



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

LOS VALORES OLÍMPICOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS DEL CÓMIC: ASTÉRIX Y OBÉLIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Alumno: Rafael Jiménez Raya

Tutora: Eroulla Demetriou Demetriou
Dpto.: Departamento de Filología Inglesa

Abril, 2023

RESUMEN

El cómic se presenta como una de las herramientas más completas de aprendizaje: el poder de la imagen combinado con menor cantidad de texto consigue atrapar de inmediato al lector, desarrollar su imaginación, fomentar la creatividad y mejorar la interacción con los demás.

La siguiente propuesta didáctica se basa en el uso del cómic de Astérix y Obélix en los Juegos Olímpicos publicado en 1968 para desarrollar la motivación en el alumnado en el aula de 6º de Primaria en el aula de Educación Física a través de una Unidad Didáctica que ponga en relieve los valores del Olimpismo: deportividad, esfuerzo y respeto. El trabajo consta principalmente de dos partes: la primera abarca el marco teórico desde donde analizaremos el caso de éxito del cómic de Astérix y Obélix como herramienta didáctica, que supuso un punto de inflexión en lo que respecta a la transmisión de valores olímpicos en la Literatura así como el concepto de motivación en el aula de Educación Física; la segunda parte la engloba la programación destinada a que los alumnos sean capaces de liderar la organización de unas olimpiadas para sus compañeros como actividad final. Comprobaremos cómo la sinergia de la Literatura y la Educación Física son un arma de aprendizaje efectiva que consigue fomentar la motivación de los alumnos aplicando los valores del olimpismo para que tengan un eco tanto dentro como fuera del aula.

PALABRAS CLAVE

Literatura, Educación Primaria, Educación Física, cómic, Juegos Olímpicos, motivación, actividades

ABSTRACT

Comics turn out to be one of the most efficient learning tools: the power of images combined with a significant less amount of text captures any reader, immediately helping them develop their imagination, stimulates creativity and improves interaction with others. The following didactic proposal is based on the use of the Astérix and Obelix comic in the Olympic Games published in 1968 to develop motivation in students in the 6th Grade of Physical Education classroom through a Didactic Unit, representing values such as fair play, respect and effort. The study consists mainly of two parts: the first part covers the theoretical framework from which we will analyse the success of the Astérix and Obelix comic as a didactic tool, which was a turning point in regards to the transmission of Olympic values in Literature, as well as the

concept of motivation in the Physical Education classroom; The second part includes the programming used so that the students are able to lead the organization of Olympics Games for their classmates as a final activity. We will check how the synergy of Literature and Physical Education is an effective learning weapon that manages to encourage students' motivation by applying the values of Olympism so that they have an echo both inside and outside the classroom.

KEYWORDS

Literature, Primary Education, Physical Education, motivation, Olympic Games, activities

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1 CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE	6
2.2 JUEGOS OLÍMPICOS: ANILLOS ENTRELAZADOS	6
2.3.ATÉRIX Y OBELIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS: MUCHO MÁS QUE UN CÓMIC	7
3. DESARROLLO DEL PROYECTO	8
3.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	8
4. CONTEXTUALIZACIÓN	9
4.1. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO EDUCATIVO	9
4.2. CARACTERÍSTICAS DE LA CLASE	12
5. SECUENCIACIÓN DE LOS OBJETIVOS	12
5.1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA...	14
6. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	18
6.1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	18
7. COMPETENCIAS.....	19
SESIÓN 1: Conceptos de motivación y Olimpismo	21
SESIÓN 2: Técnica de carrera de velocidad	23
SESIÓN 3: Comenzamos a saltar	24
SESIÓN 4: SOMOS FUERTES LANZANDO	26
SESIÓN 5: DEPORTES ALTERNATIVOS	27
SESIÓN 6: CELEBRACIÓN DE LAS OLIMPIADAS	29
CRONOGRAMA	30
CONTENIDOS TRANSVERSALES	30
MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	31
EVALUACIÓN.....	31
CONCLUSIONES	32
BIBLIOGRAFÍA.....	¡Error! Marcador no definido.

1. INTRODUCCIÓN

Las horas de Lengua y las de Educación Física tienen, tenían y tendrán una connotación distinta para cada alumno según se van acercando en el calendario semanal. Despertando pasiones y terrores a partes iguales, estas dos materias están mucho más unidas de los que creemos dando como resultado la aplicación en nuestra aula de una poderosa arma de aprendizaje: el cómic. A través de unos personajes entrañables, un entorno idílico, unas llamativas imágenes, un viaje en el tiempo, unas tipografías que ponen al lector en guardia y unas trepidantes aventuras acercamos a los alumnos a los Juegos Olímpicos para demostrarles que, lejos de participar en esta multitudinaria celebración del deporte, pueden poner en práctica los valores olímpicos en su día a día gracias a Astérix y Obélix.

Detrás de la programación de docente deben girar como estandartes valores de justicia, igualdad, desarrollo personal, respeto y tolerancia. Más que un período determinado de tiempo en el que se desarrolle una actividad física, debemos lograr imprimir la palabra deporte en la mente de los alumnos como sinónimo de integración, cooperación, respeto de las reglas y bienestar, y a menudo, aunque se nos olvide es un derecho humano.

Con la elaboración del presente Trabajo Fin de Grado, se pretende acercar la Literatura y aplicarla en el aula de Educación física a través del cómic; enseñar a los alumnos los valores de equilibrio entre cuerpo, voluntad y mente; alegría del esfuerzo; búsqueda de la excelencia; juego limpio y respeto hacia los otros recogidos en la Carta Olímpica, puesto que con el aprendizaje dentro del aula de valores éticos universales a través del deporte no solo llegaremos al final de la materia con éxito sino que estaremos ejerciendo como educadores, nuestro rol también dentro de la sociedad.

Llevar la Carta Olímpica al aula de nuestro colegio es algo factible; encender la antorcha de la motivación en el alumnado más allá de los 100 metros lisos, es algo necesario.

Como objetivo general, me he propuesto elaborar una propuesta didáctica a los alumnos de 6º de Primaria basada en los valores transmitidos del Olimpismo con la intención final de que los alumnos sean capaces de organizar Olimpiadas para el resto de cursos del centro.

Como objetivos específicos, he propuesto resaltar el vínculo entre Educación Física y Literatura a través del cómic de Astérix y Obélix en los Juegos Olímpicos; aplicar los valores del olimpismo dentro del aula para que tengan su eco también fuera del aula; promover la motivación en el aula de Educación Física a través de la introducción de contenido de forma dinámica dotando al alumnado de un papel mucho más activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Dentro de los géneros en el aula de Literatura, bien tiene cabida el comic, pero, ¿y en el aula de Educación Física? Definitivamente también. La forma y la peculiaridad del cómic es lo que consigue convertirse en el mejor aliado de nuestros alumnos; el contenido es la parte con la que se puede jugar en cada materia para que actúe como mejor fuente de conocimiento.

El compromiso para mejorar los sistemas educativos pasa por hacer de la lectura un pilar sólido. Tal y como recoge García (2012) basándose en el currículo de primaria de la Región de Murcia, “la comprensión lectora, la expresión oral y escrita” deben fomentarse en todas las áreas “sin perjuicio de su tratamiento específico en alguna de ellas”. Esta inquietud parte no solo de leyes estatales sino de normativa a nivel de Unión Europea pasando por instrumentos como la OCDE hasta las iniciativas individuales de cada centro, por ejemplo, en los actos en honor a San Jordi o al Día del Libro.

¿Puede un género con carácter lúdico ser un instrumento eficaz de aprendizaje? Sí, del mismo modo que se aprende mediante el juego. Como sostiene García (2015), “el juego puede ser utilizado como estrategia metodológica, o como contenido por su valor antropológico y cultural, ya que orientándolo hacia el desarrollo de actitudes dirigidas a la solidaridad, la cooperación y el respeto a las demás personas, puede contribuir a la mejora de los aspectos interpersonales de cada uno de los alumnos”.

Por tanto, la fórmula lectura y Educación Física no pueden ir de la mano, sino que deben y que la clave del éxito residirá en que los alumnos se sientan reflejados en los materiales con los que trabajan para lograr así una adherencia.

2.2 JUEGOS OLÍMPICOS: ANILLOS ENTRELAZADOS

El Olimpismo moderno fue concebido por Pierre de Coubertin, a cuya iniciativa se reunió el Congreso Internacional Atlético de París en junio de 1894. El COI se constituyó el 23 de junio de 1894. Los primeros Juegos Olímpicos (Juegos de la Olimpiada) de los tiempos modernos se celebraron en Atenas, Grecia, en 1896. En 1914, se adoptó la bandera olímpica presentada por Pierre de Coubertin en el Congreso de París. Se compone de cinco anillos entrelazados, que representan la unión de los cinco continentes y el encuentro de los atletas de todo el mundo en los Juegos Olímpicos. Los primeros Juegos Olímpicos de Invierno fueron celebrados en Chamonix, Francia, en 1924 (Carta Olímpica, 2020).

2.3. ASTÉRIX Y OBELIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS: MUCHO MÁS QUE UN CÓMIC

Todos somos capaces de teletransportarnos a la infancia si se nos pregunta por un cómic de referencia: bien sea por las ilustraciones, el personaje principal o la historia, tendemos a poder identificar el nombre de un cómic en concreto que se nos viene a la cabeza. No obstante, Astérix y Obélix es mucho más que un cómic. Nos encontramos ante un fenómeno literario que desde su publicación ha vendido más de 380 millones de ejemplares y ha sido traducido a 111 idiomas. Pese a que se sitúe este género en concreto como literatura infantil, lo cierto es que Astérix y Obélix tiene una peculiaridad: ha conseguido ser el cómic de referencia para niños y adultos siendo enlace de diversas generaciones además de tener una aplicación pedagógica que pondremos en práctica en el aula de Educación Física.

Si nos zambullimos en sus páginas y tratamos de subrayar la importancia de esta publicación a muchos niveles, observamos cómo desde la década de los 50 hasta la década de los 60, la dimensión deportiva en el cómic había sido más bien jocosa. Partiendo de un estudio de Christian Vivier et al. (2015) que compara diferentes cómics en lengua francesa, vemos que Astérix y Obélix sientan precedente en este género pues muestran y proyectan una imagen diferente antes de la década de los 60 mucho más moralizante y didáctica. Los cómics de este estudio por orden de publicación de más antiguo a más reciente son los siguientes: Bibi Fricotin, Les Pieds Nickelés Astérix y Obélix y los Pitufos. Por ejemplo, se observa que Astérix y los Pitufos ponen hincapié en la alimentación de los protagonistas contraponiendo a los estoicos griegos con los decrepitos galos y romanos. Este último aspecto es de importancia vital puesto que una de las finalidades de nuestra asignatura reside en la creación y concienciación de ámbitos saludables más allá de la duración de las sesiones para que los alumnos puedan aplicar las directrices a su día a día con el ánimo de lograr un estilo de vida saludable que depende, junto con la actividad física, de una alimentación saludable.

Astérix y Obélix plantea, como vemos, la práctica olímpica desde un nuevo prisma. Con ejemplos que se repiten a lo largo del cómic queda latente que la lección moral para los jóvenes es que cualquier acto de trampa, violencia o dopaje (en este caso mediante el brebaje o pócima que hace mejor a quien la toma) no es un acto impune y que son prácticas totalmente opuestas a los valores olímpicos. Este aspecto, por ejemplo, lo introduciremos en una de las sesiones de la Unidad Didáctica en la que los alumnos podrán ver el resultado de atletas descalificados tras positivo en pruebas de dopaje y cómo este hecho, en algún caso, truncó su trayectoria deportiva.

Según Vivier (2015), Astérix y Obélix, además, cumple con las 15 temáticas representativas del deporte de competición establecidas en el estudio comparativo que son las siguientes: accidentes/lesiones, la ceremonia, la competición, los viajes, la dieta, los juegos políticos y económicos, entrenamiento, espíritu deportivo, higiene de vida, reglas y arbitraje, sociabilidad deportiva, símbolos olímpicos, espectáculo deportivo, turismo Olímpico, las trampas siendo el único de los cinco cómics que engloba todas ellas salvo la noción de accidente/lesión. Retomando la idea que se abordaba al principio sobre el cambio de prisma en la proyección de los valores olímpicos, tomamos esta noción de accidente o lesión como excusa fácil o punto de partida para la broma y que asegura efectos cómicos a los jóvenes lectores. Esta categoría es predominante en los dos cómics mencionados anteriormente: 7.5 % de los casos deportivos se refieren a ella en Bibi Fricotin en 1948, 9 % en Les Pieds Nickelés en 1957 y hasta un 20,5 % en Fricotin Bibi en 1964 (2015, 52).

No sabemos si René Goscinny sospechaba el eco de esta tira cómica en el origen de su publicación más allá de ser un éxito en venta de ejemplares. Astérix y Obélix en los Juegos Olímpicos nos sirve de primera parada para mostrar a los alumnos todas las aventuras y la vasta trayectoria de estos galos. Lo cierto es que, tras el análisis de los ejemplos anteriores, es necesario que consideremos la creación de este cómic como mucho más que la unión de imagen y texto con un tono lúdico: es realmente una herramienta disruptiva en lo que respecta a la proyección de los valores olímpicos en este género que logra dotar al cómic de una faceta educativa que convive perfectamente con los contenidos que deseamos abordar en el aula de Educación Física.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. Justificación de la programación

En esta parte del trabajo, tendrá que ver con toda la parte práctica. He decidido realizar una unidad didáctica sobre “Los juegos Olímpicos” porque valoro que es importante utilizar la Educación Física para despertar la motivación y el interés de los estudiantes. Además, aprender a través de la Educación Física es de gran acierto por parte de los estudiantes de primaria, de esta manera, la incorporación en el aula facilita que el trabajo sea de forma más activa y motivante. Así, esta unidad didáctica es dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria, especificando, al nivel de sexto de primaria. El área de conocimiento que se va a trabajar principalmente es de Educación Física pero también se trabajarán otras áreas.

Hoy en día, las personas pueden disfrutar de los Juegos Olímpicos de muchas maneras diferentes. Por un lado, aprender y practicar diferentes deportes que forman parte de los Juegos Olímpicos puede desarrollar habilidades y mejorar la salud de los niños. De esta manera, los alumnos practican y acumulan experiencia deportiva a lo largo de los años.

Junto a los Juegos Olímpicos. En la antigua Grecia, enseñamos sobre las Olimpiadas modernas en educación física de sexto de primaria. Una de las características que distingue a los Juegos Olímpicos antiguos de los Juegos Olímpicos modernos, es el uso de la pelota.

Nuestro objetivo educativo es crear una atmósfera competitiva pero respetuosa, promover el juego limpio y capacitarlos para que sean sus propios árbitros en el juego. Deben resolver todos los incidentes que suceden en el juego por sí mismos.

Así esta programación está realizada en base a la orden del 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas (BOJA Extraordinario nº 7, 18-01-2021).

INSTRUCCIÓN 12/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Primaria para el curso 2022/2023.

Finalmente, en cuanto al tema de los Juegos Olímpicos no solo se trabaja de modo cooperativo, hay un tema importante aquí y es el de los Juegos Paralímpicos, donde vamos a trabajar también la inclusión en la sociedad.

4. CONTEXTUALIZACIÓN

4.1. Características del centro educativo

Estamos en un entorno rural, con una población de unos doce mil habitantes, dándose la circunstancia de que el barrio en el que se enclava el colegio está sumido en un proceso de despoblación debido fundamentalmente al éxodo familiar hacia otras zonas del pueblo beneficiadas desarrollo urbanístico y las construcciones de nuevas viviendas.

La principal fuente de ingresos se encuentra en el olivar; no obstante, también hay que mencionar otras como la construcción y algunas industrias relacionadas con ésta: materiales de construcción, muebles, etc.

Existen pocos movimientos asociativos y de escasa influencia tales como la AMPA de centros educativos, algunas cofradías de implantación local y algunos movimientos asociativos de mujeres. Existen los servicios sociales básicos dependientes de la Delegación de Asuntos Sociales y del Ayuntamiento.

Hay en la localidad Educación de Adultos, Escuela de Idiomas (inglés y francés) Biblioteca Municipal, Aula de Ocio y un polideportivo. El barrio participa poco de estas instalaciones por su nivel cultural y su ubicación, a veces muy apartada, respecto de las mismas. La denominación de este Centro, creado en 1982, es "COLEGIO PUBLICO PINTOR CRISTÓBAL RUIZ", en honor del insigne pintor de nuestro pueblo y barrio del mismo nombre. Actualmente imparte enseñanzas de Educación Primaria y Educación Infantil. Cuenta en la actualidad con la siguiente plantilla:

Unidades:

- 3 aulas de educación infantil
- 6 aulas de primaria
- 1 sala de profesores
- Secretaría
- Aula Matinal.

Instalaciones:

- Laboratorio de CCNN.
- Comedor.
- Sala de medios audiovisuales.
- Baños.
- 2 patios de recreo.
- 2 pistas polideportivas.
- Almacén de material
- Biblioteca.
- Informática.
- Sede AMPA

Equipo directivo y docente

- 1 maestro de EF
- 2 de Educación Infantil
- 7 de Educación Primaria
- 1 maestro de música
- 1 maestro de Lengua Extranjera
- 2 especialistas en pedagogía terapéutica
- Orientador
- Director
- Jefe de estudios

Programas

- Plan de apertura
- Programa de refuerzo
- Orientación
- Apoyo (PROA)
- Escuelas deportivas

El edificio del colegio cuenta con 12 aulas de 8 x 7 m aproximadamente, de las cuales una está dedicada a Biblioteca y otra a Informática, un laboratorio de Ciencias Naturales, un Comedor, un aula destinada al servicio de Aula matinal, una Sala de Medios Audiovisuales, una Sala de Profesores, un despacho de Secretaría, otro de Dirección y otro de Jefatura de Estudios, servicios, calefacción y un almacén. El edificio secundario cuenta con almacén para Educación Física, servicios y sede para el AMPA. Entre las deficiencias más importantes está la de un gimnasio y un salón de actos.

Cuenta con una superficie de patios de recreo y pistas deportivas próximas a 2800 m². El recinto está vallado y cerrado con tres puertas a la calle prolongación de Sta. Isabel. El patio, junto al terraplén, presenta un piso deficiente.

El centro cuenta con Plan de Apertura, Programa de Refuerzo, Orientación y Apoyo (PROA) y Escuelas Deportivas, en su deseo de abrir sus instalaciones a la Comunidad y de facilitar la conciliación de vida laboral y vida escolar.

4.2. CARACTERÍSTICAS DE LA CLASE

Esta Programación Didáctica se aplica en el tercer ciclo (concretamente a sexto curso de Educación Primaria). El grupo cuenta con 25 alumnos/as, 14 chicos y 11 chicas, entre los que se encuentran integrados un alumno con Hipoacusia leve conductual unilateral y una alumna diabética (Padilla, 2009)

- Respecto al desarrollo afectivo, la relación alumno-maestro en esta etapa es considerada como buena. Los alumnos empiezan a ser independientes y además se van diferenciando de sus gustos personales.
- En cuanto al desarrollo psicomotor, existen avances que mejoran sus habilidades motrices, psicomotrices, lúdicas y expresivas.
- Hablamos ahora del desarrollo social, se empiezan a notar las diferencias en el comportamiento social de chicas y chicos, los círculos de amigos se van reduciendo y son cada vez más autónomos.
- Finalmente, el desarrollo intelectual, en esta etapa, los estudiantes son capaces de pensar de forma independiente sobre sus actividades. También comienzan un periodo de pensamiento abstracto y eventualmente dominan el lenguaje verbal.

En resumen, en esta etapa, cuando los niños están en el apogeo de su vida adulta, el tratamiento adecuado es fundamental para el posterior desarrollo de la personalidad.

5. SECUENCIACIÓN DE LOS OBJETIVOS

En esta sección establecemos las metas que esperamos de nuestros estudiantes al graduarse. Asimismo, estos objetivos nos ayudan a plantearnos las metas que queremos alcanzar y, además nos permiten liderar un proceso de enseñanza-aprendizaje. Todos se relacionan con los contenidos propuestos y deben adaptarse a la realidad del grupo de alumnos que componen la clase.

Con el desarrollo de esta UD se pretende conseguir los siguientes objetivos. Tanto los objetivos de área como los de etapa de Educación Primaria están recogidos en la orden del 15 de enero de 2021.

Trabajaremos tanto las áreas de Educación Física como Lengua y Literatura

Objetivos generales de etapa

Los objetivos generales de etapa 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.

El alumno debe aprender a convivir en comunidad y respetar las normas cívicas impuestas para esa sociedad.

b) 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.

c) Conseguir que el niño sea capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

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.

Deben ser tolerantes y respetuosos con otras culturas o grupos humanos desde el conocimiento de éstos y basándonos en la igualdad de derechos y oportunidades.

e) 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. El alumno debe disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar, y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Además, implica la utilización de las tecnologías de la información y comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

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

El alumno/a debe conocer y cuidar su cuerpo en salud e higiene a través de hábitos en la educación física.

g) 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. El alumno/a debe ser respetuoso con los demás favoreciendo la no-violencia y la no-agresión psíquica a ningún ser humano.

Objetivos generales de área

Los objetivos de área son los que se identifican con las capacidades específicas de cada área en educación primaria recogidos en el BOJA (Junta de Andalucía, 2021)

Los objetivos de área de Educación Física son los siguientes:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

O.EF.5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

O.EF.6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

5.1. Objetivos, contenidos y estándares de área de Educación Física

Bloque 1: El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ESTÁNDARES
O- 1.5. Estructuración en espacio-temporal en acciones y situaciones	C- EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz	EF.03.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de

motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales. EF.03.01., EF 03.02.	seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ...) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas. CAA, SIEP.	entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
O- 1.7. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas. CAA, CSC, SIEP.	EF.03.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas. EF.03.06.05. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad. EF.03.06.07. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase
O- 1.10. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los		EF.03.13.01. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el

demás mostrando autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.07., EF.03.13		resultado de las competencias con deportividad.
O- 1.14. Indagación y experimentación del acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad, desarrollo de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad. EF.03.06.		
O-1.17. Participación en actividades diversas en condiciones de igualdad, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06.		
1.18. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo,	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las	CE- EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas... EF.03.01., EF.03.12.	tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área. CCL, CD, CAA, CMCT, SIEP.	
--	--	--

Bloque 4: El juego y el deporte escolar

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes. EF.03.08., EF.03.10	EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela. CSC, CEC. EF.03.09.	EF.03.08.01. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10., EF.3.13	EF.03.03. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen. CAA, CSC, SIEP.	EF.03.03.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales

4.3. Práctica de juegos y actividades pre deportivas con o sin implemento. EF.03.08., EF.03.10		
4.10. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio previamente elaborado, en el que prime la educación en igualdad. EF.03.03., EF.03.09., EF.03.10., EF.03.11., EF.3.13.	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. CSC.	EF.03.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. EF.03.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos. EF.03.13.03. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía - Histórico del BOJA (2021)

6. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

6.1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

En esta sección hablaremos de cómo se van a trabajar las sesiones. Para ello, en cada una de las sesiones trabajaremos diferentes aspectos teóricos que hemos comentado en párrafos anteriores. El primer paso que deben de hacer los niños y niñas en esta unidad didáctica será el de leerse el cómic de Astérix y Obélix en los Juegos Olímpicos para trabajar Lengua y Literatura y Educación física al mismo tiempo. Este es el eje principal.

La unidad didáctica se llamará “Olimpiadas a lo Astérix y Obélix” para darle mención al cómic de estos personajes, costará de 6 sesiones y excepto en la primera, las demás sesiones

las trabajaremos fuera del aula. Existirá un trabajo teórico en medio de esta unidad para entregarlo por una plataforma que explicaremos posteriormente.

Los alumnos trabajarán las TIC y trabajarán aspectos relacionados con el cómic de Astérix y Obelix en los juegos Olímpicos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UD

1. Conocer el significado del concepto motivación y Olimpismo. CSC (Competencia social y cívica) CEC (Conciencia y expresiones culturales)
2. Distinguir los diferentes valores educativos propios del Olimpismo. CSC y CEC.
3. Fomentar el desarrollo de valores en la práctica deportiva y vida diaria. CSC, CEC, SIEE (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)
4. Organizar unos Juegos Olímpicos en el centro, llevando a cabo unas olimpiadas mostrando actitudes de responsabilidad, empatía, cooperación y respeto. CCLI (Competencia en comunicación lingüística) CSC, CEC, SIEE, CD (Competencia digital)
5. Practicar los aspectos tácticos, técnicos y ajuste de reglas de las diferentes pruebas atléticas. SIEE, CEC

7. COMPETENCIAS

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

El área contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, en situaciones tanto espontáneas como dirigidas, adecuando el registro al contexto y a la finalidad de la misma, comprendiendo, seleccionando y aplicando correctamente los recursos verbales y no verbales, además de las estrategias y normas del intercambio comunicativo requeridas en cada momento del proceso de comunicación. Dada las características del área, se plantea un escenario muy favorable para el desarrollo de la expresión oral, donde el alumnado ajusta el discurso a la intencionalidad comunicativa del mismo y utiliza tanto un vocabulario general adecuado al contexto como uno específico del área. Por último, la obtención, uso e interpretación de la información se ve igualmente favorecida a la hora de exponer ideas o conclusiones personales.

Competencia digital (CD).

Las aportaciones que esta área permiten realizar al desarrollo de esta competencia, se contemplan en la utilización de los medios de comunicación digital, concretamente en la posibilidad que ofrece para la búsqueda y organización de información relevante, que sirvan

para la realización de las propuestas de trabajo planteadas. Del mismo modo, el uso de herramientas digitales que permiten la grabación y edición de eventos (texto, audio, vídeo, imágenes, etc.), suponen recursos para el estudio de distintas acciones llevadas a cabo.

Competencias sociales y cívicas (CSC).

Tanto las dinámicas como los entornos en los que se enmarca el área Educación Física, generan una situación propicia para el desarrollo de una participación ciudadana activa, adoptando, de manera consciente, comportamientos de respeto y cuidado de dichos entornos, de los servicios públicos puestos a disposición de la ciudadanía y del patrimonio cultural en los que se participa, desarrollando valores de responsabilidad en el uso de los mismos e incluso proponiendo medidas para su conservación. Las actividades físicas, y en especial las que se realizan colectivamente, son un medio eficaz para facilitar aprendizajes competenciales como el trabajo cooperativo, asumiendo los distintos roles que se le puedan asignar, analizando, reflexionando sobre su cometido y mostrando un elevado nivel de compromiso para conseguir el logro del objetivo común del grupo, manifestando confianza en sus posibilidades y en las de los demás. Asimismo, el cumplimiento de las normas que rigen las actividades físico-deportivas favorece la aceptación de códigos de conducta para la convivencia, conociendo y poniendo en práctica estas normas y hábitos cívicos en distintos contextos de la vida cotidiana. A su vez, las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos que deberán ser resueltos de forma pacífica y constructiva, comprendiendo los diferentes puntos de vista, mediando en situaciones problemáticas de manera objetiva e imparcial, negociando con sus iguales y controlando sus propias emociones. Educación Física ayuda a entender, desarrollar y poner en práctica la relevancia del ejercicio físico y el deporte como medios esenciales para fomentar un estilo de vida saludable que favorezca al alumnado, su familia y su entorno social próximo. Todo lo expuesto anteriormente, contribuirá a un análisis reflexivo y crítico de los hechos y problemáticas sociales que nos encontramos en la actualidad.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

La contribución del área a esta competencia se encuentra en la toma de decisiones del alumnado para la gestión de actividades, tareas y proyectos tanto físico-deportivos como artístico-expresivos, mostrando seguridad, autonomía, control de sus emociones, esfuerzo, constancia y perseverancia, buscando concluir las de manera satisfactoria. Igualmente, será fundamental para el desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, buscar alternativas diferentes para la resolución de situaciones o problemas relacionados con la tarea planteada, proponiendo con autonomía y criterio propio otras soluciones posibles y eligiendo

la más viable. Otro de los aprendizajes de esta competencia que se impulsan desde el área, es el desarrollo de la evaluación y autoevaluación a través de la revisión y valoración de los procesos seguidos en la realización de las diferentes propuestas de trabajo. Por último, la gestión de conflictos de manera constructiva, responsabilizándose de la organización y reparto de funciones encomendadas a los distintos miembros del grupo, con la finalidad de alcanzar el objetivo común, será otro de los aspectos que potencien esta competencia.

Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Educación Física contribuye a la adquisición de esta competencia principalmente mediante la expresión y comunicación de ideas, pensamientos, sentimientos y emociones, favoreciendo la creatividad y la originalidad, a través de la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. Desde el área se fomenta el conocimiento de los diferentes códigos, lenguajes y manifestaciones artísticas y culturales, en especial, aquellas que forman parte del patrimonio, identificando sus elementos más característicos, valorando y argumentando la importancia de su diversidad y conservación. Además, el área propicia un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica.

SESIÓN 1: Conceptos de motivación y Olimpismo

- Recursos materiales: Pizarra, Tablets de alumnos, Proyector, papel, bolígrafo y video <https://www.youtube.com/watch?v=A6ssQcrmAh8>

Actividades:

- Tarea 1: Para realizar una lluvia de ideas utilizaremos la herramienta Padlet, para hacer uso de las TIC. Partiremos de las siguientes preguntas: ¿qué sabemos sobre la palabra motivación? Uno a uno irá escribiendo todo lo que se les ocurra para posteriormente completar entre todos dando ideas, poco a poco formarán la definición completa de la palabra para colocarla en la siguiente pregunta ¿qué sabemos? Por último, realizarán lo mismo sobre la palabra Olimpiadas, realizarán el mismo procedimiento.

La herramienta Padlet es un muro donde los alumnos y alumnas completan escribiendo en su muro sus trabajos y los suben en un documento todas sus tareas y archivos en general para que el profesor de feedback desde su proyector, al profesor le aparece en su ordenador lo que va escribiendo cada uno en su Tablet.

- Tarea 2: Video motivacional para introducir la unidad didáctica sobre los juegos paralímpicos de Rio, tras ver el vídeo, los alumnos en grupos debaten sobre los valores que deben de tener los atletas olímpicos y paralímpicos y su diferencia, superación, sacrificio, etc.

En esta actividad buscamos que el alumno encuentre los valores olímpicos como son la excelencia, amistad y sobre todo el respeto. En cuanto a los valores paralímpicos buscamos que consigan tener conciencia sobre la fuerza de voluntad, la pasión, capacidad de superación y el esfuerzo

Destacamos los artículos de El Mundo (2020): “Los valores olímpicos y el positivo aprendizaje que representan para los niños” y el artículo de Enric Ross (2021): “Los valores del deporte paralímpico contados por sus protagonistas”.

Tarea 3: Preguntas en Kahoot sobre el video y sobre el cómic de Asterix y Obélix. En esta actividad cada alumno con una Tablet introducirá el código de clase que les mostrará el profesor a través del proyector y se unirán mediante su usuario. Esta actividad es muy motivadora porque en todo momento aparecerán la clasificación actualizada tras cada pregunta contestada. Algunas de las preguntas que saldrán en el Kahoot serán las siguientes:

¿Quién de estos representantes no se inscribió para participar en los Juegos Olímpicos?

- Antigua Grecia.
- España.
- Bulgaria.

¿De qué color se le puso la lengua a Brutus cuando se tomaron la poción?

- Azul.
- Rojo.
- Verde.

¿Cuál de los siguientes no es un deporte olímpico?

- Gimnasia Artística
- Baloncesto
- Pádel

¿Qué representan los colores de los anillos olímpicos?

- Los 5 continentes
- La victoria de los 5 últimos ganadores
- El espíritu olímpico de la antigüedad

Tarea 4: Elaboración de unas normas de convivencia (Netiqueta): Individualmente el profesor irá preguntando uno a uno para que diga una norma que tiene que cumplir durante toda esta unidad didáctica. Se pondrán en común y el profesor elegirá diez que se pondrán en una lista en clase, esa lista estará pegada en la pared de clase. Las normas que se busca sobre todo en esta actividad tiene que ver que con algunos de los valores de los deportistas como pueden ser:

- Respetar al compañero.
- Respetar el material.
- No enfadarme cuando me toque con un grupo o con alguien que no me gusta.
- No frustrarme cuando algo me sale mal.
- Animar a los compañeros en todo momento.

Tarea 5: Esta tarea estará destinada al trabajo en casa para trabajar la lectura y el uso de las TIC, esta actividad consiste en buscar una autobiografía de cualquier deportista olímpico, libre elección para los alumnos. Esta actividad se entregará hasta fecha tope el evento final de la unidad didáctica por la plataforma.

SESIÓN 2: Técnica de carrera de velocidad

Esta sesión se desarrollará en el patio del colegio y consistirá en una progresión de la técnica de carrera para las diferentes distancias corridas en pruebas de atletismo en juegos olímpicos. Los niños correrán pruebas de velocidad como los 60 metros, 100 y 200. Para finalizar realizarán la técnica de marcha y realizarán también las pruebas.

Recursos materiales: Sólo se necesitará un pañuelo

Calentamiento: Se empieza la clase con una movilidad articular en el sitio donde los alumnos son los que llevan el calentamiento, posteriormente realizan carrera continua alrededor de la pista con cambios de ritmo.

Juego de cara o cruz: Los niños y niñas se colocarán en medio de la pista por parejas, uno es cara y otro cruz. Si el maestro grita “cara” éstos pillan a la cruz antes de que sobrepasen una línea delimitada previamente, si grita “cruz” éstos pillan a la cara.

Parte principal:

1º tarea: El profesor empieza haciendo una demostración de la salida de tacos y posteriormente con las parejas realizadas anteriormente empezarán a practicarlo, un miembro de la pareja hará de taco y otro miembro realizará la salida. El compañero que hará de taco deberá posicionarse de rodillas con una mano más adelantada que otra y en posición de “chocar las palmas”.

2º tarea: Competición de carrera con salida de tacos: competirán todos los chicos y chicas de la clase, siguiendo la misma dinámica anterior, uno hace de taco y otro de corredor, se clasifican para la final la mitad de los participantes de la semifinal y posteriormente se realizará la final y tercer y cuarto puesto.

3º tarea: El profesor explicará la diferencia entre marcha y carrera (en la marcha no existe fase de vuelo y en la carrera existe una fase de vuelo o sucesión de saltos)

4º tarea: Competición de marcha: competirán todos y todas en dos semifinales y una final, aquí no se necesita ayudante por tanto un grupo competirá y otro esperará, posteriormente, al revés, se clasifican para la final la mitad de los participantes de la semifinal y en la recta final será el tercer y cuarto puesto y la final.

5º tarea: Juego de los Sanfermines: Pilla pilla en el que dos compañeros hacen de toros y el resto de corredores. Se colocarán bancos suecos en la pista a modo de barreras.

Vuelta a la calma: Juego del pañuelo: Los alumnos se distribuirán en dos grupos donde el profesor tendrá un pañuelo y se colocará entre medias de los dos grupos. Cada alumno tendrá asignado un número y el número que diga el profesor es el que saldrá a por el pañuelo. Los alumnos realizarán el juego en modo marcha para seguir trabajando esta modalidad.

Para finalizar, agua, fila y vuelta al aula.

SESIÓN 3: Comenzamos a saltar

Esta sesión la haremos en el patio y se trabajará los distintos tipos de salto, se realizará tanto el salto de longitud como el salto de altura y el triple salto, según como vaya la sesión al triple salto se le dedicará más o menos tiempo.

Recursos materiales: Picas, tiza y colchonetas

Calentamiento: Carrera continua con movilidad articular y posteriormente practican el juego safari de canguros: Gran grupo, una alumna y un alumno serán los cazadores y el resto canguros.

Los canguros tienen que desplazarse con una pelota entre las rodillas mientras que los cazadores lo harán a pata coja. Cada vez que pillen a una persona, éste se quedará parado. Ganará la última persona que quede sin pillar.

Parte principal: El profesor comenzará dando una breve explicación sobre el salto de longitud y realizará una demostración a los alumnos.

1º tarea: Para comenzar con la toma de contacto de salto, los alumnos se pondrán en parejas y desde un extremo hacia otro de la pista realizarán el salto a la piola, es decir, comienza dando el salto un alumno, se adelanta, se agacha y el alumno que está detrás lo vuelve a saltar, así sucesivamente hasta que lleguen al otro extremo de la pista. Esta actividad la realizarán 2 veces.

2º tarea: Progresión entre grupos de 4 personas, con vallas anti lesión que son vallas pequeñas de unos 15cm, primero tienen que intentar saltar una, si lo consiguen, dos, así sucesivamente hasta que ya no puedan lograr saltar más. Seguidamente realizamos competición donde siguen en grupos de 4 personas, se distribuyen en fila, salen corriendo y desde antes de llegar a una zona delimitada por tiza, deben saltar, la marca se queda donde caigan después de la fase de vuelo. Se clasifican los primeros de cada grupo para una gran final, donde las marcas de cada alumno de la final ya las pondrá el profesor.

Esta actividad sirve también para que los alumnos se pongan en la piel de jueces y ser responsables para que no haya trampas. Los alumnos deberán de hablarse entre ellos.

3º tarea: El profesor comenzará dando una breve explicación sobre el salto de altura y realizará una demostración a los alumnos.

Se va a seguir el mismo procedimiento que la anterior tarea pero esta vez con el salto de altura, se va a trabajar por grupos de 4 personas y cada grupo tendrá 3 picas y 3 colchonetas cada grupo para amortiguar la caída. El sistema será el siguiente: existen unos soportes que aguantan la pica en horizontal, se junta con dos picas en vertical y los alumnos saltan esa barrera y caen en las colchonetas. Se ponen tres colchonetas porque con una se dan en el suelo.

Realizamos lo mismo que antes, pasa el que más salte de cada grupo y se enfrentan en una final.

4º tarea: El profesor comenzará dando una breve explicación sobre el triple salto y realizará una demostración a los alumnos.

Finalizamos con el triple salto, por grupos como antes, los alumnos en fila comenzarán a correr de forma individual, habrá una zona delimitada con tiza, antes de que lleguen a esa zona, deberán de saltar, dar tres saltos como máximo y caer en una colchoneta. Aquí si habrá

solo una colchoneta. En esta ocasión no habrá ganadores, solo será para que se lleven la experiencia y conocer de primera mano el triple salto porque es el más difícil.

Vuelta a la calma: Juego del director de orquesta: Los alumnos están posicionados en forma de círculo, un miembro del grupo sale del círculo, el profesor elegirá al que sea el director de orquesta.

El director de orquesta tiene que hacer música con los pies o con las manos y los demás tienen que imitar lo que hace el director.

El compañero o compañera que salió del círculo, vuelve a entrar y tiene que adivinar quién es el director de orquesta.

Para finalizar, agua, fila y vuelta al aula.

SESIÓN 4: SOMOS FUERTES LANZANDO

Esta sesión se realizará en el patio del colegio, irá destinada a trabajar los distintos tipos de lanzamiento que serán el lanzamiento de peso, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de disco. Recursos materiales: tiza, disco, balón medicinal, folios, bolígrafos y picas.

Calentamiento: Carrera continua con movilidad articular, posteriormente realizaremos el juego de policía y ladrones: dos equipos donde uno son los policías y otro son los ladrones, los policías tienen que pillar a los ladrones y meterlos en una cárcel hecha por conos o en la portería. Los ladrones pueden salvarse entre ellos cuando uno que no sea pillado, dé la mano a otro que está dentro de la cárcel. Cuando los policías pillen a todos los ladrones y éstos estén en la cárcel, cambio de roles.

Parte principal:

El profesor explicará la técnica del lanzamiento de peso y realizará una demostración para toda la clase. Los niños y niñas se colocarán de espaldas, deberán de dar una vuelta sobre sí mismos y lanzar con la mano apoyada en el hombro.

1º tarea: En grupos de 4-5 como en las otras clases practicarán el lanzamiento primero con una pelota de balonmano, lanzarán desde una zona delimitada con una pica para que no se pasen con los pies, los alumnos irán rotando en el grupo porque deben de apuntar la marca con una tiza. Posteriormente realizarán el lanzamiento oficial, es decir, con una pelota medicinal de 2,5 kl y si va bien la tarea pasarán a lanzar con la de 5kl.

2º tarea: Siguiendo la misma dinámica, el profesor explicará el lanzamiento de jabalina y realizará una demostración para toda la clase. La jabalina que utilizaremos será una pica

amarilla. Los niños y niñas deben de correr desde la pared hasta la zona delimitada por otra pica amarilla, desde ahí lanzan la pica.

En grupos de 4-5 personas empezarán a practicar donde irán rotando para que unos sean los jueces para apuntar la marca de cada alumno o alumna con una tiza.

3º tarea: El profesor comenzará con una breve explicación y realizará una demostración. Los niños y niñas se colocarán de espaldas con un disco, con la mano extendida con el disco dan una vuelta sobre sí mismo y al terminar el giro, lanzan el disco.

En grupos de 4-5 personas empezarán a practicar donde irán rotando para que unos sean los jueces para apuntar la marca de cada alumno o alumna con una tiza. Los alumnos van lanzando de uno en uno.

4º tarea: Se realizará una competición de cada tipo de lanzamiento, en el mismo orden que lo trabajado en la sesión, ganará el alumno o alumna que tenga mejor marca. En este caso habrá un ganador masculino y una ganadora femenina. La competición se realizará por los grupos de trabajo y los jueces irán apuntando las marcas en un folio y posteriormente se las darán al profesor.

Vuelta a la calma: Juego de la gallinita ciega: Un niño o niña se le vendan los ojos y hacen de gallinita ciega, se coloca en el centro, los demás le van cantando una canción para que el compañero o compañera que se quede se guíe por donde están sus compañeros. Si la gallinita ciega toca a alguien, deberá de adivinar quién es.

Para finalizar, agua, fila y vuelta al aula.

SESIÓN 5: DEPORTES ALTERNATIVOS

Todas las sesiones anteriores han ido destinadas a practicar deportes individuales, en este caso, vamos a trabajar deportes alternativos escolares, deportes colectivos como son el Pre-Béisbol y RugbyTag, así se trabaja en esta unidad didáctica todas las variantes deportivas.

PreBeisbol educativo se diferencia del Béisbol en que se juega con un bate de goma espuma y una pelota de gomaespuma, las bases se establecen con aros. En cuanto al RugbyTag se diferencia del Rugby en que no existen el contacto físico ya que para cortar el balón y cambiar de posesión, hay que robar el pañuelo del compañero o compañera, el pañuelo lo llevará cada alumno o alumna en su bolsillo o sujeto al pantalón, siempre y cuando sea visible.

Estos juegos son muy importantes ya que fomenta el trabajo en equipo, respeto entre compañeros y aceptación de reglas del juego

Recursos materiales: pañuelos, pelota de rugby, balón de gomaespuma, bate de béisbol.

Calentamiento: Carrera continua con movilidad articular, posteriormente se realizará el juego del cocodrilo, es un juego de desplazamiento en carrera. Un alumno o alumna se la queda en la línea del centro del campo de fútbol sala, los demás compañeros se sitúan al otro extremo del campo. El profesor silba y los alumnos tienen que pasar de un lado a otro sin que pille el que se la queda, al alumno que pilla, se une a pillar, así hasta que quede el último alumno o alumna que será el ganador.

Parte principal: Empezará el profesor explicando las reglas del rugby-tag con los alumnos en círculo y sentados, los alumnos mientras se irán pasando el balón para ir tomando conciencia con el material ya que el balón de rugby muchos no sabrán ni cómo es.

1º tarea: los alumnos se sitúan en dos filas, de uno y en uno y van saliendo a hacer el ejercicio de dos en dos. Salen desde un lado de la pista y tienen que llegar al otro extremo y volver, cuando lleguen a la fila, salen los dos siguientes. El ejercicio consiste en adelantarse al compañero o compañera y pasar la pelota hacia atrás.

2º tarea: Es el mismo ejercicio, pero ahora van saliendo en grupos de cuatro personas.

3º tarea: Juego del pañuelo: la clase se divide en dos grupos, en medio se encuentra el profesor con el balón de rugby, para conseguir punto, un compañero o compañera deberá de pasar al otro extremo del campo sin que su rival le quite su pañuelo. Si se quita el pañuelo, es punto para el defensor. Si pasa el o la que lleva el balón, punto para el atacante.

4º tarea: Situación real de juego, partido de rugby normal donde si el balón se cae o se roba el pañuelo, cambio de posesión.

5º tarea: Prebéisbol, como los alumnos ya saben lo que es jugar en 6º de primaria a este juego, si sobra tiempo, se dedicará a jugar, se refrescarán las reglas, pero no en estático sino jugando a Prebéisbol. Se juega con un bate de béisbol de goma espuma y una pelota de goma espuma.

Vuelta a la calma: Se comentará la sesión con los alumnos en forma de círculo y realizarán estiramientos.

Por último, agua, fila y vuelta a clase.

SESIÓN 6: CELEBRACIÓN DE LAS OLIMPIADAS

Llega el gran día, en este día se llevará a cabo la celebración de las olimpiadas llevadas a cabo por los alumnos de 6° de primaria. Participarán en las olimpiadas los niños de 3°, 4° y 5° de primaria, es decir, estarán en el patio todo el segundo ciclo y el tercer ciclo.

La pista del colegio se dividirá en 4 partes, en la primera parte se realizarán las carreras de velocidad de 60 m, 100, y 200m. En la segunda parte, por un lado, se realizará el salto de altura con picas y colchonetas y por el otro lado se realizará el salto de longitud, el triple salto no se realizará en esta sesión. En la tercera parte delimitada por conos se realizará el lanzamiento de peso con balón medicinal y en la cuarta parte se realizará el lanzamiento de jabalina.

Distribución de los grupos: todas las clases se partirán en dos, es decir habrá 6 grupos, dos de tercero, dos de cuarto y dos de quinto de primaria. Cada reportero hará de guía-reportero con cada grupo para ir guiándolos en todo momento, habrá dos por grupos en total 12 personas, un árbitro y anotador en cada prueba y como hay 5 pruebas en total 5 árbitros y 5 anotadores, 10 personas que hacen 22 y por último para que los 25 alumnos tengan su trabajo habrá 3 auxiliares.

Las funciones de cada alumno de 6° de primaria serán las siguientes:

- Reporteros: anotarán las experiencias o preguntas que se elaborarán en la clase de lengua, los reporteros van rotando con el grupo que les toque, es decir, si le toca a un reportero con mitad de 5° de primaria, ese reportero irá rotando en todas las pruebas con ese grupo.
- Fotógrafos: fotografían las actividades que se van realizando a lo largo de las olimpiadas.
- Árbitros: controlarán la ejecución y el comportamiento del alumnado. Por ejemplo, que en el salto de altura y lanzamiento de peso no se cuelen de la zona delimitada por tiza.
- Anotadores: Van anotando las marcas de cada alumno y alumna. Con un papel y bolígrafo anotarán las marcas de cada alumno.
- Redactores: Exponiendo experiencias, preguntas que le han hecho a los participantes y desarrollo de un artículo entre grupos que posteriormente lo desarrollarán en clase de lengua y lo subirán a la plataforma. Lo realizarán en grupos de 4-5 personas.

Procedimiento: Se citarán todas las clases en el patio, el profesor dirá unas palabras en un acto de bienvenida, cada grupo se irá a una prueba, como hay 6 grupos y 5 pruebas, siempre va

a ver un grupo que esté esperando, los grupos van rotando hacia la derecha, el orden es: prueba de velocidad, salto de altura, longitud, lanzamiento de peso y jabalina.

Supongamos que un grupo empieza en el salto de longitud pues el orden sería: lanzamiento de peso, jabalina, descanso, velocidad y acaban en el salto de altura.

Cada reportero tendrá que elaborar unas preguntas, (habiéndolas preparado anteriormente en una clase de lengua) para ir entrevistando a los participantes como pueden ser: ¿Estás disfrutando de este evento? ¿Cómo son tus emociones después de realizar las pruebas? ¿Qué mejorarías o cambiarías? ¿En qué crees que has destacado más? ¿Volverías a participar el año que viene?

Cómo hemos visto, cada clase tendrá dos grupos pues en las pruebas de velocidad se clasificarán a la final la mitad del primer grupo contra la mitad del segundo grupo, de esa final saldrá la medalla de oro, plata y bronce.

En cuanto a las demás pruebas las medallas de oro, plata y bronce se concederán a las 3 mejores marcas respectivamente. Habrá 3 medallas para cada clase en cada prueba, es decir, tres medallas para 3º en cada prueba, 3 medallas para 4º en cada prueba y tres medallas para 5º en cada prueba. En total 5 pruebas por tres medallas para cada prueba, 15 por clase, en total, 45 medallas.

Para finalizar habrá una entrega de medallas que las darán los profesores y se concluirá el evento.

CRONOGRAMA

Esta UD se llevará a cabo en el mes de abril, ya que hace buen tiempo y es una buena manera de realizar todas las sesiones sin que la lluvia lo impida, tampoco hace en esta época mucho calor por lo que es idónea.

Se llevarán a cabo en 6 sesiones de 1h y 30 en los días martes y jueves de 9:00 a 10:30.

- Semana 1: martes (sesión 1) y jueves (sesión 2)
- Semana 2: martes (sesión 3) y jueves (sesión 4)
- Semana 3: martes (sesión 5) y jueves (sesión 6)

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Tomando como punto de partida la información acerca de la LOMLOE a través del grupo Anaya (2023), hablamos de valores transversales:

Educación para la paz. En estas edades los conflictos relacionales son bastantes frecuentes. La E.F. es un área privilegiada para promover actitudes de respeto, diálogo, solidaridad, etc.

Coeducación. Heredado de las estructuras sociales y familiares ha habido un tratamiento desigual entre los chicos y las chicas en la escuela, fiel reflejo de lo que ocurre en la sociedad. De ahí que sea absolutamente necesaria la realización de una Educación Física de carácter comprensivo, distinta a la reproducción de modelos dominantes. Las actividades no tendrán ningún tipo de carácter sexista.

Educación para la salud. Desde los primeros años es conveniente que el niño y la niña conozcan los efectos positivos que la A.F. tiene para el desarrollo y para la salud, en esta U.D. se resaltarán los efectos positivos o negativos de una correcta o incorrecta respiración, la importancia de la ergonomía, los hábitos alimenticios, etc.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Alumno con hipoacusia leve conductual: En las sesiones de educación física, un alumno siempre será su ayudante mediante gestos o ayudas individualizadas de las explicaciones del profesor, no siempre va a ser el mismo alumno el que ayude a esta persona, sino que se irán rotando durante todo el año. También se contará con la ayuda de carteles que estarán en el patio o haciendo fichas tamaño folio donde con dibujos se pueda ilustrar mejor qué actividad se está realizando.

Alumna diabética: La actuación con esta alumna va a ser en todo momento controlada. Tendrá un reloj inteligente y siempre va a trabajar sobre ejercicios aeróbicos de baja resistencia. Debe estar entre el 50-70% del VO₂ max. (220- Edad del alumno). Control de pulsaciones antes, durante y después de las sesiones de EF.

EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación del tercer ciclo del área de Educación Física recogidos en la orden del 15 de enero de 2021.

Los instrumentos para la evaluación serán a través de la observación, es un grupo no numeroso y es sencillo ver cómo trabaja cada alumno y alumna y, además registrando la practica por medio de dos escalas de valores, una que medirá el trabajo realizado y por otra parte la participación. 80% la primera y 20% la segunda.

La evaluación se llevará a cabo diariamente con la rúbrica de participación y al terminar la UD con la rúbrica del trabajo realizado.

Rúbrica del trabajo realizado:

	BIEN	REGULAR	NECESITA MEJORAR
Corre de forma coordinada			
Realiza una carrera sin perder ritmo ni desequilibrarse			
Es capaz de realizar correctamente los saltos			
Efectúa un salto de altura de forma global			
Hace con precisión los gestos técnicos de un lanzamiento de peso			
Valora la práctica deportiva y su relación con la salud			

Rúbrica de participación:

	SI	NO
Pregunta y se implica en clase		
Asiste regularmente a clase		
Respeto el turno de palabra		
Sigue las indicaciones del profesor		
Respeto a sus compañeros		
Respeto el material		

CONCLUSIONES

Por un lado, ha sido un reto la elección de este tema ya que desde un principio intenté pensar tanto en mi faceta de profesor como de alumno para encontrar alguna problemática a la relación intermitente que he tenido con la Literatura. Personalmente, creo que a veces imponer algo es contraproducente. Cuando he hecho reflexionar a los alumnos sobre esta sinergia a priori desconocida de Literatura y Educación Física concluimos que han aprendido sin el esfuerzo

hercúleo que les supone enfrentarse a libros kilométricos puesto que, de manera natural, han conseguido entusiasmarse con la historia del cómic pudiendo extraer los valores que luego hemos aplicado en el aula. Y no solo eso, sino que han tomado parte activa en ello: para organizar las distintas pruebas olímpicas a sus compañeros han puesto en valor el lema de las olimpiadas intentando ser más fuertes, yendo más lejos y más rápido.

Con la adquisición de conocimientos y competencias, partiendo desde el marco teórico, vemos que es necesario enfocar la motivación del alumnado más allá de sesiones, sino que más bien el esfuerzo tiene que ir en dirección de querer fomentar la excelencia en cada uno de ellos. Y tomamos como referencia excelencia, que se cultiva a través de la repetición como contraposición a la perfección. Tenemos que aspirar a lograr el desarrollo integral de los alumnos, yendo en sintonía con ese ideario olímpico que mencionábamos para lograr el crecimiento del alumno en todos los niveles permitiendo así tanto su desarrollo individual como el sentido de pertenencia a un grupo más allá de los estereotipos de género y de cualquier tipo de discriminación, ya que hemos concebido también la Unidad Didáctica desde un punto de vista inclusivo. Para ello, va a ser clave la figura del profesor y cómo orientemos, desde el planteamiento de los conocimientos que han de adquirirse, qué espacio quiere otorgar al alumno para que sea quien tome el timón en su propia travesía.

Mantengo la postura de que nuestra asignatura sigue infravalorada en muchas ocasiones y muchos no dejan de ver el límite de la hora del recreo más allá del recreo cuando es un área de conocimiento y aprendizaje. Gracias a este trabajo he podido cultivar la unión del deporte con la literatura y conseguir que sea aplicable al aula, logrando así despertar la semilla de la curiosidad por la lectura de cómics en el alumnado al mismo tiempo que se fomentaba su motivación a la hora de organizar las mejores Olimpiadas. Esta Unidad Didáctica es la que a mí me habría gustado experimentar, y, mucho más importante, en la que me habría gustado tomar parte activa como alumno, tener la sensación de participar en mi propio proceso de aprendizaje para ponerlo en práctica mucho más allá de la pista...hasta en la lejana Galia.

Bibliografía

- Anaya. (2023). *LOMLOE: los contenidos transversales*. Obtenido de <https://www.hablamosdeeducacion.es/actualidad/lomloe-cambios-contenidos-transversales#:~:text=Los%20contenidos%20transversales%20son%20temas,todo%20el%20proceso%20de%20aprendizaje>
- Comité Olímpico Internacional. (2020). *Carta Olímpica*. Obtenido de <https://stillmed.olympic.org › media › General>
- El Mundo. (2020). *Los valores olímpicos y el positivo aprendizaje que representan para los niños*. Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/lectura-libros-ninos/por-que-se-celebra-dia-del-libro/>
- García Cantó, E., Cuadrado, J., Del Amor, M., & Argudo, M. (2010). *El comic y la competencia lingüística en las actividades expresivas de interculturalidad del área de Educación Física*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.researchgate.net/profile/Eliseo-Garcia-Canto/publication/310503810_EL_COMIC_Y_LA_COMPETENCIA_LINGUISTICA_EN_LAS_ACTIVIDADES_EXPRESIVAS_Y_DE_INTERCULTURALIDAD_DE_L_AREA_DE_EDUCACION_FISICA/link
- García, E. (2012). *El comic y la competencia lingüística en las actividades expresivas y de interculturalidad del área de Educación Física*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6420634>
- García, E. e. (2015). *El cómic como elemento para el fomento de la lectura en el área de educación física en escolares de 10-12 años*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5391059>
- Goscinnny, R. (1998). *Asterix en los Juegos Olímpicos*. Barcelona: Grijalbo.
- Hernández, L. (2016). *Encendido del Pebetero Paralimpico Rio 2016*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=A6ssQcrmAh8>
- Junta de Andalucía. (18 de enero de 2021). *BOJA - Otras disposiciones Consejería de Educación y Deporte*. Obtenido de <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/507/1>
- Padilla, R. (2009). *Desarrollo psicoevolutivo en niños de 6 a 12 años*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/RAFAEL_PADILLA_1.pdf
- Ross, E. (2021). *Los valores del deporte paralímpico contados por sus protagonistas*. Obtenido de Mundo Deportivo: <https://www.mundodeportivo.com/otros-deportes/20211203/1001720002/valores-deporte-paralimpico-contados-protagonistas-brl.html>
- Vivier, C. et al. (2015). *Los Juegos Olímpicos de Astérix y los Pitufos: una nueva visión del deporte transmitida a la juventud*. Suplemento Especial II: Congreso Internacional de Historia del Olimpismo "Conrado Duránte", págs. 46-62 Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/2536>

