grado se presentará una propuesta didáctica cuya finalidad será interrelacionar las Ciencias Sociales y la Educación Física. Además de dichas asignaturas, en la propuesta podremos apreciar la presencia del libro 'La mujer en el mundo: atlas de la geografía feminista' redactado por Joni Seager.

Durante la etapa escolar el alumnado busca el desarrollo integral de estos. Las Ciencias Sociales y la Educación Física buscan el desarrollo de las personas con el fin de que estas se puedan interaccionar y vivir en la sociedad que les rodea.

Por ello, y también es un punto importante a tener en cuenta en el trabajo, se introducirán contenidos de Educación en Valores Sociales y Cívicos. Es importante que el alumnado sea capaz de participar y vivir en armonía en una sociedad.

El eje principal de la propuesta que pretendo plasmar, será el juego con la intención de buscar el disfrute de sus participantes, por lo tanto, una de las metodologías que se emplearán será la gamificación: un método de enseñanza, el cual trata de educar jugando.

La Unidad Didáctica consta de diferentes sesiones, las cuales estarán interrelacionadas entre sí, ya que las actividades se dedicarán por semana y mes a una mujer relevante en los derechos y la igualdad.

También se implementarán otros dos métodos de enseñanza. El primero será el juego cooperativo. Con esta metodología se conseguirá fomentar la palabra "grupo" en el aula, en el cual deberán participar todos los integrantes de la clase.

En segundo lugar se buscará que el alumnado sea el principal protagonista del proyecto y de su aprendizaje, por lo que se trabajará la metodología de aprendizaje basada en el descubrimiento. El docente expondrá diferentes conceptos, pero será el propio alumnado el encargado de construir sus propios conocimientos.

Finalmente, se expondrán las conclusiones pertinentes, relacionadas con la puesta en práctica de la Unidad Didáctica planteada.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de dicha propuesta será acercar al alumnado la situación de las mujeres en el mundo, mostrando los retos y dificultades que tienen y se les presentan día a día.

Para alcanzar dicho objetivo se han planteado el siguiente objetivo general y sus específicos:

2.1. Objetivo general

Relacionar las áreas de Educación Física y Ciencias Sociales para trabajar el libro de Joni Seager 'La mujer en el mundo: atlas de la geografía feminista'.

2.2. Objetivos específicos

- Dar a conocer los avances logrados por mujeres para vivir en un mundo igualitario entre sexos en el área educativa.
- Reconocer las diferencias educacionales en los distintos continentes cartografiados
- Utilizar el juego y el atlas como un método de enseñanza-aprendizaje.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Si nos fijamos en el artículo 16.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, este nos indica los principios generales que busca la educación:

“La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas.”

La educación es una de las mejores herramientas para crear la sociedad del futuro. A través de la misma se presentan al alumnado valores y actitudes que, aunque pase el tiempo, se arraigarán cuando sean personas adultas. Quienes a su vez se encargarán de transmitir a las futuras generaciones esas bases para desarrollarse como personas y poder formar parte de una sociedad igualitaria.

Además, si para educar utilizamos herramientas que el alumnado considere atractivo, se facilitará la acción pretendida, como nos indica Aula Planeta (s.f.) podemos encontrar:

- Relacionar los contenidos con aquello que les guste, haciendo así que llamemos su atención y se muestren receptivos al temario que se va a impartir.
- Utilizar la práctica y relacionar los contenidos con su ámbito cercano. Esto hará que recuerden aquello que se ha mostrado, ya que podrían encontrárselo en su día a día.
- Ayudarnos con las TIC. Las nuevas tecnologías captan la atención del alumnado muy fácilmente. También hay que pensar que a día de hoy las TIC se han incluido como algo habitual en nuestras vidas. Este recurso ayuda al alumnado a documentarse, poner en práctica aquello que han aprendido utilizando juegos o actividades interactivas, realizar proyectos y presentaciones, etc.
- Aprender descubriendo también suele motivar al alumnado. Ya que forman su propio aprendizaje, son el centro de la actividad como protagonistas.

Tratando de interrelacionar dichas herramientas, quisiera destacar de nuevo que el eje del trabajo será el juego. Así, lo que se tratará de conseguir mediante esta propuesta será

que el juego y el atlas sean la vía para el aprendizaje, utilizando juegos específicos para acercar el aprendizaje que queremos lograr, y dejando autonomía al alumnado para que se mueva y descubran aquello que tratamos de explicar, basándonos en el libro ‘La mujer en el mundo: Atlas de la geografía feminista’.

En los centros educativos no se tiende a hablar de la igualdad entre hombres y mujeres salvo en ocasiones muy puntuales. Durante el desarrollo de las sesiones propuestas se buscará la reflexión del alumnado de forma más extendida a lo largo del curso académico, tratando de que den su punto de vista ante la situación de las mujeres a lo largo de la historia. De acuerdo con Escobar (2003), conseguiremos que la información que se está tratando perdure: “En este nivel se puede influir con una adecuada intervención, el desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas, motivacionales y sociales del niño”.

Creo que abordar este tipo de temas en el aula es de suma importancia, ya que tratará de activar el sentido crítico y reflexivo con el juego.

A través de este proyecto se tratará de mostrar la evolución que se ha conseguido respecto a los derechos de las mujeres. No tan antiguamente como nos indica Cuenca (2008), las mujeres necesitaban el permiso de los hombres para poder realizar determinadas acciones, pero esto cambió legislativamente en 1931, ya que en la Constitución se dictó que el sexo no servía como fundamento jurídico (art. 25) y que existían los mismos derechos electorales para la ciudadanía de ambos sexos que tuviesen una edad de 23 años (art. 36); pudiendo así que las mujeres dieran su opinión a la hora de celebrar unas votaciones. En ese mismo año también se aprobaron leyes que, a día de hoy consideramos comunes: divorciarse, acceder a un puesto de trabajo, el derecho a la educación, etc.

Los derechos de las mujeres han ido creciendo a lo largo de la historia en diferentes países. Esto ha sido posible gracias a diferentes partes, donde encontramos también el ámbito educativo procurando educar en igualdad. Esto por lo tanto, nos lleva al término conocido como coeducación: educación basada en la igualdad entre hombres y mujeres.

Este término posee una gran posibilidad de significados. Para empezar, buscaremos su acepción en uno de los diccionarios referentes en nuestro país, la Real Academia Española. Esta nos aporta la siguiente definición:

“Enseñar en una misma aula y con un mismo sistema educativo a alumnos de uno y otro sexo.”

Esta definición, aunque sea algo breve sirve para entender, de una manera algo básica, el significado de dicho término. Si buscamos dentro del ámbito educativo, obtendremos explicaciones más amplias, como la que nos aporta Blanco (2007):

“Coeducar es educar a cada una y a cada uno según quien es, atendiendo a su diferencia. Al hablar de coeducar la referencia son tanto las niñas como los niños aunque de diferente modo. El horizonte de la libertad, si es tal, no puede estar limitado; por lo tanto, coeducar para las niñas no puede significar tomar como referente válido el que ya tenían los niños. Y para los niños significa repensar el que ya tenían asignado. Coeducar es educar fuera del modelo dominante.”

Todos estos aspectos serán puestos en práctica en el siguiente proyecto, en el que se integrarán la coevaluación como base, apoyándose todo ello en la gamificación: aprender mediante el uso del juego.

El desarrollo del mismo será una semana al mes. En dicha semana se centrarán las actividades en visibilizar una mujer influyente en la historia. Para que los contenidos se consoliden, se necesitarán abordar diferentes áreas que conforman la Educación Primaria: Educación Física, Ciencias Sociales y tutorías. Estas últimas también interactuarán con la Educación para la Ciudadanía Global, logrando así implicar al alumnado en la sociedad en la que viven.

4. METODOLOGÍA

El sistema metodológico a aplicar se ha dividido en dos partes, las cuales estarán relacionadas entre sí.

En la primera parte se podrá observar las bases teóricas en las que me he apoyado para elaborar dicho documento. Aquí se recogen las características de las áreas que se van a trabajar, la explicación del concepto de la interdisciplinariedad, y el que será el eje principal de la segunda parte del trabajo: el juego como estrategia de aprendizaje.

La segunda parte estará compuesta por una propuesta de intervención en la que se desarrollará una programación cuya finalidad será el acercamiento de mujeres reconocidas en la historia, al alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria a través de la cartografía.

También se podrá encontrar la presencia de los siguientes métodos de enseñanza: juegos cooperativos, gamificación y aprendizaje por descubrimiento:

- Juegos cooperativos: Este tipo de juegos exige la participación de toda la clase, ya que, como su propio nombre indica, deberán ayudarse unos a otros para conseguir un objetivo propuesto por el docente. Orlick (1986) indica qué características aportamos al alumnado introduciendo este tipo de metodología: Cooperación, aceptación, participación y diversión.

De acuerdo con lo que afirman Omeñaca y Ruiz (2007), los juegos cooperativos son aquellos que piden por parte de las personas participantes, actuar pensando en un grupo como conjunto, colaborando así entre todos para obtener un fin común.

Pallares (1978) nos indica que cuatro características pueden observarse al utilizar este tipo de metodología en el aula:

1. Todo el alumnado tiende a conseguir un fin común, trabajar juntos.
2. Si colaboran, todos ganarán pero en caso de que no sea así todos perderán.
3. El alumnado no compite entre ellos, sino contra los elementos no humanos del juego.

4. Cada participante mostrará sus habilidades con el fin de que uniendo las habilidades de cada uno sean capaces de conseguir el objetivo propuesto.

- Gamificación: En esta metodología se utilizará el juego como recurso educativo. Deterding (2011) nos indica lo siguiente:

“La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador.”

Gaitán (2013) también nos indica en qué se basa este método de aprendizaje:

“La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.”

- Aprendizaje por descubrimiento: el alumnado será el encargado de completar su formación, ya que serán quienes marquen su ritmo del aprendizaje.

Teniendo en cuenta a Baro (2011), en este aprendizaje el docente dirige al alumnado hacia un objetivo, el conocimiento, y este sirve también como mediador y guía. El docente no da la solución correcta para alcanzar el objetivo, sino que será el alumnado el encargado de llegar al mismo.

Utilizando este método Reibelo (1998):

1. El alumnado se enfrentará al conocimiento, modificará sus esquemas y registrará la información de manera semántica.
2. Captarán la realidad de forma personal.
3. Vincularán su aprendizaje a diferentes motivos y descubrirá la estructura jerárquica y organizada del conocimiento.
4. Construirán estructuras cognitivas superiores y se enfrentarán con éxito al medio.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1. La interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad no solo se puede ver en el ámbito educativo, sino que también está presente en diferentes ámbitos profesionales: científicos, sociales, tecnológicos, etc.

En la actualidad, los equipos docentes se centran en dividir las materias y los contenidos de las mismas, lo cual dificulta la comprensión de algunos conceptos que tienen relación entre sí. Realizar este tipo de estrategias de aprendizaje conlleva un trabajo extra que quizá los docentes no quieren o no pueden asumir.

A la hora de definir el término interdisciplinariedad, podemos encontrar una gran variedad de opciones. Una de ellas es dada por Rugarcía (1996) como:

“La interacción existente entre dos o más disciplinas, las cuales pueden ir desde una simple comunicación de ideas hasta la integración absoluta de los conceptos directivos de epistemología, terminología, metodología, procedimientos, datos, la organización de la investigación y la enseñanza correspondiente.”

Otros autores como Castro, Iborra, Ramos y Román (2007) recogen este concepto como:

“Aquel conjunto de actividades que surgen en torno a un eje temático o centro de interés, y que permite desarrollar numerosos contenidos de una o varias áreas de conocimiento de forma significativa, global e interdisciplinar y que, a su vez, responde a las inquietudes e intereses de los protagonistas del proceso educativo.”

Este término también se recoge en la LOMCE (2013): “Las claves de este proceso de cambio curricular son favorecer una visión interdisciplinar y, de manera especial, posibilitar una mayor autonomía a la función docente, de forma que permita satisfacer las exigencias de una mayor personalización de la educación, teniendo en cuenta el principio de especialización del profesorado.”

Una de las bases para poder introducir este concepto en el aula, la persona debe estar formada en dos o más áreas, de tal manera que no tenga dificultad a la hora de explicar a los alumnos ninguna de las dos y además pueda interrelacionarse ambas. Por lo tanto y de acuerdo con Torres (1994):

“Para que haya interdisciplinariedad es necesario que haya disciplinas”. Si un profesor o profesora no tiene los conocimientos o disciplinas necesarias, no podrá emplear dicho recurso.

Uno de los aspectos importantes a la hora de plantear este método en la clase será encontrar el tipo de interdisciplinariedad que mejor se adapta a aquello que queremos transmitir. Tal y como nos muestran H. Heck ha usen y M. Boisot citados por Graciela Arroyo Pichardo (1993) existen los siguientes tipos de interdisciplinariedad:

- Plural o múltiple: dos disciplinas se unen con el fin de aportar sus diferentes objetos de estudio, teorías y métodos. Con esto se tratará de dar a conocer nuevos problemas.
- Compuesta: los alumnos deben hallar la solución a un problema complejo utilizando diversas disciplinas para poder resolver ese problema.
- Supuesta: se busca la homogeneización del lenguaje con ciertas herramientas científicas. Un ejemplo de esto sería empleando las matemáticas.
- Auxiliar: se utiliza cuando una disciplina exige otras para conseguir el logro de la misma.
- Suplementaria: se ve cuando dos disciplinas se juntan para poder dar una explicación teórica relacionada entre ambas.
- Estructural: se da cuando empleando dos disciplinas se obtiene otra tercera.
- Unificadora: al emplear en las clases dos o más disciplinas consigues que el alumnado entienda de forma más clara la teoría vista.

Mediante el uso de dicha estrategia se consigue también que el alumnado posea una visión más global de los temas. Como estos se trabajarán en diferentes áreas, se conseguirá que los conceptos se integren y entiendan de una mejor forma. Al no plasmar la idea desde un solo punto de vista el alumnado obtendrá una visión más amplia.

En este trabajo se buscará una interdisciplinariedad unificadora, ya que utilizando tanto las Ciencias Sociales como la Educación Física el alumnado consiga entender de manera más clara la situación de las mujeres en el mundo, además de conocer a algunas de las mujeres significativas en la historia y en el movimiento feminista.

5.2. Educación en valores sociales y cívicos

Si observamos el Artículo 6 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

Uno de los objetivos más buscados en el ámbito educativo es formar al alumnado para que puedan formar parte y participar en nuestra sociedad.

En Castilla y León esto se trabaja mediante el área de Valores Sociales y Cívicos. El principal objetivo será, tal y como indica el Boletín Oficial de Castilla y León (2016), la formación de personas en la reflexión, además del análisis y vivencia en valores.

En varios informes podemos encontrar la importancia que posee la formación del alumnado en la reflexión, con análisis crítico y de ciudadanía global.

InteRed, una Organización No Gubernamental trata de promover la Educación para el Desarrollo (EpD). Este tipo de educación también encaja con las competencias básicas establecidas: aprender a ser, aprender a convivir, aprender a conocer y aprender a actuar. Estos cuatro aspectos son básicos para que cualquier persona pueda interrelacionar y participar en nuestra sociedad.

Los aspectos mencionados pueden englobarse en un aspecto que se desarrollará en la Unidad Didáctica expuesta más adelante: la coeducación, es decir, la educación basada en la igualdad. De acuerdo a Interred (2011):

“Apostamos por hablar de coeducación frente a Educación para la Igualdad pues, desde ahí, corremos el peligro de anular las diversidades para favorecer personas “neutras” como consecuencia de una búsqueda de la igualdad de oportunidades y de la liberación de los estereotipos.”

Cualquier persona que conforme y conviva en sociedad debe tener claro que el mundo está compuesto por personas, independientemente de su sexo, por lo que huelga dividir a estos en función del sexo.

Por tanto, desde edades tempranas la Educación debe luchar para que no se discrimine entre sexos ya que, como he citado con anterioridad, aquellos conceptos que se muestran durante la niñez perdurarán.

5.3. Las Ciencias Sociales en la actualidad

Esta rama científica puede ser definida de diferentes formas.

Según Bunge (2011): “Las ciencias sociales son Geisteswissenschaften (ciencias del espíritu o humanidades) autónomas.”

Volviendo a referenciar a la Real Academia Española, definen éstas como:

“Ciencias que, como la economía, la sociología y la antropología, se ocupan de la actividad humana en la sociedad.”

Basándonos en el aspecto educativo, si revisamos el Boletín Oficial de Castilla y León, este define a las Ciencias Sociales como el conjunto de disciplinas, las cuales estudian a las personas como seres sociales y su realidad en sus aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos.

La finalidad de esta área durante la Educación Primaria es desarrollar capacidades en los niños y niñas que les permitan tanto interpretar la realidad que les rodea como intervenir en ella, así como aprender a vivir en sociedad, conociendo los mecanismos fundamentales de la democracia y respetando las reglas de la vida colectiva.

Dicho área se divide en los siguientes bloques de contenidos:

Bloques	Características
Bloque 1: contenidos comunes	Contenidos generales de carácter transversal. Características básicas del currículo común a todo el área.
Bloque 2: el mundo en que vivimos	En dicho bloque se trabaja la geografía que los alumnos pueden encontrar a su alrededor como aquella que se encuentra más alejada.
Bloque 3: vivir en sociedad	Se trabaja la ciudadanía, la interacción con diferentes aspectos sociales: economía, actividades empresariales, grupos existentes, etc.
Bloque 4: las huellas del tiempo	El tema principal será el tiempo histórico. Su objetivo es que el alumnado sea capaz de localizar un periodo histórico en una línea temporal, conocer las edades históricas...

5.4. La Educación Física en la actualidad

La Educación Física se basa en formar al alumnado con el fin de que experimenten una mejora en su cuerpo, aumente su autoconfianza y/o tengan un mayor control a la hora de realizar cualquier movimiento.

Para poder desarrollar correctamente esta área es conveniente, como indica Singer (1981), que el proceso de aprendizaje en Educación Física se desarrolle guiando a todos los alumnos hacia un logro óptimo, un bienestar general y su felicidad.

La Educación Física puede trabajar la competitividad, la cooperación del alumnado, la individualidad, etc. dependiendo de aquello que quieras poner en práctica, pero siempre hay que observar el ambiente de la clase con el fin de que todas las personas se sientan cómodas.

Este área recibe un gran número de definiciones, pero todas suelen llegar al mismo punto: el cuerpo es su eje.

Una vez más, la Real Academia Española define este término como un conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporal.

También, el Consejo Superior de Deportes (2011) nos indica que “La educación física, como un área más del sistema educativo, ha tomado el papel de referente y fundamento de todas las actuaciones presentes y futuras para la promoción de la actividad física y el deporte. Un área que ha tenido en cuenta la identificación corporal, el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices y las habilidades motrices, la expresión corporal, el trabajo de las capacidades condicionales, el juego y la iniciación deportiva, así como la higiene, la salud corporal y todos aquellos valores que se deriven de una práctica colectiva”.

Esta se recoge en el Real Decreto 1631/2006 como una disciplina vivencial en la cual el cuerpo y el movimiento son los ejes básicos en la acción educativa. Esto también trata de mejorar el comportamiento motor del alumnado y la consolidación de hábitos saludables. Por otro lado, se busca que utilizando en el ámbito educativo el cuerpo y el movimiento, el alumnado sea capaz de adquirir competencias de carácter afectivo y de relación, las cuales son necesarias para vivir en sociedad.

Por último, si observamos el Boletín Oficial de Castilla y León (2016), el área de Educación Física es aquel cuya finalidad es “desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora”. Para su consecución además de la práctica, es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno”.

La Educación Física en la actualidad posee seis bloques de aprendizaje:

Bloque	Características
Bloque 1: Contenidos comunes	Se presentan técnicas de trabajo, actitudes, valores y procedimientos. Además, aquí se utilizarán las TIC para buscar, usar y tratar información.
Bloque 2: Conocimiento corporal	Adquisición de conocimientos y de control del cuerpo. También se trabajarán las capacidades perceptivo-motrices.
Bloque 3: Habilidades motrices	Desarrollar competencias motrices básicas y exploración del potencial motor de cada uno.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas	Se trabajarán diferentes manifestaciones culturales y sociales relacionadas con la acción motriz.
Bloque 5: Actividades físicas artístico-expresivas	Expresividad utilizando como medio de comunicación el cuerpo y el movimiento. Esto además se relaciona con componentes rítmicos y movilización de imaginación y creatividad.
Bloque 6: Actividad física y salud	Este bloque es necesario para que cualquier actividad física sea saludable. Aquí se trabajarán los hábitos saludables respecto a la alimentación y a la postura.

5.5. La interdisciplinariedad entre las Ciencias Sociales y la Educación Física

Mientras que las Ciencias Sociales tienden a buscar soluciones a los problemas mediante la teoría que aparece en el libro de texto.

Por otra parte, las clases de Educación Física tienden a dedicarse en su totalidad a desarrollar supuestos y a la resolución de problemas mediante la práctica; inutilizando casi por completo las clases teóricas.

Para poder juntar estas áreas se deberán seguir las siguientes fases. Estas son indicadas y explicadas por Castañer (1998):

1. El equipo docente conformado por los profesionales de cada materia, contrasta la definición de objetivos, los contenidos de trabajo y los materiales didácticos que se pueden poner en juego desde cada área curricular.
2. A medida que se perfila el hilo conductor de enseñanza-aprendizaje interdisciplinaria, entra en juego la capacidad de ideación y de creación del equipo docente en el diseño de actividades concretas.
3. Elaboración de nuevos materiales didácticos y de adecuación del medio de trabajo en que se desarrollará la actividad.
4. Implementación de las actividades mediante consignas definidas o semidefinidas, ya que como hemos comentado, de manera algo diferencial al

proceso de inducción, partimos de un diseño más predeterminado por el proceso de contrastación previa, descritos en las fases 1 y 2. Es en esta última fase en que, en definitiva, se vivencia la acción interdisciplinaria, donde se conectan ambos procesos, de deducción y de inducción.

Al interrelacionar ambas áreas conseguiremos que la teoría trabajada en el aula pueda ser desarrollada de manera práctica mediante el juego.

Blanchard y Cheska (1986) llegan a la conclusión de que “si queremos comprender la humanidad, es indispensable que estudiemos este tipo excepcional del comportamiento humano”.

5.6. El juego

El juego, según la Real Academia Española, solo tiene relación con jugar:

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

El juego es visto en la sociedad como uno de los mejores pasatiempos para que los niños y las niñas se entretengan ignorando su versatilidad y capacidad del mismo como recurso educativo.

Algunos autores nos indican la gran importancia de dicho recurso. Uno de ellos es Baterson (1984) el cual indica lo siguiente:

“El juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes”

En este trabajo se va a utilizar esta herramienta por los beneficios que puede aportar: fortalecimiento de valores, compañerismo, etc. Aspectos que favorecen al desarrollo íntegro del alumnado.

Por lo tanto y de acuerdo con Minerva (2002): “Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser

valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo.”

5.7. Los derechos de las mujeres

Las mujeres son y han sido una parte importante en la historia, aun así, durante años han sufrido todo tipo de vejaciones, negándoles el valor real que tienen.

Soler y Alcántara (2006) defienden:

“Los hombres y mujeres de nuestro pasado más lejano formaron grupos de personas que se unieron para obtener mejor calidad de vida, que compartieron esfuerzos y recursos para sobrevivir. Mujeres, hombres, jóvenes, mayores, niños y niñas dejaron el testimonio de su existencia en el suelo en que vivieron.”

Ferrer (2017) nos informa sobre la situación de las mujeres hace miles de años, concretamente en la Prehistoria, donde las mujeres eran vistas como una figura de sumisión a los varones dándose a conocer como una relación asimétrica en la que las mujeres eran consideradas como sexo débil.

Con el paso de los años, tal y como nos indica Cándida (1998), este punto de vista no sufrió ningún cambio, ya que durante la Edad Antigua, protagonizada principalmente por las civilizaciones romanas, el silencio, la marginación y la invisibilidad seguía siendo propia de las mujeres.

Durante la Revolución Francesa, las mujeres del continente europeo empezaron a buscar la igualdad entre sexos. Esto se consigue con la publicación de la Declaración de los Derechos de la Mujer y de la Ciudadana, Olympe de Gouges en 1791.

Ya en la época contemporánea, gracias a la ayuda de diferentes instituciones y el movimiento asociacionista, empezaron a realizarse determinadas medidas para obtener una legislación igualitaria entre géneros.

Así, en el Siglo XX, según Duarte y Baltazar (2016), surge el feminismo. Este es dividido en tres olas:

- En la primera de ellas, las mujeres luchaban por la igualdad, más concretamente por sus derechos. Entre los mismos encontraríamos la prohibición de la

discriminación en el ámbito laboral, la ley del aborto, derecho a voto, educación, etc.

- La segunda ola, surgida en Francia en 1968, buscaban un cambio de prioridades, buscando una respuesta en contra del feminismo formado en la primera ola. No querían reconocer su diferencia respecto al sexo, sino que afirmaban ser iguales al hombre.
- Finalmente, la tercera y última ola llega en los años 90 y perdura hasta la actualidad (aunque se está empezando a valorar lo incipiente de una cuarta ola, con el movimiento que emerge en redes sociales). Según Granados (2006): “La tercera ola feminista intentaría una espiritualización ética del contrato social, donde la mujer siga siendo reconocida como una alteridad radical, un "otro" diferente del hombre y no su opuesto. Dicho de otra manera, el género femenino no es contrario al masculino, es diferente, y el reconocimiento de esta diferencia implica responsabilidad y no lucha.”

6. UNIDAD DIDÁCTICA

6.1. Título de la Unidad Didáctica

Las mujeres: un pilar fundamental en la historia.

6.2. Introducción

El proyecto que se mostrará a continuación irá dirigido para el alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria, es decir, el alumnado de quinto y sexto.

Este contará con el apoyo legislativo del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Dicho plan tratará de introducir una semana de cada mes diferentes actividades, las cuales se enfocarán al acercamiento y, por consiguiente, conocimiento de mujeres reconocidas en la historia.

Como he citado con anterioridad, en los centros no se suelen trabajar aspectos relacionados con el feminismo ni sobre la igualdad entre sexos de forma continuada. A través del siguiente proyecto se planteará una estrategia a llevar para evitar dicho aspecto.

Esta Unidad Didáctica no será calificada, pero sí evaluada mediante un cuaderno de seguimiento. Este estará compuesto por rúbricas de evaluación, donde principalmente se observará el comportamiento del alumnado. (Anexo I)

6.3. Personas destinatarias del proyecto

El siguiente proyecto irá enfocado hacia el alumnado que se encuentre en el tercer ciclo de Educación Primaria (quinto y sexto curso). No obstante, con una serie de adaptaciones, podría ser presentado para el alumnado del segundo ciclo de Educación Primaria e incluso cursos superiores: Educación Secundaria Obligatoria.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivos de etapa

Tal y como indica el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, los objetivos de la Educación Primaria se encuentran en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. En este proyecto se buscará el desarrollo y obtención de los siguientes objetivos:

Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

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.

Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

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 por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios

para favorecer el desarrollo personal y social.

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.

6.4.2. Objetivos didácticos

Los objetivos a lograr con la siguiente Unidad Didáctica serán los siguientes:

Conocer a mujeres significativas en la historia.
--

Reconocer los logros obtenidos por mujeres en la historia.
--

Relacionar los nombres de mujeres con su continente y país de procedencia.
--

Ubicar los continentes de nuestro planeta sobre un mapa.
--

Aprender la regla de las 3 R.

Adquirir un sentido crítico sobre la situación de las mujeres a lo largo de la historia.
--

6.5. Temporalización

Dicha Unidad Didáctica se desempeñará en las sesiones establecidas para ciencias sociales y educación física de una semana al mes, por lo que tendrá una duración total de diez meses.

Cada mes se abordará la historia de una mujer diferente, tratando de acercar al alumnado mujeres significativas por sus grandes aportaciones a nuestra historia.

La organización de dicho apartado se puede observar en el Anexo II.

6.6. Competencias

Las competencias básicas se establecen en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero. En este se indican que estas, según el currículo, son:

1. Comunicación lingüística: encargada de la utilización del lenguaje, comunicación, lectura y escritura.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: utilización de habilidades matemáticas y científicas para producir e interpretar distintos tipos de información. Este también se encarga de desarrollar el pensamiento científico.
3. Competencia digital: uso de recursos tecnológicos para la resolución de problemas.
4. Aprender a aprender: aprender y poder seguir aprendiendo cada vez de una manera más eficiente y autónoma.
5. Competencias sociales y cívicas: a través de esta competencia se enseña como es la convivencia, la realidad social, preparando al alumnado a vivir en nuestra sociedad.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: desarrollar la capacidad de crear e imaginar acciones o proyectos de manera individual o grupal.
7. Conciencia y expresiones culturales: reconocer, entender, apreciar y valorar de manera crítica manifestaciones culturales y artísticas.

En el presente trabajo se trabajarán las siguientes: Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.

Comunicación lingüística

- Saber expresarse de forma oral
- Comprender diferentes tipos de textos
- Expresarse de forma escrita
- Presentar disposición para realizar un diálogo crítico, a la vez que constructivo.
- Utilizar el diálogo con el fin de obtener una buena convivencia
- Mostrar interés por interactuar con el resto de personas que conforman la clase.

Aprender a aprender

- Tomar conciencia de aquello que uno mismo conoce.
- Conocer diferentes disciplinas con el fin de poder afrontar diferentes tipos de tareas.
- Crear estrategias de planificación para ser capaz de resolver una tarea.
- Mostrar necesidad y curiosidad por aprender aquellas cosas que se desconocen.
- Ser y sentirse el eje principal del proceso de aprendizaje y el resultado del mismo.
- Tener tanto auto-eficacia como confianza en uno mismo.

Competencias sociales y cívicas

- Comprender conceptos de igualdad, no discriminación entre mujeres y hombres, diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.
- Comprender conceptos como democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos.
- Comunicarse de manera constructiva en diferentes entornos mostrando tolerancia.
- Tener disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias.
- Respetar los derechos humanos.

Competencia digital
<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer los derechos y los riesgos existentes en el mundo digital. ● Utilizar recursos tecnológicos para la resolución de problemas y para utilizarlo de modo comunicativo. ● Buscar, obtener y tratar información. ● Usar y procesar información de una forma crítica. ● Mostrar curiosidad por aprender y mejorar respecto al uso de las nuevas tecnologías. ● Respetar los principios éticos del uso de las nuevas tecnologías.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de análisis, planificación y resolución de problemas. ● Ser capaz de realizar tanto evaluaciones como auto-evaluaciones. ● Poseer autoconocimiento a la vez que autoestima. ● Actuar de forma creativa e imaginativa. ● Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación en diferentes ámbitos.

6.7. Metodología

Se abordarán diferentes métodos de enseñanza. Se buscará que el alumnado aprenda tanto con la ayuda del profesor o profesora, como de manera autónoma. También se tratará de motivar al alumnado a aprender en todo momento, ya que así será más fácil el asentar contenidos, además de un clima de aprendizaje positivo y cómodo.

Las clases se desarrollarán utilizando un modelo tradicional, es decir, se impartirán en el centro.

Se tratará de que, aunque el personal docente sea una parte fundamental en el proceso de aprendizaje, el alumnado también marque su propio ritmo tratando de que busquen información, realicen pequeñas presentaciones y lo más importante, reflexionen sobre el tema que se va a tratar.

6.8. Desarrollo de la Unidad Didáctica

Primera sesión: ¿Quién ha hecho esto?
Realización: mes de septiembre
Objetivos: <ul style="list-style-type: none">● Introducir el tema a tratar.● Descubrir qué conoce el alumnado sobre los aportes de determinadas mujeres a la historia.
Recursos: Ordenadores, pizarra digital, conexión a internet y tizas.
Competencias a utilizar: Comunicación lingüística, competencia digital, aprender a aprender.
Parte 1: Introducción Presentación del proyecto al alumnado, tratando de explicarles qué vamos a realizar y cómo, evitando cualquier tipo de duda durante el desarrollo de la Unidad Didáctica a lo largo de los meses.
Parte 2: ¿Quién ha hecho esto? Mediante el uso de la aplicación Kahoot, se presentarán nombres de mujeres en la pizarra digital y cuatro opciones diferentes para que el alumnado indique la que crea que ha realizado esa persona. La mayoría de los nombres serán trabajados posteriormente en el aula.

Sesión 2: Semana sobre Amelia Earhart
Realización: mes de noviembre
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer qué hizo Amelia Earhart ● Situar el lugar de procedencia de la mujer a tratar ● Reconocer los países por los que pasó Amelia durante su viaje alrededor del mundo
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cartulina, fotos de Amelia Earhart, bolígrafos, rotuladores, papel, mantas, pelotas de tenis, sillas, tiza ● Material elaborado: Mapamundi (tamaño A1), avión de 10x10 y velcro.
<p>Competencias:</p> <p>Competencia lingüística, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas y conciencia y expresiones culturales.</p>
<p>Ciencias sociales:</p> <p>Parte 1:</p> <p>Para presentar a Amelia Earhart se realizará una presentación vía PowerPoint. En este aparecerán aspectos como quién es, a qué se dedicó y la vuelta al mundo que realizó.</p> <p>Parte 2:</p> <p>El alumnado plasmará en un lapbook los aspectos más significativos sobre Amelia, exponiendo los mismos en el aula. En él podrán incluir los materiales que deseen.</p>
<p>Educación Física:</p> <p>Parte 1:</p> <p>Se presentará un mapamundi con velcro en diferentes países y un avión de papel, mostrando al alumnado los lugares que visitó Amelia en su viaje transoceánico.</p> <p>Parte 2:</p> <p>Dependiendo de dónde se encuentre el avión, se plantean juegos tradicionales de esos países:</p>

1. **California** (San Francisco): Desde este país Amelia inició su viaje. Se jugará al Blankey. Este juego se basa en dividir a la clase en cuatro grupos de 4 integrantes cada uno. Cada grupo poseerá una manta y una pelota de tenis. El objetivo será tirar la pelota utilizando la manta y que otro de los equipos coja dicha pelota. El equipo que lance la pelota también deberá recoger la pelota que lancen los integrantes de otro grupo.
2. **Brasil**: Fue una de las paradas que realizó nuestra protagonista. Aquí se jugará a ¿te gustan tus vecinos?
Para jugar, se colocará al alumnado formando un círculo, cada uno estará sentado en una silla. Uno de los alumnos se quedará de pie en el centro del círculo. Este preguntará a una de las personas sentada, ¿te gustan tus vecinos?. En el caso de que la respuesta sea negativa, deberá decir quién quiere que se cambie de sitio. Los dos alumnos nombrados deberán cambiarse los sitios, evitando que el jugador central les quite sus sillas.
3. **Senegal**: Otra de las paradas que realizó Amelia. Aquí se jugará al sâ sâ ding bolong ba.
La clase se dividirá en dos grupos. En cada uno de ellos, se encontrará uno de sus compañeros en un círculo. En el exterior se dividirán en vigilantes y jugadores. Los jugadores deberán tocar a aquel que se encuentre en el círculo central. Quien lo consiga ocupará el lugar central, pero si este es pillado quedará eliminado hasta que sea salvado por alguno de sus compañeros tocándole la mano.
4. **India**: En esta parada el alumnado jugará a 'Cheetal, Cheetah'.
Este juego consiste en dividir la clase en dos grupos, los cuales se separarán por la línea central del campo de fútbol. El juego consiste en pillar al rival. El profesor dirá una de las dos palabras, cheetal o cheetah, los nombres de cada grupo. Al escuchar chetaal, los alumnos de dicho grupo deberán huir del equipo cheetah. Y cuando el profesor diga cheetah, este grupo deberá correr

para que sus rivales no les atrapen.

5. Australia: una de las últimas paradas que realizó Amelia antes de que perdieran el contacto con su avión. Aquí, a modo de vuelta a la calma, el alumnado jugará ‘a tierra’.

En este, el alumnado deberá formar un círculo. En este habrá una pelota de voleibol, la cual deberán intentar que no caiga al suelo y que toquen todos los compañeros.

Tutoría:

Se trabajará la papiroflexia con el fin de que cada alumno/alumna realice un avión de papel. En este deberán escribir qué es lo que más les llamó la atención de Amelia y explicárselo al resto de sus compañeros.

Esta actividad y el lapbook realizado en Ciencias Sociales será expuesto en el aula.

Sesión 3: Semana sobre Clara Campoamor
Realización: mes de noviembre
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer los aportes de Clara Campoamor en el ámbito político para las mujeres. ● Aprender aspectos básicos de la Edad Contemporánea. ● Saber el país de procedencia de Clara.
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libro de texto, cartulinas, rotuladores, imágenes, tizas, conos, pañuelo, papel y bolígrafos.
<p>Competencias:</p> <p>Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>
<p>Ciencias sociales:</p> <p>Se trabajará la Edad Contemporánea, deteniéndonos en el siglo XX. haciendo hincapié en el transcurso de la Segunda República y aparición de la Constitución de 1931, en la cual se incluyó el sufragio femenino.</p> <p>Para recoger toda la información vista en dicha clase, cada alumno realizará un lapbook de aquello que haya considerado más importante.</p>
<p>Educación Física:</p> <p>Se desarrollará una sesión sobre juegos tradicionales en España, país de procedencia de Clara Campoamor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tres en raya: La clase se dividirá en dos. En estas dos divisiones se realizará una subdivisión, creando así cuatro grupos. En el centro del campo, con ayuda de una tiza, se pintará un tablero de tres en raya. Los integrantes de los diferentes grupos contarán con tres conos cada uno. El alumnado, por turnos y de uno en uno, deberá correr hacia el tablero y colocar un cono, tratando de conseguir que tres conos acaben en fila.

2. **El pañuelito:** En este juego, la clase se dividirá en dos equipos. Los integrantes de cada grupo deberán asignarse un número. En el centro del campo se encontrará al profesor sujetando un pañuelo.

Al escuchar su número, el alumnado deberá correr para coger el pañuelo antes que el equipo rival y llevarlo hasta donde se encuentre su equipo evitando ser pillado.

En este juego se añadirán diferentes variantes: correr hacia el pañuelo superando obstáculos, esperar de espaldas a que el profesor o profesora diga tu número, esperar tumbado, etc.

3. **Bingo:** A modo de vuelta a la calma, se jugará al bingo. El alumnado deberá escoger nueve nombres de mujeres importantes en la historia (estos serán escritos en la pizarra del gimnasio).

Quien primero consiga tachar esos nueve nombres se llevará el bingo.

Tutoría:

Ya que Clara Campoamor luchó por el voto femenino, para transmitir este dato al alumnado realizaremos las votaciones de delegado y subdelegado de la clase.

Posteriormente se escribirá en la pizarra la pregunta sobre la que realizaremos un breve debate de reflexión sobre ¿por qué los chicos sí y las chicas no?

Sesión 4: Semana sobre Wangari Maathai
Realización: mes de diciembre
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer la lucha de Wangari Maathai ● Saber qué es la contaminación y a qué se debe ● Conocer la regla de las 3 R
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libro de texto, platos de cartón, cinta adhesiva de distintos colores, bolígrafos, rotuladores, porterías pequeñas, post it.
<p>Competencias:</p> <p>Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.</p>
<p>Ciencias sociales:</p> <p>Se trabajarán los diferentes sectores en nuestra economía, introduciendo así el aspecto de la contaminación en la sociedad en la que vivimos.</p> <p>Tras esto, introduciremos al personaje de Wangari Maathai, el personaje que se trabajara dicha semana. Ella contribuyó, de manera positiva, a la lucha por el medio ambiente.</p>
<p>Educación Física:</p> <p>En esta clase el alumnado creará su propio material para realizar la clase, ya que utilizaremos materiales reciclados.</p> <p>Deberán crear discos de frisbee a partir de cartón y celo de diferentes colores. Una vez creado el material, realizaremos una sesión de Ultimate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se explicará al alumnado cómo se debe lanzar el disco de manera correcta. Una vez explicado, la clase se dividirá por parejas y deberán lanzar el disco entre ellos, tratando que este no caiga. 2. Relevos por equipos: Se crearán cuatro equipos y se colocarán en un extremo del campo de fútbol (donde se colocan las porterías). Colaborando entre todos, deberán ir de un lado al otro del campo y volver al lugar de partida lanzándose

el frisbee entre los diferentes participantes del grupo.

3. Aprovechando los cuatro grupos creados, jugaremos un partido de ultimate. El campo de fútbol se dividirá en dos partes iguales y se colocarán cuatro porterías. Los rivales no serán fijos, ya que cada 4 minutos, se deberá cambiar de campo, consiguiendo así que jueguen todos los equipos juntos.

Tutoría:

Se realizará un debate sobre el tema visto durante la semana: la contaminación. Dicho debate se abrirá con la pregunta ¿qué sabemos sobre la contaminación? y, posteriormente seguirá con ¿a qué se debe este problema? ¿cómo podemos solucionarlo?

Sesión 5: Semana sobre Malala Yousafzai
Realización: mes de enero
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer quién es Malala Yousafzai y saber qué hizo en la historia ● Reconocer el continente asiático en un mapamundi
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ● Ordenador, pizarra digital, post its, bolígrafos, picas, aros, ladrillos, bolos, pelota pequeña, colchonetas, pelota de goma espuma, cuerda de comba, folios.
Competencias: Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.
<p>Ciencias sociales:</p> <p>Se trabajará el tema de la geografía en el mundo, diferenciando los continentes, vistos con anterioridad en clase y haciendo especial hincapié en el continente asiático, del cual procede nuestra protagonista de esta semana. Se mostrarán los diferentes países de dicho continente, entre ellos Pakistán, donde nació Malala.</p> <p>Posteriormente, con el fin de trabajar los países asiáticos, jugaremos con un mapa interactivo en el cual se indicará el nombre de un país y deberás colocarlo en el mapa de en el lugar indicado.</p> <p>La página que se utilizará será la siguiente:</p> <p>https://mapasinteractivos.didactalia.net/comunidad/mapasflashinteractivos/recurso/paises-de-asia/bc63038f-2f18-4d0c-9580-ce82c37d8015</p>
<p>Educación Física:</p> <p>La clase se dividirá en cuatro grupos para realizar una gincana para conocer mejor la figura de Malala. Se realizarán ocho paradas por las que deberán pasar todos los grupos y, en dos de ellas cada grupo recibirá una pista. Las estaciones por las que</p>

deberán pasar serán:

1. **Encesta el aro:** se colocarán nueve picas sobre nueve ladrillos y delante de esta agrupación se dejarán en el suelo cinco aros. Todos los integrantes del equipo deberán lanzar por turnos los aros y tratar de que entren en la pica. Deberán meter cada uno tres de los cinco aros.
2. **Bolos:** en esta parada se colocarán nueve bolos y una pelota. El alumnado deberá lanzar la pelota por turnos y tratar de derribar los bolos hasta conseguir 60 puntos (un punto por cada bolo derribado).
3. **Acrosport:** el alumnado deberá realizar una figura de acrosport de las que se mostrarán en una hoja. Las posibles figuras se mostrarán en el anexo III.
4. **¡Qué no caiga!:** entre todos los integrantes del grupo deberán pasarse mediante toques de voleibol una pelota de goma espuma con el fin de que esta no toque el suelo. Para superar la prueba deberán dar al menos 20 toques. En el caso de que la tarea se volviese algo tediosa, se iría disminuyendo el número de toques.
5. **La comba:** por turnos, cada integrante del grupo deberá entrar y salir de la comba sin ser tocado por la cuerda.
6. **Encuentra las diferencias:** se mostrarán dos fotografías y entre todos los integrantes del grupo deberán encontrar seis diferencias en la misma. La foto que se encontrarán se mostrará en el anexo IV.
7. **¡Vamos hacia arriba!:** por parejas, el alumnado deberá colocarse espalda con espalda y tratar de levantarse ambos juntos. Para ello deberán ayudarse, además de escucharse para encontrar una solución.
8. **Adivina adivinanza:** se planteará la siguiente adivinanza al alumnado, la cual deberán adivinar.

“En un rincón de la clase, donde yo estoy colocada, acudes con papeles que no te sirven de nada” ¿Qué es?

Para finalizar la sesión, los diferentes grupos mostrarán las pistas que han adquirido durante la gincana. Ahí encontrarán datos sobre Malala con el fin de que la conozcan mejor.

Tutoría:

Se trabajará el sentido crítico mediante un debate cuya base es ¿a quién va dirigida la educación? ¿quién puede ir al colegio y quién no?

Sesión 6: Semana sobre Inez Bensuan

Realización: mes de febrero

Objetivos:

- Conocer la figura de Inez Bensuan.
- Desarrollar capacidades para desarrollar una breve obra teatral.
- Trabajar el sentido crítico del alumnado.

Recursos:

- Cartulina, folios, bolígrafos, rotuladores, tijeras, telas, picas, bancos, sillas, aros, pelotas.

Competencias:

Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.

Ciencias sociales:

Se presentará la figura de Inez vía PowerPoint con el fin de que posteriormente, el alumnado sea capaz de indicar por grupos, utilizando un folio giratorio, cinco aspectos de la vida de Inez.

Posteriormente, se les hará entrega de cartulinas acompañadas de un folio donde aparecerán diferentes aspectos significativos en la vida de Inez. El alumnado deberá recortar aquellas frases que consideren importantes en la vida de Inez y pegarlas en la cartulina.

Educación Física:

Ya que Inez Bensusan creó su propia Compañía de Teatro de Mujeres, se realizará una sesión enfocada al teatro.

1. A modo de introducción, el docente leerá un cuento motor. Este consiste en que, a medida que el profesor lee la historia, el alumnado deberá realizar las acciones que el propio cuento indica. El cuento motor que se leerá aparecerá en el Anexo V.
2. El desarrollo principal de la sesión será dividir al alumnado en cuatro grupos y darles una temática al azar de las siguientes:
 - Nos encontramos en un bar y... ¡Acción!
 - Íbamos paseando por el parque y... ¡Acción!
 - Estábamos en el colegio y de repente... ¡Acción!
 - Aparece una máquina muy extraña, ¿qué será?... ¡Acción!Además de realizar la breve interpretación, deberán preparar la escenografía y su vestuario.
3. Cada grupo expondrá su breve obra de teatro frente al resto de compañeros.

Tutoría:

Se crearán dos grupos de debate. Estos deberán darse un nombre de equipo. Posteriormente el maestro irá lanzando temas de discusión con el fin de que ambos grupos hablen, analicen y reflexionen el tema propuesto.

Sesión 7: Semana sobre Greta Thunberg
Realización: mes de marzo
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer a Greta Thunberg y sus aportes a nuestra historia. ● Entender el concepto “contaminación” y los aspectos nocivos que esta puede desarrollar. ● Tener claras determinadas acciones para ayudar a frenar el cambio climático.
<p>Recursos:</p> <p>Ordenadores, cartulina, bolígrafos, rotuladores, tela, perchas viejas, cartón, cinta adhesiva, cuerda, volante</p>
<p>Competencias:</p> <p>Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.</p>
<p>Ciencias sociales:</p> <p>Para comenzar la clase se realizará un Kahoot relacionado con Greta para saber cuánto conocen los alumnos sobre el personaje que trataremos este mes.</p> <p>Después se presentará a Greta vía PowerPoint con el fin de que después el alumnado sea capaz de plasmar en un lapbook aspectos significativos de la vida de nuestra protagonista.</p>
<p>Educación Física:</p> <p>La sesión se realizará a partir de materiales reciclados. Con ayuda de una percha y de tela vieja, el alumnado deberá fabricar raquetas. Además, realizarán otra pero con la ayuda del cartón y algo de cinta adhesiva.</p> <p>Tras esto, los alumnos jugarán a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ping Pong: con las palas de cartón y la ayuda de una cuerda a modo de red, el alumnado jugará a este deporte con las normas pertinentes del mismo. Para no enfrentarse todo el rato con el mismo, se rotará. ● Tenis: se colocará de nuevo una cuerda a modo de red. Con la otra pala de

tela, los alumnos por parejas deberán dar toques a una pelota pequeña y pasársela a su compañero. Estos deberán tratar de dar al menos 8 toques.

- **Bádminton:** se introducirán los volantes de plumas. Utilizando de nuevo la raqueta fabricada con telas, los alumnos deberán tratar de pasar el volante sobre la cuerda. Antes de ello, el docente explicará cómo se debe sacar y golpear de manera efectiva en este deporte.

Tutoría:

Se hará una breve reflexión con todo el grupo. El tema será, ¿Qué podemos hacer para evitar la contaminación?

Una vez tengamos claros estos conceptos, cada alumno deberá escribir en un post it un método para reducir la contaminación y pegarlo en la pizarra.

Sesión 8: Semana sobre Maria Zambrano
Realización: mes de abril
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer la figura de María Zambrano. ● Desarrollar en el alumnado la capacidad de expresarse a través de la poesía.
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ● Hojas, bolígrafos, libro de texto, balones de goma espuma, colchonetas.
Competencias: Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.
Ciencias sociales: Se trabajará la progresión del último siglo, deteniéndonos en la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Civil española, periodo en el que vivió nuestra protagonista de la semana, María Zambrano. Para que estos conceptos queden más claros, el alumnado deberá realizar una línea temporal con los sucesos más importantes del siglo XX.
Educación Física: ¿Quién ganará el premio Cervantes? Ya que María Zambrano ganó varios premios, se realizará una sesión del juego ‘cuatro esquinas’ con balón prisionero. Para ello, el campo de fútbol y el grupo se dividirá en cuatro partes. El juego consiste en lanzar una pelota de gomaespuma y tratar de dar a los integrantes de otros equipos, evitando a la vez ser tocado. Para poder ayudar al alumnado a la hora de evitar ser golpeados por la pelota, se colocarán colchonetas y demás objetos, los cuales podrán ser manipulados. Finalmente, se hará entrega del premio Cervantes a los ganadores del balón prisionero.
Tutoría: ¡Filosofemos!

Se expondrán aquellos aspectos que aportó María Zambrano y la huella que dejó en la historia.

Posteriormente, ya que María era una filósofa y poeta, el alumnado deberá hacer una poesía relacionada con los aportes de María en la historia. Para ello se dará total libertad al alumnado.

Sesión 9: Semana sobre Victoria Subirana
Realización: mes de mayo
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer la vida de Victoria Subirana. ● Obtener una mentalidad crítica ante las desigualdades existentes en diferentes países entre el género femenino y masculino.
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ● Folios, bolígrafos, ordenador, bate, pelota, conos.
Competencias: Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.
<p>Ciencias sociales:</p> <p>Se expondrá en clase vía PowerPoint nuestra protagonista en esta semana: Victoria Subirana. Aquí se explicará qué acciones ha realizado y sigue realizando para luchar contra las desigualdades aplicadas entre niños y niñas.</p> <p>Tras esto, por grupos, mediante el uso de un folio giratorio, deberán recoger entre todos los integrantes aquellos aspectos más significativos de Victoria Subirana.</p>
<p>Educación Física:</p> <p>Victoria viajó a Nepal para luchar contra las desigualdades entre género, por lo que en esta sesión se trabajarán juegos típicos de dicho país:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kabaddi: El juego consiste en dividir la clase en dos grupos, los cuales se colocarán cada uno en un extremo del campo de fútbol. Estos, por turnos, deberán acercarse hasta donde se encuentra el otro grupo y tocar a uno de sus rivales teniendo cuidado de no ser tocado, ya que los compañeros del rival tocado deberán tratar de pillarle antes de que regrese a su campo. Si es pillado, este será un nuevo integrante en el equipo que le haya pillado. 2. Béisbol: Este deporte es muy practicado en los países asiáticos. Aprovechando la división que se había realizado con anterioridad de la clase

se crearán los dos equipos.

Este juego trata de lanzar una pelota al bateador y que este la golpee sin que sea atrapada por sus rivales.

En el caso de que esta sea atrapada directamente, el bateador queda eliminado.

En caso contrario, el bateador deberá salir corriendo hacia la derecha con el fin de llegar a una de las bases que conforman el campo.

Cuando se hayan eliminado a tres bateadores se cambiarán los papeles: los bateadores deberán tratar de recoger la pelota y los receptores pasarán a batear.

Tutoría:

Para cerrar la semana dedicada a Victoria, se lanzará un tema de debate en la clase: ¿Por qué en algunos países las mujeres no pueden estudiar? ¿Está esto bien o mal?

Sesión 10: Semana sobre Marie Curie
Realización: mes de junio
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer la figura de Marie Curie. ● Reconocer las diferencias existentes entre científicos y científicas.
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ● Ordenador, pizarra digital, bate, pelota, conos, post its.
Competencias: Competencia lingüística, aprender a aprender y competencias sociales y cívicas, competencia digital.
Ciencias sociales: Se presentará la mujer protagonista en esta última semana: Marie Curie. Para entender mejor los aportes y la vida de Marie, se realizará una visita online al museo Maria Skłodowska-Curie, ubicado en Polonia.
Educación Física: Se jugará a un juego típico en Polonia, lugar donde transcurrió la vida de la científica: Palant. Este juego es similar al béisbol, por lo que deberemos dividir al alumnado en dos equipos: bateadores y receptores. Dentro del equipo de los receptores se encontrará un lanzador, encargado de lanzar la pelota para que los bateadores la golpeen, evitando así que los receptores intercepten la pelota. Los bateadores deberán evitar que los receptores cojan la pelota, ya que así serán eliminados. Cuando los bateadores acumulen tres faltas, se cambiarán los bateadores por receptores y viceversa.
Tutoría: Para finalizar la semana, se planteará una pregunta con el fin de que el alumnado reflexione sobre la misma:

¿Por qué se conocen a más científicos del sexo masculino que del sexo femenino?

Como esta es también la última sesión que se realizará, se pedirá al alumnado que escriba aquellos conceptos que más les ha llamado la atención sobre todas las personas que hemos visto a lo largo del curso.

7. CONCLUSIONES

Mediante la puesta en práctica de la Unidad Didáctica propuesta se pueden obtener resultados muy satisfactorios. Los objetivos buscados en dicho proyecto se basaban en el conocimiento de mujeres gracias a sus aportes a la historia y la reflexión del alumnado respecto a los datos aportados por el docente.

Implantando este tipo de actividades en el aula, el alumnado obtendrá una mayor capacidad para reflexionar y debatir aspectos que requieran una capacidad crítica.

Todas las actividades propuestas, además, ayudarán a entender de una manera más sencilla y amena la situación de las mujeres a lo largo de la historia.

Mediante el uso de materiales manipulativos como el mapamundi y la pizarra digital ayudaremos a la aclaración de aspectos como la localización de países y continentes en el mapa.

El juego también será un aspecto muy significativo, tanto en este proyecto como en otros donde se emplee, ya que, aunque el alumnado no sea consciente a priori, estará integrando de una manera más sencilla y divertida toda la teoría propuesta.

La Educación no se basa en seguir al pie de letra un libro de texto, si no que el alumnado se divierta, socialice y sea educado de la mejor de las formas.

Así, quisiera concluir citando a Kant (2014):

“La educación es un arte, cuya práctica ha de ser perfeccionada por muchas generaciones.”

8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Arroyo Pichardo, G. (1993). Interdisciplinariedad: ¿Viejo o nuevo reto? *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 38 (154), 9-17.
- Aula Planteta (s.f.). *Cómo motivar a tus alumnos a aprender en cinco pasos*.
- Bantulà Janot, J. y Mora Verdeny, J.M. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo.
- Barrena Pacheco, P. I. (2010). Las competencias básicas en Educación Física. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 15, N° 148.
- Baro Cáliz, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7(40), 1-11.
- Blanco García, N. (2007). Coeducar es educar para la libertad. *Consejería de Educación. Andalucía educativa*, 64. Sevilla: Junta de Andalucía, pp. 24-27.
- Bunge, M. (2011). *Las ciencias sociales en discusión*. Sudamericana.
- Cándida Bengoochea Jove, M. (1998). La historia de la mujer y la historia de género en Roma Antigua: historiografía actual. *Espacio Tiempo y Forma. Serie II, Historia Antigua*, (11).
- Carvajal Escobar, Y. (2010). Interdisciplinariedad: desafío para la educación superior y la investigación. *Revista Luna Azul* (31), 156-169.
- Castañer Balcells, M., y Trigo Aza, E. (1998). *Desde la Educación Física a la interdisciplinariedad*.
- Castro, D., Iborra, J., Ramos, A., y Román, F. (2007). *Propuestas globales en Educación Física*. Madrid, España: CCS.
- Consejo Superior de Deportes (2011): “Los hábitos deportivos de la población escolar española”. Consejo Superior de Deportes. ISBN: 978-84-694-7214-9.
- Cuenca Gómez, P. (2008). *Mujer y Constitución: los derechos de la mujer antes y después de la Constitución Española de 1978*.

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In CHI 2011 gamification workshop proceedings (Vol. 12, pp. 1-79). Vancouver BC, Canada.
- Duarte Cruz, J. M. y Baltazar García-Horta, J. (2016). Igualdad, Equidad de Género y Feminismo, una mirada histórica a la conquista de los derechos de las mujeres. Revista CS, núm. 18, pp. 107-158, 2016.
- Escobar, F (2003). La investigación en el aula como experiencia pedagógica para promover el desarrollo del pensamiento del niño en el nivel preescolar. Sinopsis, 40, 39-51.
- Ferrer Valero, S. (2017). Breve historia de la mujer. Ediciones Nowtilus SL.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado el, 15.
- Granados, V. (2006). Breve historia del feminismo. México: Recuperado de http://sepiensa.org.mx/contenidos/2006/hist_femini/hist_femini_1.htm
- Infobae (2018). La lucha del movimiento de mujeres a través de los años. Recuperado de: <https://www.infobae.com/sociedad/2018/03/08/la-lucha-del-movimiento-de-mujeres-a-traves-de-los-anos/>
- InfoRed (2011). Educación para el Desarrollo y la Ciudadanía Global (EpDCG): guía para su integración en Centros Educativos.
- Kant, I. (2014). Sobre educación. Editorial Minimal.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6(19), 289-296.
- Omeñaca Cilla, R. y Ruiz Omeñaca, J. V. (2007). Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Orlick, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos. Ed Popular. Madrid.

Pallarés Martín. (1978). Técnicas de grupo para educadores. Madrid: Instituto Calasanz de Ciencias de la Educación

RAE (2017). Diccionario de la Real Academia Española.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Reibelo Martín, J. D. (1998). Método de enseñanza: aprendizaje para la enseñanza por descubrimiento (I). Aula abierta, (71), 121-144.

Rugarcía, A. (1996). La interdisciplinariedad: el reino de la confusión. Rev Educ Super Mex, 25(98), 69-83.

Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografía de María Zambrano. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España).

Singer, R. (1981). Physical education and psychomotor activities. International Journal of Physical Education, XVIII, 2.

Soler, B. y Alcántara, J. (2006). Las mujeres en la prehistoria, guía didáctica. Museo de prehistoria de Valencia.

Torres Santomé, Jurjo (1994). Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado. Ediciones morat

9. ANEXOS

9.1. Anexo I: Rúbrica de evaluación

Nombre del alumno o alumna:	Fecha	
Objetivos	SI	NO
Muestra interés sobre el tema planteado		
Tiene un buen comportamiento con el resto de sus compañeros		
Respeto el material de clase		
Realiza las tareas propuestas en el aula		
Entrega las tareas planteadas		

Observaciones a tener en cuenta:

9.2. Anexo II: Temporización

1ª evaluación:

	Octubre	Noviembre	Diciembre
Personaje a tratar	Amelia Earhart	Clara Campoamor	Wangari Maathai
Ciencias Sociales	- Presentación de Amelia vía PowerPoint. - Realización de lapbook.	Trabajaremos la Edad Contemporánea, época en la que aparece Clara.	- Trabajamos el aspecto de la contaminación. - Realización de un lapbook que recoja información de Wangari.
Educación Física	-Juegos del mundo de cada país que visitó Amelia durante su viaje.	Juegos tradicionales de España.	- Clase a partir de materiales reciclados.
Tutoría	- Realización de aviones de papel, donde se escribirá aquello que más les halla llamado la atención sobre el personaje tratado.	- Votación del delegado de clase. - Debate: ¿por qué los chicos sí y las chicas no?	- Debate sobre la contaminación. ¿Qué sabemos sobre la contaminación? ¿Cómo podemos luchar contra la contaminación?

2ª evaluación:

	Enero	Febrero	Marzo
Personaje a tratar	Malala Youstafaz	Inez Bensusan	Greta Thunberg
Ciencias Sociales	Trabajaremos la	- Presentación de	- Kahoot, ¿qué

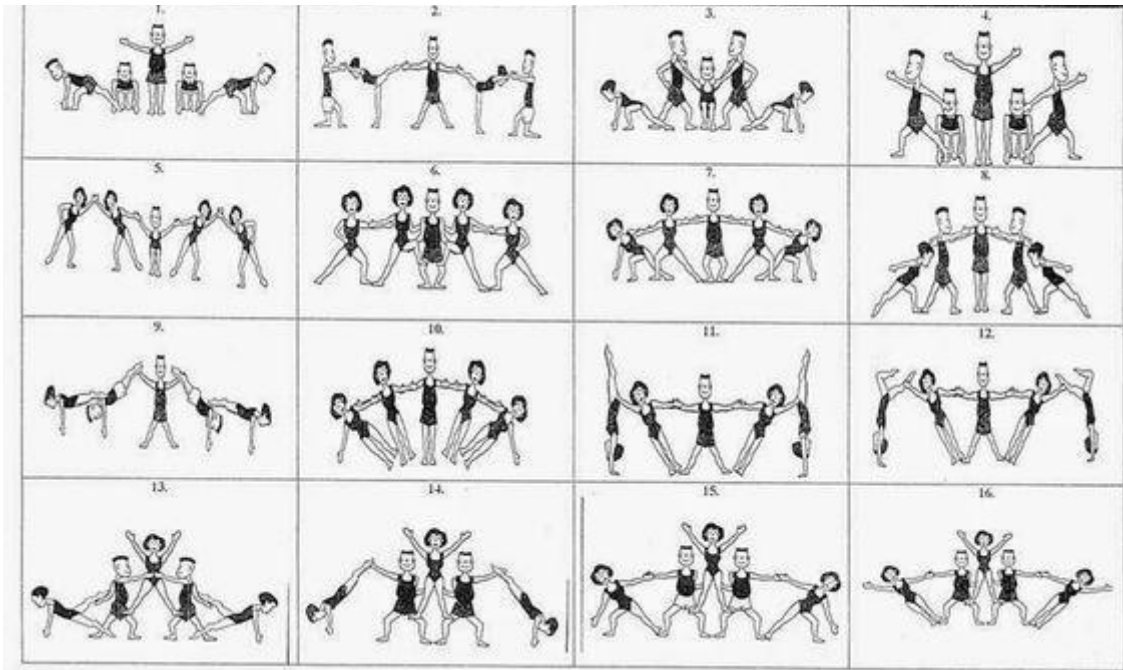
	geografía, haciendo hincapié en los países asiáticos, en los cuales las mujeres apenas tienen derechos.	Inez. - Folio giratorio para observar los conceptos que más les ha llamado la atención.	conoces de Greta? - Presentación del personaje y realización de lapbook.
Educación Física	Gincana para conocer más a Malala.	Realización de breves obras teatrales.	Clase a partir de materiales reciclados.
Tutoría	- Debate: ¿A quién va dirigida la educación? ¿Quién puede ir al colegio? ¿Quién no?	Debate entre dos grupos sobre diferentes cuestiones relacionadas con la mujer.	¿Qué podemos hacer para evitar la contaminación?

3ª evaluación:

	Abril	Mayo	Junio
Personaje a tratar	María Zambrano	Victoria Sunirana	Marie Curie
Ciencias Sociales	Segunda Guerra Mundial y Guerra Civil española.	Presentación vía powerpoint del alumnado.	- Visita online al museo Maria Skłodowska-Curie.
Educación Física	- ¿Quién ganará el premio Cervantes? Juego de cuatro esquinas con balón prisionero.	Juegos tradicionales de Nepal, lugar al que Victoria viajó para crear una escuela.	-Trabajar con el palant, juego típico del país de procedencia de la química.

Tutoría	- ¡Filosofemos! Empleando el razonamiento a través de la poesía	Debate sobre, ¿por qué en algunos países las mujeres no pueden estudiar?	- Debate: ¿por qué se conocen a más científicos del sexo masculino que del sexo femenino?
---------	--	---	---

9.3. Anexo III: Figuras de acrosport



9.4. Anexo IV: Encuentra las seis diferencias



9.5. Anexo V: Cuento motor

Era un día soleado y feliz en Sidney, por lo que Inez Bensusan se levantó de la cama y aprovechó el día al máximo.

Lo primero de todo fue hacer el desayuno, cogió unas naranjas y las exprimió para hacerse un zumo, hummmm ¡qué rico que está! Después cortó un poco de pan y se hizo unas tostadas, echó un poco de mermelada y a comer.

Tras coger fuerzas para superar el día, Inez fue a la ducha, necesitaba despertarse del todo. En el baño aprovechó y cantó muchas canciones hasta que finalmente terminó y se dirigió a su habitación.

Al llegar empezó a vestirse pero, ¡no tiene ni idea de qué ponerse! ¿Qué tal esto? Creo que no... ¿Y este pantalón? Niega con la cabeza mientras lo tira. Después de estar escogiendo la ropa durante diez minutos, Inez ya está lista para ir hasta la puerta, coger un gorro y su abrigo y empezar su día.