



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

¿AYUDAN LOS ANIMALES DE TERAPIA AL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO (ACNEAE)?

Alumno/a: Haro Pardo, Pablo

Tutor/a: Zagalaz Sánchez, María Luisa

Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

RESUMEN

Este trabajo fin de grado pretende mejorar la calidad de vida del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), más concretamente el trastorno de espectro autista y TDAH. Para ello utilizaremos terapias con animales, una novedosa técnica que ayuda a obtener un beneficio tanto a nivel físico como de sociabilización.

Utilizaremos como animales de terapia a caballos y perros. Posteriormente se elaborará una propuesta didáctica con interesantes, novedosas y útiles actividades que ayudarán a afianzar los objetivos planteados en el trabajo.

Para finalizar, cabe recalcar que serán unas sesiones para unas asignaturas concretas, pero se puede adaptar a cualquier materia o materias y nivel educativo.

PALABRAS CLAVE: terapia ecuestre, canina, diversidad, inclusión, multidisciplinar.

ABSTRACT

This final degree work intends to improve the quality of life of students with special educational needs (SEN), especially those with autism spectrum disorder or ADHD. In order to do this, we will use therapies with animals, a new technique which helps children obtain a physical and social benefit.

We will use therapy animals such as horses and dogs. Then we will develop a didactic proposal with interesting, new and useful activities which help students strengthen the suggested objectives in the work.

To conclude, it should be pointed out that they will be sessions to specific subjects, but they can be adapted to any subject and any educational level.

KEYWORDS: therapy equestrian, canine, diversity, inclusion, multidisciplinary.

ÍNDICE

RESUMEN	1
PALABRAS CLAVE	1
ABSTRACT	1
KEYWORDS	1
1. Introducción	3
1.1. Objetivos	4
2. Marco teórico	4
2.1. Educación Primaria	4
2.2. Educación Física	5
2.3. Necesidad Específica de apoyo educativo (ACNEAE)	6
2.4. Intervención asistida con animales	8
2.5. Tipos de terapias	10
2.6. Beneficios de la intervención asistida con animales	13
3. Marco metodológico/propuesta didáctica	14
3.1. Justificación y contextualización	14
3.1.1. Justificación	14
3.1.2. Contextualización	15
3.2. Objetivos del proyecto	16
3.3. Áreas implicadas	18
3.4. Temporalización	19
3.5. Desarrollo de las sesiones	20
3.6. Evaluación	35
4. Referencias bibliográficas	37
5. Anexos	39

1. Introducción

En la antigüedad, tener una dificultad, ya sea necesidad educativa especial (NEE) o necesidad específica de apoyo educativo (NEAE), era considerado un problema o un castigo divino para la gente que lo portaba. Llegando incluso a hablar de brujería. Con el paso de las décadas, se ha ido avanzando e investigando sobre esto y se ha llegado a la conclusión, que tener una necesidad especial para nada impide un correcto desarrollo a nivel de socialización y, por tanto, que pueda llegar a ser un problema para la vida diaria. Aunque es cierto, qué en algunos casos, es difícil llevar una vida cómoda a nivel de infraestructuras. Es por esto que cada día se profundiza más y más para así, evitar este tipo de problemas y que, por consiguiente, se pueda llevar la vida lo más cómoda posible.

Se ha llevado a cabo esta propuesta, porque considero a los animales como parte fundamental tanto de mi vida, como de la vida de muchísimas personas. Además, considero que al alumnado al que va destinado este proyecto, tenga un contacto externo con animales altamente preparados para la terapia.

Una vez analizados los diferentes estudios sobre el beneficio que presentan los animales para el tratamiento terapéutico, pienso que es una opción muy buena, innovadora y de reciente crecimiento, que puede ser llevada a cabo en centros escolares, tanto para niños con algún tipo de necesidad especial, como para alumnado sin ella.

Pero... si hablamos de NEE, se nos viene a la mente la siguiente cuestión ¿Cuál es la diferencia entre NEE y NEAE?

La principal diferencia radica a la hora de trabajar en el aula. Esta, junto con otras, se muestran posteriormente en el trabajo, las cuales invito a descubrir si aún no las conoce.

Una vez entendido que no es lo mismo NEE que NEAE, en nuestra mente aparece otra significativa pregunta, ¿Qué es la intervención asistida con animales, o también conocida como IAA?

La IAA es una terapia que se lleva a cabo con la ayuda de animales, especialmente adiestrados para ello.

En resumen, considero este trabajo como algo novedoso además de su utilidad debido a su poca implementación en el sistema educativo actual.

1.1. Objetivos

- Conocer los diferentes animales de terapia y sus funciones en la sociedad.
- Saber que es la higiene postural y como llevarla a cabo.
- Aprender la gran diversidad de tipos actividad física que se puede llevar a cabo
- Cuidar los animales en su utilización tanto con fin terapéutico como animal de compañía en la vida diaria.
- Llevar a cabo una actitud de compañerismo ante cualquier situación planteada durante las sesiones.
- Respetar la diversidad y utilizarla como valor enriquecedor.

2. Marco teórico

En este apartado se verá en que consiste la intervención asistida con animales (IAA) y los diferentes tipos dentro de ella, así como los animales más empleados en estos tratamientos. Seguidamente se estudiará que son las necesidades educativas especiales (NEE) incluyendo en estas las adaptaciones significativas y no significativas. Todo esto enfocado en el currículo de primaria y más concretamente en la materia de educación física. Se finalizará con un análisis de los principales beneficios que la IAA produce en escolares.

2.1. Educación Primaria

La educación primaria es la etapa base en el proceso enseñanza-aprendizaje (E-A) que todos los niños deben realizar. Esta etapa es obligatoria, totalmente gratuita y está comprendida desde los 6 a los 12 años.

El objetivo principal de la educación primaria es la formación integral del alumnado, con la que se adquiere las competencias que harán que cada niño/a lleve una vida plena, sana y feliz.

Dentro de esta competencia se encuentra los hábitos sociales y de convivencia en la sociedad, llevar actos de afectividad tanto con las familias como con los iguales, también el correcto aprendizaje de lecto-escritura, cálculo, así como una correcta comprensión y una expresión adecuada.

Todo lo anterior hace de la educación primaria la etapa más compleja y necesaria para todos los niños.

Las asignaturas de este periodo se dividen en troncales, específicas y de libre configuración autonómica (DECRETO 97/2015, de 3 de marzo). Se disponen de la siguiente forma:

- Asignaturas troncales:
 - Lengua castellana y literatura
 - Matemáticas
 - Ciencias de la Naturaleza
 - Ciencias Sociales
 - 1ª Lengua Extranjera
- Asignaturas específicas:
 - Educación Física
 - Educación artística o segunda lengua extranjera (elección de 1 mínimo)
 - Religión o Valores (elección entre una de ellas)
- Las asignaturas de libre configuración autonómica:

Son propuestas y llevadas a cabo por los propios centros y las AAEE. Los primeros pueden elegir asignaturas propias y se encargan de determinar el número de horas a impartir. Las segundas se encargan de los estándares, criterios de evaluación y los contenidos. Entre ellas se encuentran las asignaturas correspondientes a las lenguas cooficiales.

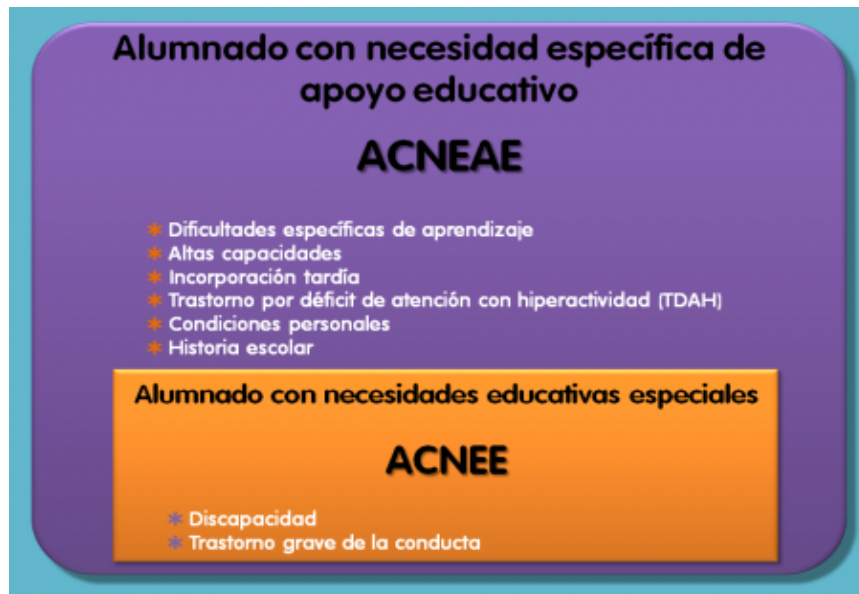
Las asignaturas de libre configuración autonómica para Andalucía son;

- ✓ Educación para la ciudadanía en quinto
- ✓ Cultura y práctica digital en sexto.

2.2. Educación Física

“La Educación Física es, sobre todo, una acción educativa que atañe a toda la persona, no sólo a su cuerpo. Forma así parte del proceso educativo y debe orientarse hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades instrumentales que perfeccionan y aumentan las posibilidades de movimiento, hacia la profundización en el conocimiento de la conducta motriz como organizador significativo del comportamiento humano, asumiendo actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz” (Martínez, 2006, nº 9, p. 19).

2.3. Necesidad Específica de apoyo educativo (ACNEAE)



Dibujo 1. Diferencias entre ACNEAE y ACNEE. Jesús Jarque.
<https://famiycole.com/2014/10/19/diferencia-entre-acneae-y-acnee/>

El término necesidades educativas especiales fue introducido en España en la década de los 90 del pasado s-XX. Para ello, se tomó como referencia el informe Wannock (1978), en el que se afirma que todo niño puede ser educado. El objetivo principal de la educación es el mismo para todos los educandos.

Es a partir de ahora, cuando se suprime la separación en grupos; por un lado, el alumnado que recibe educación especial, por otro, los que asisten a clase con normalidad.

El informe mencionado anteriormente, sostiene que la educación especial se tiene que llevar a cabo de forma complementaria al sistema educativo convencional y que estos alumnos presentan una dificultad de aprendizaje. Es aquí cuando entra el término diversidad de la mano de Silva (2007), quien afirma que diversidad son todas las características excepcionales del alumnado provocadas por factores que requieren una atención especializada buscando que consigan un mismo nivel de aprendizaje

En la actualidad, el término diversidad tiene una gran importancia, ya que en décadas anteriores se tomaba como alumnado diferente y, por tanto, tenían que asistir a una escuela distinta para niños con otras características.

Con las actuales leyes se pretende eliminar este peyorativo término, combinándolo con diversidad. Todos somos diversos y tenemos que tener las mismas oportunidades.

Todo esto se llevó a cabo con el fin de facilitar la inclusión de todo el alumnado, reduciendo la segregación de cualquier índole.

En la última reforma educativa, el alumnado con necesidades educativas especiales se sitúa dentro del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Dentro, se disponen alumnos o alumnas con trastornos de conducta, tales como autismo, TDAH, asperger, etc. Alumnado con altas capacidades o alumnos con cualquier dificultad que requiera de una adaptación especializada.

La diferencia entre ACNEAE y ACNEE, es decir entre alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE) y alumnado con necesidades educativas especiales (ACNEE) es algo que muchos padres, estudiantes, profesores y directivos no tienen claro, a pesar de que son siglas y conceptos que llevan varios años en vigor. En este artículo explico ambos conceptos y la diferencia entre ellos. Como comentaba anteriormente, muchos profesores del sistema educativo confunden o no tienen del todo claro la diferencia entre ACNEAE y ACNEE, dos conceptos que provienen de la LOE, en sus artículos 71 a 79 bis, y que han sido modificados en parte por la LOMCE, en el apartado 57. Vamos a ver qué son cada uno de los conceptos, la diferencia que existe entre ellos y las implicaciones prácticas que puede tener.

“La LOMCE define al alumnado con ACNEAE como aquel que requiere una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje, TDAH, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo, o por condiciones personales o historia escolar.

Los profesionales responsables de la orientación son los que deben detectar esas necesidades específicas de apoyo educativo y dejar constancia de ello en un informe de evaluación psicopedagógica” (Jarque, 2014).

“La LOE, en su artículo 73, los define como aquel alumno que requiera, en un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidad o trastornos graves de la conducta.

La normativa por su parte establece que para que un alumno sea considerado como ACNEE, necesita un informe de evaluación psicopedagógica y además un Dictamen de escolarización elaborado por los profesionales los responsables de la orientación, que establecen la presencia de necesidades educativas especiales y la modalidad de escolarización más adecuada para ese

alumno. Las modalidades de escolarización pueden ser: escolarización en centro ordinario, en centro de Educación Especial, o una escolarización combinada entre ambos” (Jarque, 2014).

Según Jarque (2014) las principales diferencias entre ambas son las siguientes:

- A) Para diagnosticar un ACNEE se necesita, además de una evaluación psicopedagógica, un dictamen de escolarización.
- B) A modo de comparativa, los ACNEAE solo pueden ser escolarizados en centros ordinarios. Por otro lado, los ACNEE pueden ser inscritos en centros ordinarios, centros de educación especial o escolarización ordinaria.
- C) Otra diferencia sustancial la encontramos a la hora de la evaluación. Para evaluar cualquier alumnado con ACNEE, es necesario una modificación de los contenidos y criterios de evaluación. En algunas ocasiones son propuestos otros contenidos y criterios de evaluación. A esto se le denomina Adaptación Curricular Individualizada (ACI). Por el contrario, el alumnado que presenta ACNEAE no es necesario modificar los contenidos y criterios de evaluación. En este caso, este alumnado sigue los presentes en la etapa educativa en la que se encuentre.
- D) Otro dato significativo lo encontramos a la hora de promocionar. Para el alumnado con ACNEE, la decisión se basa en la consecución de los objetivos generales de etapa planteados o para una integración social adecuada.
- E) El número de personal especializado en este tipo de alumnado (ACNEE) se basará, en su justa medida, en la cantidad de alumnos/as presentes en el centro.
- F) Para concluir, cabe destacar que ante la presencia de un alumno/a con ACNEE, en la mayoría de comunidades autónomas, se reduce en uno la ratio existente en las clases. Por el contrario, esto no ocurre si tenemos alumnos/as con ACNEAE.

2.4. Intervención asistida con animales

Se define intervención asistida con animales (IAA) al proceso mediante el cual se produce una mejora en las capacidades mentales, físicas, sociales o emocionales a través de la ayuda que pueden proporcionar los animales como parte de este proceso de mejora. Cabe destacar que este proceso es llevado a cabo por profesionales bien cualificados.

Estas terapias se suelen llevar a cabo principalmente con perros y caballos. Aunque también se pueden utilizar gatos, delfines, etc. Todos ellos con un perfecto adiestramiento para la función

a realizar. Se utilizan animales de compañía debido a la multitud de beneficios que estos generan sobre las personas con su mero contacto.

Como dice Buil (2012) en su investigación “los animales de compañía causan tranquilidad, relajación y disminución del ritmo cardiaco” creando así un beneficio en la salud del individuo.

Pero... ¿Cuándo surge este tipo de terapias?

La intervención asistida con animales tiene su origen de las manos de Brossord (1944) y Levinson (1953). El primero en 1944 consideraba a los animales de compañía como imprescindibles para la higiene mental en el núcleo familiar. El segundo definió en 1953 lo siguiente “los perros facilitan la comunicación, la conexión con el entorno y el desarrollo saludable de las personas”.

En 1977 un grupo de veterinarios, médicos y psiquiatras crean la primera asociación denominada Delta Foundation (en Estados Unidos), con el objetivo de estudiar, comprobar y experimentar los beneficios de la intervención asistida con animales.

En España se comienzan a desarrollar investigaciones al respecto de la mano de la fundación purina (posteriormente fundación affinity) y el centre de teràpies Assistides amb cans (CTAC). Siendo la primera la más activa en el desarrollo de actividades e investigaciones sobre el tema.

Posteriormente se ha ido especificando tanto, que en la actualidad encontramos tres tipos de terapias dentro de la IAA. Son las siguientes:

- Tratamiento Asistido con Animales (TAA). Consiste en introducir un animal de terapia como parte del tratamiento con el objetivo de conseguir beneficios en las funciones a tratar.
- Educación Asistida con Animales (EAA). Terapia similar a la anterior, salvo que en este caso se utilizan los animales de terapia con fines educativos.
- Actividades Asistidas con Animales (AAA). Es llevada a cabo por un profesional de este sector y su principal objetivo es conseguir un beneficio en la calidad de vida de las personas a tratar.

Cabe resaltar la innovación que genera la Intervención Asistida con Animales (IAA) a nivel nacional debido a la carencia de estudios al respecto, sobre todo si comparamos con otros países, así como el auge que está presentando este tema de estudio en la última década.

A nivel internacional observamos que se ha estudiado al respecto, no tenemos demasiadas investigaciones que afirmen que es un tema arraigado, por tanto, estamos ante una temática completamente innovadora y con un futuro amplio por investigar.

En la actualidad encontramos 57 asociaciones que se dedican a la IAA de manera constante a nivel nacional. Así como 275 especialistas y 213 animales dedicados a este fin.

Dentro de estas asociaciones los animales más utilizados son perros y caballos, respectivamente. Además, los ámbitos en los que mayor incidencia tiene este tipo de terapias, es el de discapacidad, neuro-rehabilitación y educativo.

Actualmente estas asociaciones forman alrededor de 4000 personas, anualmente, con el objetivo de avanzar en esta interesante temática.

Para concluir, cabe destacar que no se investiga con el fin de reducir los tratamientos clínicos sino con la intención de complementar la IAA a esos tratamientos, aumentando así el beneficio.

2.5. Tipos de terapias

- Terapias con perros

En primer lugar, se definen que son las terapias con perros. Consisten en un tratamiento terapéutico, con la ayuda de animales de compañía, en este caso con la ayuda de los perros. Se utilizan estos animales porque son los que la mayoría de individuos ha tenido contacto en algún momento de su vida. Pero hay que dejar claro que no todos los perros sirven para este tipo de terapias, sino que son elegidos muy selectivamente. Posteriormente son adiestrados a la perfección para llevar a cabo su principal misión, ayudar a personas con alguna dificultad.

La selección de los animales debe ser cuidadosa porque durante estas terapias son expuestos a mucho estrés y dificultades, por tanto, deben responder de la mejor forma posible ante estímulos bruscos. Cabe destacar que no se hace la selección pensando u observando la raza, se atiende al comportamiento y carácter del perro.

La intervención asistida con animales, en este caso, las terapias con perros se utilizan con el objetivo de mejorar las siguientes áreas.

Por un lado, encontramos las relaciones que creamos con la familia, entorno y seres queridos. Con la ayuda de los perros conseguimos un aumento en el trato de estas relaciones debido al aumento de la autoestima y las emociones.

Seguidamente, encontramos un beneficio a nivel cognitivo, ya que obtenemos una mejora en los procesos mentales, en los de aprendizaje y en los procesos meta-cognitivos. También se

producen mejoras a nivel de condición física a causa del constante movimiento que estos usuarios tienen que llevar a cabo.

Para finalizar, se mejoran los procesos emocionales, elevando la autoestima, autoconfianza, etc.

Los TAA van dirigidos a cualquier persona, principalmente a aquellas con necesidades educativas especiales (NEE). Pero en este caso nos centraremos en jóvenes que presentan trastornos de comportamiento, ya sea déficit de atención o TDAH.

Para concluir, se debe enfatizar que estas terapias son llevadas a cabo por médicos, psiquiatras, profesores, o cualquier experto sobre el tema.

- **Terapias ecuestres**

También denominada hipoterapia, equinoterapia o terapia asistida ecuestre, abarca cuatro ámbitos profesionales: medicina, psicología, pedagogía y deporte.

“La equinoterapia se define como la técnica de intervención terapéutica que basa sus principios de rehabilitación en la relación que el paciente establece con el caballo” (Ruiz, 2014).

Además, es un tipo de terapia asistida con animales en la que se utiliza al caballo como la herramienta fundamental para llegar a alcanzar los distintos objetivos dependiendo de las necesidades de cada uno de los/as usuarios/as para la mejora de la calidad de vida y de su salud en general.

Esta terapia ofrece un gran número de beneficios a todos los niveles. En las personas con discapacidad física se centran sobre todo en la motricidad y en la rehabilitación articular y muscular; aunque no se deben dejar a un lado los numerosos beneficios emocionales.

El caballo es un animal que se domestica de forma fácil y ha sido a lo largo de la historia una “herramienta” del ser humano para las labores agrícolas y el transporte, tanto de mercancías como de personas.

Según Gallardo y Barceló, promotores del centro equino-terapéutico de Sac Xinoi el caballo es una fuente de vínculos y un potenciador de la independencia. El caballo puede dar muchas cosas: una relación positiva, ya que el trato con el caballo es sincero, aceptan a la persona tal y como es y siempre se muestran receptivos. Como otro animal, los caballos dan y buscan afecto, por lo que las relaciones emocionales establecidas son muy especiales. Con ellos se tienen contactos con la naturaleza y se obtiene respeto por la misma.

Gross (2006), establece tres áreas en la equino-terapia, que son:

En primer lugar, la hipoterapia, en la que no es necesario que el paciente tenga conocimientos sobre monta, ya que sólo con subirse al caballo puede beneficiarse de su movimiento natural, siendo ayudado por los terapeutas a adoptar las posturas adecuadas. Dentro de este modelo de equinoterapia se distinguen la hipoterapia activa y pasiva.

La hipoterapia pasiva se caracteriza porque el usuario tiene una grave discapacidad física y/o cognitiva y no puede ejercer fuerza ni acción sobre el caballo. En este caso y en algunas ocasiones el terapeuta se monta con el paciente a caballo, acción conocida como monta gemelar.

En cuanto a la hipoterapia activa es diferente en relación al tipo de monta. Se trata de hacer ejercicios neuromusculares para estimular el tono muscular, equilibrio y coordinación, entre otras cosas. En este caso, el terapeuta guía al caballo ya que el usuario no sabe todavía guiarlo sólo.

Ernst y De La Fuente (2007) en Bouzo (2015) apuntan que la hipoterapia estimula y reeduca los patrones motores, así como correcciones posturales.

La equitación terapéutica es utilizada como siguiente paso a la hipoterapia para pacientes que ya pueden realizar acciones de forma autónoma sobre el caballo. Aquí se combina la terapia con la equitación como deporte.

La equitación como deporte adaptado permite a las personas con algunas discapacidades físicas y funcionales la inclusión en el deporte mediante la monta a caballo.

Los caballos utilizados en las terapias deben cumplir algunas condiciones: estar en edad adulta (de más de 4 años), ya que un caballo demasiado joven (menos de 4 años) puede ser excesivamente nervioso. Por el contrario, tampoco pueden ser viejos porque pueden no soportar el peso del usuario ni del terapeuta. Además, deben estar amansados, domados y acostumbrados a los ruidos, personas y música para evitar que el animal en el transcurso de la terapia se asuste.

Las instalaciones para la realización de terapias pueden variar según el tipo de la misma y la evolución del usuario. Se debe contar con una pista larga para poder realizar tramos largos y con pocos giros, y con correcta adaptación para el buen funcionamiento del animal.

Las actividades terapéuticas se pueden llevar a cabo en pista cubierta en el caso de usuarios para los que el entorno pueda suponer un problema, en pista descubierta para pacientes que sí toleren los cambios externos y, por último, paseos por el campo que beneficien la inclusión integral del paciente.

Un aspecto importantísimo a la hora de realizar las terapias es la seguridad. Lo primero a tener en cuenta es que se trabaja con personas con discapacidad, por lo que se necesita una autorización médica en la que se le permita la participación en las mismas. En cuanto a las actividades terapéuticas, siempre antes del comienzo de cada sesión es necesario el uso de caso, además de la vestimenta y calzado adecuados.

2.6. Beneficios de la intervención asistida con animales

Cada día se puede observar como más personas conviven con un animal y otros que han tenido algún contacto a lo largo de su vida. Por eso se consideran a los animales como parte indispensable de nuestra vida. A lo largo de este trabajo se ha ido viendo la importancia que tienen para nosotros, llegando a utilizarlo incluso para tratamientos médicos, de ello trata este trabajo fin de grado. Y todo esto no lo llevamos a la práctica por mero azar o por desconocimiento. Se utilizan a los animales como instrumento terapéutico debido a los innumerables beneficios que aportan.

Siempre que se hable de beneficios se puede plantear la siguiente pregunta ¿En qué consiguen beneficios las personas tratadas con animales?

No resulta muy difícil contestar esta pregunta ya que, si analizamos a una persona tratada, como se ha hecho en varios estudios. Vemos una mejora significativa en cuatro aspectos que son los siguientes:

- Educativo: se consigue un aprendizaje con mucha más facilidad. También mejora la memoria, aumenta el vocabulario, la atención, o la adquisición de nuevos conocimientos.
- Psicológico: los beneficios no son menores. Se aumenta el autoconcepto, la empatía, reduce la depresión y todos los problemas que trae consigo, reduce los problemas conductuales, evitando así los conflictos. Se consigue una mayor autoestima en cualquier cosa que se realice.
- Físico: se puede observar desde las pocas sesiones un aumento de los movimientos tónico postural, del equilibrio, las habilidades motrices básicas. Si la terapia es con perros, reduce la presión sanguínea y aumenta la relajación.
- Social: es increíble como el simple contacto con un animal puede llegar a mejorar las relaciones entre iguales, en familia o amigos. El dialogo entre ellos mejora notablemente, se reducen prejuicios, los miembros de estas terapias se sienten y son aceptados dentro del grupo social, lo que aumenta y facilita el trabajo en equipo.

Pero, si lo que se pretende es centrarnos en los tipos de terapias existentes, Para Serpell (1981) existen tres, que son las siguientes:

- Antropomórficas, llevadas a cabo por animales de compañía que generan una alta afectividad y una disminución al rechazo en estas personas. Los animales más empleados para este tipo son los perros y los gatos.
- Instrumentales, dirigidas a personas con cualquier tipo de discapacidad, ya sea intelectual, física... Se mejora tanto la higiene postural como a nivel cognitivo. Los animales más utilizados son los delfines, perros de terapias y caballos.
- Pasivas cuyo objetivo es conseguir que el paciente se encuentre tranquilo, relajado y atento. Consiste en utilizar la observación como parte fundamental del ejercicio. Los animales más utilizados son los peces y pájaros.

En definitiva, con el uso de alguno de los animales mencionados anteriormente y durante cualquier proceso descrito, queremos obtener una mejora significativa en la calidad de vida de cualquier persona que necesite este tipo de tratamiento.

3. Marco metodológico/propuesta didáctica

3.1. Justificación y contextualización

3.1.1. Justificación

El trabajo “Aprendiendo con los animales” ha sido propuesto para tercer ciclo de educación primaria. Se llevará a cabo en el C.E.I.P. Europa (Linares). Irá dirigido al alumnado con NEAE. En este centro encontramos tres alumnos/as con autismo, 5 con TDAH y trastorno de conducta, (3 y 2 respectivamente).

Se quiere llevar a cabo este proyecto porque se ha comprobado que los animales de terapias (caballos, perros...) son capaces de facilitar el aprendizaje y las habilidades motrices básicas del alumnado con NEAE. También favorecen el trabajo cooperativo, el compañerismo y la inclusión de este alumnado.

Se llevará a cabo con estos 8 alumnos/as. Posteriormente, se analizará el impacto de esta terapia en ellos. Si se observan resultados satisfactorios, se implantará para todo tercer ciclo y, para finalizar, con todo el colegio.

El fin de este proyecto es la valoración de la diversidad por parte de todo el alumnado, tanto en el colegio, como en la vida diaria. Además, conseguir que la asocien a algo muy beneficioso y enriquecedor.

3.1.2. Contextualización

El edificio del C.E.I.P. Europa, se encuentra formado por una construcción de estilo modernista del año 1887, con dos accesos a la calle Conde Romanones número 21. Es el centro más antiguo de la localidad. Consta de dos plantas: en la planta baja se encuentran el patio, los despachos: secretaría, jefatura de estudios y dirección. Además, en la planta inferior hay un gimnasio, una biblioteca-sala de usos múltiples, el aula matinal, dos aulas de infantil, y la vivienda-portería. En la primera planta, a la que se accede por dos escaleras, se encuentra la sala de profesores, las aulas de Educación Infantil de cinco años, las seis aulas de educación primaria, denominadas cada una con un nombre de un país europeo, el aula de educación especial, y el comedor escolar.

Siempre ha sido un centro pionero: fue de los primeros centros TIC y el primero en participar en programas europeos de intercambio y desarrollo, suponiendo un referente en nuestra ciudad y se ha caracterizado por su constante búsqueda de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje.

El colegio actualmente cuenta con una línea de Infantil y Primaria y un total de 169 alumnos, de los cuales 129 son de Educación Primaria y 40 de Educación infantil. El claustro de profesores está formado por 16 maestros y maestras: 3 de Infantil, 4 de Educación Primaria, más un especialista de educación física, uno de música, uno de Pedagogía terapéutica, uno de inglés, un maestro de ATAL, uno de primaria bilingüe inglés, una de francés, un profesor de apoyo, y una maestra de Religión Católica. Además, cuenta con una monitora escolar para administración a tiempo parcial (8 horas semanales).

En esta zona predominan familias mayores, por tanto, estamos ante una zona poblacional envejecida. Por eso recibimos alumnos/as de diferentes puntos de la ciudad. En cuanto al nivel socioeconómico, lo cierto es que estamos ante alumnado de clase media, aunque, como ya saben, la tasa de paro en Linares es muy elevada, por tanto, también nos encontramos con algunos alumnos que presentan un nivel socioeconómico bajo.

El colegio participa en distintos Programas, Planes y Proyectos Educativos: Escuela espacio de paz, Plan de igualdad, Plan de apoyo a las familias, (con aula matinal y comedor escolar), Plan de acompañamiento escolar, Creciendo en salud, hábitos de Vida Saludable, Proyecto

de Innovación para la Prevención de las Adicciones, además de una amplia oferta de actividades extraescolares y talleres que se realizan por las tardes.

3.2. Objetivos del proyecto

3.2.1. Objetivos generales de Etapa

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.

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.

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.

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

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

Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

3.2.2. Objetivos generales de Área

- **Ciencias de la naturaleza**

Reconocer y comprender aspectos básicos del funcionamiento del cuerpo humano, estableciendo relación con las posibles consecuencias para la salud individual y colectiva, valorando los beneficios que aporta adquirir hábitos saludables diarios como el ejercicio físico, la higiene personal y la alimentación equilibrada para una mejora en la calidad de vida, mostrando una actitud de aceptación y respeto a las diferencias individuales.

- **Educación física**

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

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.

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.

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.

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.

- **Valores sociales y cívicos**

Identificar, conocer y reconocer valores y comportamientos que afectan a la convivencia, así como disyuntivas sociales básicas o situaciones conflictivas de la vida diaria, rechazando los estereotipos que supongan algún tipo de discriminación y/o actitudes sexistas, para contribuir a la construcción de una identidad personal y social acorde a los principios de la equidad, solidaridad, cooperación y justicia.

Desarrollar una Ética del Cuidado, adecuada para la cimentación de una vida digna y saludable, con una clara deslegitimación de la violencia, a través de la incorporación de prácticas positivas para la resolución de conflictos, la construcción de modelos de convivencia basados en el aprecio por la diversidad humana, la pluralidad de sentimientos, culturas, creencias e ideas y el respeto a la igualdad de género para la ulterior promoción de una Cultura de Paz.

Promover el bienestar emocional y el sentido de la dignidad personal a través de un proceso formativo, personal y colectivo, de reflexión, análisis, síntesis y estructuración sobre la ética y la moral, que favorezca una creciente autorregulación de los sentimientos, los recursos personales, el correcto uso del lenguaje y la libre expresión acordes al respeto, a la valoración de la diversidad y a la empatía.

3.2.3. Objetivos específicos

Conocer los diferentes animales de terapia y sus funciones en la sociedad.

Diferenciar movimientos motrices beneficiosos y perjudiciales para la salud.

Saber que es la higiene postural y como llevarla a cabo.

Apreciar la gran diversidad de tipos actividad física que se puede llevar a cabo

Cuidar los animales en su utilización tanto con fin terapéutico como animal de compañía en la vida diaria.

Llevar a cabo una actitud de compañerismo ante cualquier situación planteada durante las sesiones.

Respetar la diversidad y utilizarla como valor enriquecedor.

3.3. Áreas implicadas

Con este trabajo, se quiere conseguir un enfoque multidisciplinar ya que consideramos vital la relación de las asignaturas en la consecución de los objetivos marcados. Se cree, que un

buen aprendizaje se obtiene cuando obtenemos un conocimiento pleno de varias materias de manera simultánea. Siendo cada una la pieza del puzle denominado proceso enseñanza/aprendizaje.

En este trabajo intervienen de manera esencial cuatro asignaturas, son las siguientes:

✓ Ciencias de la naturaleza.

Allá donde se trabaje y/o intervengan animales, no puede faltar esta materia. Algo como el conocimiento o el trato correcto, su fisionomía, entorno donde viven, es importante. Por consiguiente, será una importante asignatura que se tratará.

✓ Educación física.

Es el eje central de nuestro trabajo. Para nosotros tiene una gran importancia la consecución de una correcta higiene postural, un buen desarrollo de las habilidades motrices básicas, las cualidades básicas, etc. Se ha comprobado que un buen desarrollo de lo mencionado anteriormente es asociado a un mayor nivel cognitivo y mayor facilidad para el aprendizaje.

✓ Valores sociales y cívicos.

Esta materia será de libre configuración autonómica, es de sexto. No por ellos son consideradas como inferiores, todo lo contrario, cobran gran importancia en este proyecto. Tanto aquí como en la vida, se tiene que conseguir que todos los ciudadanos/as tengan una actitud de respeto, tolerancia y compañerismo. Desde el colegio, los docentes, nos sentimos protagonistas de conseguir lo anteriormente mencionado. Se quiere evitar el aislamiento que en repetidas ocasiones se da en la sociedad, que sufren tanto niños como adultas con cualquier NEAE. Lo padecen por el simple hecho de no compartir las mismas características que el resto de la población.

3.4. Temporalización

BLOQUE TEMÁTICO “Aprendiendo con los animales”

Tema 1: “Terapias con perros”	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	¿Cuánto se de ellos?	Empezamos a conocerlos		Interactúo con ellos	
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			Mira como juego I		Mira como juego II
Tema 2: “Terapias con caballos”	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		¿Cuánto se de ellos?		Empezamos a conocerlos	
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	Interactúo con ellos		Mira como juego I		Mira como juego II

3.5. Desarrollo de las sesiones

TEMA 1: “Terapias con perros”

SESIÓN 1: “¿Cuánto se de ellos?”

En qué consiste: Esta sesión consistirá en adquirir conocimiento sobre los animales de terapias, para que se utilizan y como. Se profundizará sobre los perros en su utilización con fines terapéuticos y, por último, se dará una breve pincelada sobre las asociaciones que se encargan de estas terapias.

Duración de la sesión: 45 minutos

Herramientas/Material necesario:

- Pizarra digital

Profesionales necesarios:

- Docente

Actividades a realizar dentro de la sesión:

- Lluvia de ideas
- Visionado de dos videos
- Análisis de los perros con fines terapéuticos
- Análisis de las instituciones encargadas de las terapias

Desarrollo:

La primera sesión comenzará con una pregunta orientadora, será la siguiente: ¿Qué son las terapias con animales?

Tras esta pregunta se llevará a cabo una lluvia de ideas por parte del alumnado, cuyo objetivo es imaginar que animales son los más utilizados para este tipo de tratamiento. Una vez realizada la lluvia de ideas, se pasará a mostrar mediante dos vídeos el uso de los perros con fines terapéuticos.

<https://www.youtube.com/watch?v=HH8FQIMZ9kk>

https://www.youtube.com/watch?v=Y40LB_XQYnA

Posteriormente se preguntará: ¿Quién tiene perro?

Esta pregunta servirá para conocer qué razas de perros conocen y se enlazará con un análisis de las razas más utilizadas con fines terapéuticos.

Tras el análisis, se llegará a la conclusión que cualquier raza de perro bien entrenada es buena para las terapias. Así, concienciaremos sobre el abandono canino y la necesidad de adoptar.

Para finalizar la sesión, se hablará de la asociación “Perruneando”, que se encargará de la terapia que se llevará a cabo en las siguientes sesiones.

SESIÓN 2: “Empezamos a conocerlos”

En qué consiste:

En esta sesión se pretende obtener una primera toma de contacto con la asociación, conocer todas las características y llevar a cabo un primer acercamiento con los animales de terapia.

Duración de la sesión:

3 horas, de las cuales 1,5 h serán destinadas al viaje hacia las instalaciones

Herramientas/Material necesario:

- blog de notas

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación

- 2 profesores

- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

- preguntas libres sobre el funcionamiento de la asociación, a fin de conocerla en profundidad.

- primera toma de contacto con los animales de terapia.

Desarrollo:

Durante la segunda sesión, se irá a las instalaciones de la asociación “perruneando”. Allí, serán los monitores, los encargados de mostrar las instalaciones, explicar el funcionamiento de la asociación, la utilidad de los animales, los principales trabajos que se realizan con los perros. En definitiva, conoceremos la asociación en profundidad y todos los integrantes. Para finalizar la sesión se tendrá una primera toma de contacto con los perros, siempre supervisados de los monitores.

SESIÓN 3: “Interactúo con ellos”

En qué consiste:

Con esta sesión se pretende explicar de manera detallada las normas a seguir en futuras sesiones. También llevar a cabo una primera toma de contacto entre canes-educando. Nos servirá como punto de partida para el resto de sesiones.

Duración de la sesión:

3 horas, de las cuales 1,5 h serán destinadas al viaje hacia las instalaciones

Herramientas/Material necesario:

- Blog de notas

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación

- 2 profesores

- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

- Conocimiento y seguimiento de las normas a seguir.

- Tiempo libre para interactuar con los perros.

Desarrollo:

En la tercera sesión se explicará las normas a seguir en el trato con los perros (no chillar, no apretarlos...). Todas estas normas serán explicadas con el objetivo de reducir el estrés de los canes, así como evitar posibles daños. Tras la explicación que durará alrededor de 30-45 minutos se les dejará tiempo libre junto a los perros. Queremos dejarle ese tiempo libre para apreciar las primeras interacciones, comportamientos entre ambos. Será para tener un punto de partida sobre el cual trabajar en las futuras sesiones.

SESIÓN 4: “Mira como juego I”

En qué consiste:

En esta sesión, totalmente práctica se llevarán a cabo juegos para obtener un beneficio en las habilidades motrices. Con la ayuda de los perros se conseguirá una mayor interacción y un mayor trabajo en equipo.

Duración de la sesión: 3 horas, de las cuales 1,5 h serán destinadas al viaje hacia las instalaciones

Herramientas/Material necesario:

- Cuerda
- Pelotas
- Frisbees
- Diana con pelotas de velcro

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación
- 2 profesores
- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

1. Se comenzará con una interacción libre a modo de calentamiento.
1. El primer juego será el “pilla-pilla”. El juego consistirá, como su propio nombre indica, pillar al contrario. Se repartirán los niños/as en tres grupos y cada grupo tendrá un perro. Cada grupo se tendrá que pillar entre sí, incluyendo al perro.
2. El segundo juego será el denominado “cuba”. El juego es similar al anterior, solo que puedes evitar que seas pillado. Para ello tendrás que decir cuba y mantenerte estático con las piernas abiertas. Para ser salvado, tendrán que pasar por debajo de las piernas. La disposición en grupos será similar a la anterior.
3. El tercer juego será “saltar la cuerda”. Se dispondrán en tres grupos con un perro cada uno. Dos sujetarán la cuerda y el otro tendrá que saltarla. El que llegue a saltar con la cuerda más alta gana.
4. En el cuarto llevaremos a cabo una carrera de relevos. Formaremos tres grupos como en todos los juegos anteriores y veremos qué grupo es el vencedor.
5. El siguiente juego es conocido como “frisbee”. Cada grupo tendrá un frisbee que le lanzará al perro para que vaya a por él y vuelva.

6. Para concluir jugarán a la “diana”. Para ello se utilizará una diana de velcro y las respectivas pelotas Ganará el equipo que más puntuación obtenga. Será cada perro el encargado de coger las pelotas de su grupo.

Desarrollo:

Esta sesión será completa para el trabajo de las habilidades motrices con la ayuda de los animales de terapia mencionados en sesiones anteriores. Para ello se llevará a cabo los siguientes juegos:

1. Se comenzará con una interacción libre a modo de calentamiento.
1. El primer juego será el “pilla-pilla”. El juego consistirá, como su propio nombre indica, pillar al contrario. Se repartirán los niños/as en tres grupos y cada grupo tendrá un perro. Cada grupo se tendrá que pillar entre sí, incluyendo al perro.
2. El segundo juego será el denominado “cuba”. El juego es similar al anterior, solo que puedes evitar que seas pillado. Para ello tendrás que decir cuba y mantenerte estático con las piernas abiertas. Para ser salvado, tendrán que pasar por debajo de las piernas. La disposición en grupos será similar a la anterior.
3. El tercer juego será “saltar la cuerda”. Se dispondrán en tres grupos con un perro cada uno. Dos sujetarán la cuerda y el otro tendrá que saltarla. El que llegue a saltar con la cuerda más alta gana.
4. En el cuarto llevaremos a cabo una carrera de relevos. Formaremos tres grupos como en todos los juegos anteriores y veremos qué grupo es el vencedor.
5. El siguiente juego es conocido como “frisbee”. Cada grupo tendrá un frisbee que le lanzará al perro para que vaya a por él y vuelva.
6. Para concluir jugarán a la “diana”. Para ello se utilizará una diana de velcro y las respectivas pelotas Ganará el equipo que más puntuación obtenga. Será cada perro el encargado de coger las pelotas de su grupo.

SESIÓN 5: “Mira como juego II”

En qué consiste:

En esta sesión, totalmente práctica se llevarán a cabo juegos tradicionales para obtener un beneficio en las habilidades motrices, además de que conozcan juegos tan conocidos como jugados durante años. Con la ayuda de los perros se conseguirá una mayor interacción, un mayor trabajo en equipo y un mayor compañerismo.

Duración de la sesión: 3 horas, de las cuales 1,5 h serán destinadas al viaje hacia las instalaciones

Herramientas/Material necesario:

- 2-3 bancos suecos
- 3 combas, una para cada equipo
- 2 pañuelos

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación
- 2 profesores
- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

1. Comenzaremos, como en la sesión anterior con una interacción libre entre perros y educandos. Posteriormente pasaremos a los juegos.
1. El primer juego de esta sesión se denomina “la cadena”. Uno de los escolares se la queda e intentará pillar al resto. Una vez que vaya pillando se van uniendo a él formando una cadena. Los canes también participan en este juego, y si son pillados se unirán a la cadena. Para ello se pondrá una correa junto a un arnés para evitar el daño causado por los posibles tirones. Gana el último que quede.
2. El siguiente juego se denomina “pasar el río”. El juego consiste en subirse a un banco y pasar por el a modo de río. Para ello tendrán como acompañante al perro, el cual les ayudará ante cualquier dificultad. La disposición será en grupos de 3 miembros, con un perro para cada grupo
3. El tercer juego es el tradicional “escondite” Consiste en que uno se la queda y el resto tiene que esconderse para no ser encontrados. La labor del perro en este ejercicio es de acompañante del niño/a que se la queda.

4. A continuación, llevaremos a cabo el juego tan conocido como es “saltar la comba”. Se dispondrán en grupos de tres, con un perro cada grupo, e irán saltando.
5. El siguiente juego se denomina “pollito inglés”. Para jugar, uno/a la quedará y el resto tendrán que acercarse mientras el que la queda dice “uno, dos, tres pollito inglés” y se dará la vuelta. Si ve a alguno/a moviéndose volverá a la salida inicial. El perro será participe en este juego como un educando más y tendrá que llegar a la pared. Para evitar que se mueva, tendrán que colaborar los monitores y niños/as.
6. El último juego de esta sesión se denomina “el pañuelo”. El juego consiste en intentar llevarse el pañuelo, que estará en el centro del campo y los dos equipos se dispondrán de manera equitativa. Para hacerlo más dinámico el pañuelo lo tendrán dos perros. Cada perro tendrá un pañuelo de diferente color y pertenecerá a cada equipo. Cada vez que el pañuelo de alguno de los equipos llegue primero se les dará un punto. Gana el equipo que consiga más puntos.

Desarrollo:

Esta última sesión será completa para el trabajo de las habilidades motrices mediante juegos tradicionales con la ayuda de los animales de terapia mencionados en sesiones anteriores. Para ello se llevará a cabo los siguientes juegos:

1. Comenzaremos, como en la sesión anterior con una interacción libre entre perros y educandos. Posteriormente pasaremos a los juegos.
1. El primer juego de esta sesión se denomina “la cadena”. Uno de los escolares se la queda e intentará pillar al resto. Una vez que vaya pillando se van uniendo a él formando una cadena. Los canes también participan en este juego, y si son pillados se unirán a la cadena. Para ello se pondrá una correa junto a un arnés para evitar el daño causado por los posibles tirones. Gana el último que quede.
2. El siguiente juego se denomina “pasar el río”. El juego consiste en subirse a un banco y pasar por el a modo de río. Para ello tendrán como acompañante al perro, el cual les ayudará ante cualquier dificultad. La disposición será en grupos de 3 miembros, con un perro para cada grupo
3. El tercer juego es el tradicional “escondite” Consiste en que uno se la queda y el resto tiene que esconderse para no ser encontrados. La labor del perro en este ejercicio es de acompañante del niño/a que se la queda.

4. A continuación, llevaremos a cabo el juego tan conocido como es “saltar la comba”. Se dispondrán en grupos de tres, con un perro cada grupo, e irán saltando.
5. El siguiente juego se denomina “pollito inglés”. Para jugar, uno/a la quedará y el resto tendrán que acercarse mientras el que la queda dice “uno, dos, tres pollito inglés” y se dará la vuelta. Si ve a alguno/a moviéndose volverá a la salida inicial. El perro será participe en este juego como un educando más y tendrá que llegar a la pared. Para evitar que se mueva, tendrán que colaborar los monitores y niños/as.
6. El último juego de esta sesión se denomina “el pañuelo”. El juego consiste en intentar llevarse el pañuelo, que estará en el centro del campo y los dos equipos se dispondrán de manera equitativa. Para hacerlo más dinámico el pañuelo lo tendrán dos perros. Cada perro tendrá un pañuelo de diferente color y pertenecerá a cada equipo. Cada vez que el pañuelo de alguno de los equipos llegue primero se les dará un punto. Gana el equipo que consiga más puntos.

TEMA 2: “Terapias con caballos”

SESIÓN 1: “¿Cuánto se de ellos?”
<p>En qué consiste:</p> <p>Esta sesión consistirá en adquirir conocimiento sobre los animales de terapias, para que se utilizan y como. Se profundizará sobre los caballos en su utilización con fines terapéuticos y, por último, se dará una breve pincelada sobre las asociaciones que se encargan de estas terapias.</p>
<p>Duración de la sesión: 45 minutos</p>
<p>Herramientas/Material necesario:</p> <ul style="list-style-type: none">- Pizarra digital <p>Profesionales necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none">- Docente
<p>Actividades a realizar dentro de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none">- Lluvia de ideas- Visionado de dos videos- Análisis de los caballos con fines terapéuticos- Análisis de las instituciones encargadas de las terapias
<p>Desarrollo:</p> <p>Nos basaremos en el conocimiento adquirido en la primera unidad, por tanto, no será necesario volver a repetir la pregunta motivadora. Llevaremos a cabo una lluvia de ideas con las posibles actividades que se pueden llegar a realizar con los caballos como animales de terapia.</p> <p>Posteriormente, pasaremos a ver dos videos que explicaran al detalle en que consiste la terapia asistida con caballos, los beneficios y actividades que se pueden realizar.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=JpLKifscDU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FiCcwTjAORc</p> <p>Hablaremos un poco sobre la historia de los caballos y como comenzaron a utilizarse con fines terapéuticos.</p> <p>Para concluir, hablaremos de la asociación de Terapias Ecuestres Linares Horse “ATELH”, la cual se encarga de este tipo de terapia y por suerte es de Linares, lo que genera más facilidad a la hora de los trasportes.</p>

SESIÓN 2: “Empezamos a conocerlos”

En qué consiste:

En la segunda sesión visitaremos la asociación de Terapias Ecuestres Linares Horse “ATELH”

Esta, se encargará de las futuras sesiones. Llevaremos a cabo una primera toma de contacto y conoceremos las características principales de la asociación, instalaciones y todo lo utilizable posteriormente.

Duración de la sesión:

1,5 horas, de las cuales 30 minutos irán destinados al viaje

Herramientas/Material necesario:

- Bloc de notas

Profesionales necesarios:

- 1 chofer

- 2 profesores

- 2-3 monitores de la asociación

Actividades a realizar dentro de la sesión:

- Preguntas libres, destinadas al conocimiento pleno de la asociación

- Visionado de los caballos presentes en la asociación, que posteriormente utilizaremos.

Desarrollo:

En la segunda sesión, se irá a la asociación de Terapias Ecuestres de Linares “ATELH”. Serán los monitores los encargados de mostrarnos las instalaciones, explicar el funcionamiento que tiene dicha asociación, la utilidad de los animales, etc. En definitiva, conoceremos a fondo la asociación y cuál es su metodología de trabajo.

Para concluir observaremos los caballos con los que trabajaremos en futuras sesiones.

SESIÓN 3: “Interactúo con ellos”

En qué consiste:

Esta sesión irá destinada al cuidado del animal, puesto que antes de montarnos y empezar a trabajar con él, tendremos que cuidarlos y demostrarle que no somos una amenaza.

Para llevar a cabo el cuidado, realizaremos un cepillado. A continuación, montaremos todo el equipamiento que utilizaremos para montarnos.

Para finalizar y con la ayuda del monitor, el alumnado se desplazará montado en el caballo.

Duración de la sesión:

1,5 horas, de las cuales 30 minutos irán destinados al viaje

Herramientas/Material necesario:

- Caballo
- Silla con sus complementos (cinchuelo, estribos, cabezada de cuadra, cuerda)
- Pistas para terapias
- Material de seguridad: cascos

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación
- 1 terapeuta o psicólogo
- 2 profesores
- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

- Cepillado del caballo
- Ensillado
- Paseo en el caballo en pista para comenzar el vínculo relacionar

Desarrollo:

En esta sesión, se comenzará con la enseñanza de las técnicas básicas para tratar al caballo (acercarse con cuidado, dejar que te huela para que te conozca...) a fin de evitar posibles percances.

Seguidamente pasaremos a realizar un cepillado completo, con el objetivo de ganar la confianza del animal.

Tras el cepillado, pasaremos al ensillado del animal.

Una vez esté todo listo, será nuestro alumnado el encargado de montarse y pasear con la ayuda del monitor.

Cabe destacar que todo lo realizado anteriormente será con la ayuda del monitor/es.

SESIÓN 4: “Mira como juego I”

En qué consiste:

En esta sesión se aprenderá como caminar montado en el caballo y se realizará un juego a modo de finalización de la sesión.

Pero antes de llevar a cabo todo esto, tendremos que ensillar y cepillar al animal, para mostrarle que no somos una amenaza para él.

Para llevar a cabo el cuidado, realizaremos un cepillado. A continuación, se montará todo el equipamiento que utilizaremos para montarnos.

Duración de la sesión:

1,5 horas, de las cuales 30 minutos irán destinados al viaje

Herramientas/Material necesario:

- Caballo
- Silla con sus complementos (cinchuelo, estribos, cabezada de cuadra, cuerda)
- Pistas para terapias
- Material de seguridad: cascos

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación
- 1 terapeuta o psicólogo
- 2 profesores
- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

- Cepillado del caballo
- Ensillado
- Paseo en el caballo en pista para comenzar y aprender a montar
- Juego de los aros.

Desarrollo:

En la cuarta sesión, trabajaremos las habilidades relacionales, al llevar a cabo un completo ensillado del caballo. Las habilidades serán trabajadas entre los monitores,

terapeutas, profesores y el alumnado. También se trabajará el cuidado de los animales, al llevar a cabo el cepillado del animal.

Tras eso, continuaremos con las habilidades motrices. Serán trabajadas mediante la monta y el juego de los aros.

1. Juego de los aros:

Consiste en lanzar aros e ir introduciéndolos en el interior del cono, todo esto montados en el caballo. Cada aro será de un color y valdrá una puntuación. Al final se contarán los puntos obtenidos.

Para finalizar, se introducirá algo que no se ha llevado a cabo antes. El alumnado observará con atención como se desmonta todo el material utilizado anteriormente.

Será muy importante la atención puesto que en la siguiente sesión serán ellos los encargados de montar y desmontar el material a utilizar.

SESIÓN 5: “Mira como juego II”

En qué consiste:

En esta sesión se aprenderá como caminar montado en el caballo. Pero se llevará a cabo en el campo, incrementando la dificultad. Se realizarán dos juegos a modo de finalización de la sesión.

Pero antes de llevar a cabo todo esto, tendremos que ensillar y cepillar al animal, para mostrarle que no somos una amenaza para él.

Para llevar a cabo el cuidado, realizaremos un cepillado. A continuación se montará todo el equipamiento que utilizaremos para montarnos.

Duración de la sesión:

1,5 horas, de las cuales 30 minutos irán destinados al viaje

Herramientas/Material necesario:

- Caballo
- Silla con sus complementos (cinchuelo, estribos, cabezada de cuadra, cuerda)
- Pistas para terapias
- Material de seguridad: cascos

Profesionales necesarios:

- 2-3 monitores de la asociación
- 1 terapeuta o psicólogo
- 2 profesores
- 1 chofer

Actividades a realizar dentro de la sesión:

Cepillado del caballo

- Ensillado
- Paseo en el caballo para comenzar y aprender a montar
- Juego de los aros.
- Juego de las pelotas

Desarrollo:

En esta última sesión, comenzaremos con el cuidado del animal. Para ello, cepillaremos al caballo de una forma tranquila y cuidadosamente. A continuación, se encargarán de el montaje de todo el material que utilizaremos durante la sesión. Una vez montado todo, se dará un paseo por el campo, puesto que el terreno es más inestable y, por tanto, se incrementa la dificultad en la monta. Para finalizar la sesión se realizarán dos juegos.

El primero, será el mismo de la sesión anterior, puesto que es muy interesante y motivador para el alumnado. Tras este, el siguiente juego será el de las pelotas. Se explicarán ambos juegos a continuación:

1. Juego de los aros:

Consiste en lanzar aros e ir introduciéndolos en el interior del cono, todo esto montados en el caballo. Cada aro será de un color y valdrá una puntuación. Al final se contarán los puntos obtenidos.

2. Juego de las pelotas:

Consiste en lanzar un número determinado de pelotas y encestarlas en cubos que tendrán una puntuación diferente, dependiendo de la longitud y tamaño. Al finalizar, se realizará un recuento de las puntuaciones, para saber quien es el que más puntería ha tenido durante la prueba.

Para concluir la sesión, será el alumnado el encargado de desmontar todo el material utilizado durante la misma, tal y como aprendieron en la sesión anterior.

3.6. Evaluación

Con la presente evaluación queremos conocer el grado de adquisición de los contenidos planteados anteriormente. También nos sirve como control y posible actuación ante cualquier dificultad que se pueda presentar, con el fin de evitarla o subsanarla y llegar a la consecución, como dije antes, de los objetivos planteados. Nuestra evaluación está compuesta por los siguientes tipos, que veremos a continuación:

➤ **Evaluación Inicial**

Nos servirá para comprobar el punto mediante el cual partimos en el proceso enseñanza-aprendizaje. Para llevar a cabo la evaluación inicial, se utilizará la pregunta orientadora presente en la primera sesión del primer tema. Además, la acompañaremos con una lluvia de ideas para comprobar las primeras impresiones sobre nuestra temática.

➤ **Evaluación continua o procesual**

Se llevará a cabo mediante todo el proceso. Con la ayuda de este proceso, veremos la evolución que vivirá el alumnado. Desde una mejora de la motricidad, hasta un incremento de las relaciones sociales y un aumento de las sensaciones personales, generando un clima de felicidad significativamente importante en el educando.

Además, nos servirá de ayuda por si aparece algún tipo de problema relacionado con la consecución de los objetivos planteados, a modo de resolverlo o evitarlo a la mayor brevedad posible.

➤ **Evaluación final**

Con esta última parte tendremos una primera impresión de que ha ocurrido en el bloque temático propuesto, si se han alcanzado o no los objetivos, si los problemas existentes han sido a causa de la dificultad, el planteamiento o simplemente son problemas que aparecen normalmente. En definitiva, esta parte final servirá de apoyo para posibles modificaciones futuras, con el objetivo de mejorar el proyecto.

Todo esto lo conseguiremos a través de unos instrumentos, lo cuales nos ayudarán a comprobar si todo lo mencionado anteriormente se consigue. Los instrumentos de evaluación son los siguientes:

- Rubrica o matriz
- La observación diaria del trabajo del alumnado

❖ **La observación diaria del trabajo del alumnado.** Es una de las principales vías para la evaluación. Pero esta observación no se podrá realizar si no tenemos claro, previamente, qué queremos observar. Es preciso que esta observación sea sistemática y controlada. Para ello se pueden utilizar diferentes instrumentos:

- Escala de estimación: listado de rasgos en los que se gradúa el nivel de consecución observado -siempre, a veces... o iniciado, en proceso.
- Registro anecdótico: ficha en la que se recogen comportamientos no previsibles de antemano y que pueden aportar información significativa para valorar carencias o actitudes.

❖ **Rúbrica o Matriz.** Es un instrumento/guía de evaluación que sirve para valorar el desempeño de los alumnos al realizar cualquier actividad/tarea de enseñanza-aprendizaje; es una tabla de doble entrada, en vertical se destacan los campos a registrar y en horizontal lo diferentes niveles de logro, de menos a más, que sirven para indicar el camino de mejora. Por medio de esta matriz se hace una descripción detallada del tipo de desempeño esperado por parte de los estudiantes, así como los criterios que serán usados para su análisis.

4. Referencias bibliográficas.

- Blog psicólogos (2017). *Cuando el perro es mucho más que un amigo. Intervención asistida con animales: terapia con perros: Fundación Querer*. Recuperado de: <https://www.fundacionquerer.org/2017/03/31/intervencion-asistida-animales-terapia-perros/>
- Centre de Teràpies Assistides amb Cans (CTAC). *Intervenciones Asistidas con Perros*. Barcelona: Centre de Teràpies Assistides amb Cans (CTAC). Recuperado de: <https://www.ctac.cat/iaa>
- Consejería de educación, cultura y deporte. (2015). *Enseñanzas propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía para la Educación Primaria*. Recuperado de: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/descargasrecursos/curriculoprimeria/pdf/PDF/textocompleto.pdf>
- Educada.Mente Site (2015). *Las asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica*. España: Educada.Mente Site. Recuperado de: <https://educadamentesite.wordpress.com/2015/12/28/las-asignaturas-troncales-especificas-yde-libre-configuracion-autonomica/>
- Educaweb (2019). *Descripción y objetivos de la educación primaria*. España: Educaweb. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-primaria/>
- Educo. (2018). *Necesidades educativas especiales*. Valencia: Educo. Recuperado de: <https://www.educo.es/necesidades-educativas-especiales/>
- Fundación Affinity (2019). *¿Qué es la Intervención Asistida con Animales de Compañía, IAA?*. España: Fundación Affinity. Recuperado de: <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/animales-que-curan/que-es-laintervencion-asistida-con-animales-de-compania37>
- Fundación Affinity (2019). *Qué son las Terapias Asistidas con Animales*. España: Fundación Affinity. Recuperado de: <https://www.fundacion-affinity.org/la-fundacion/accion-social/que-son-las-terapias-asistidascon-animales>

- García, N. B. (2012-2013). *Niños con necesidades educativas especiales y terapias asistidas con animales* (TFG). Universidad de Valladolid. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3466/1/TFG-B.296.pdf>
- López, M. J. (2006). Educación Física y Deporte Escolar. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 9, 19-22. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35054>
- Martos, M. R., Ordóñez, P. D., De La Fuente, H. I., Martos, L. R., y García, V. M^a R. (2015). Intervención Asistida con animales (IAA): Análisis de la situación en España. *Escritos de Psicología*, 8(3), 1-10. Recuperado de: <http://scielo.isciii.es/pdf/ep/v8n3/informe1.pdf>
- Oropesa, R. P., García, W. I., Puente, S. V., y Matute, G. Y. (2009). Terapia asistida con animales como fuente en el tratamiento rehabilitador. *Medisan*, 13(6). Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192009000600015
- Parra, A. S. (2015-2016). *Terapia y educación asistida con animales para colectivos infantiles en riesgo o con necesidades educativas especiales* (TFG). Universidad de Granada. Recuperado de: http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46085/ParraAraiz_TFGTerapiaconAnimales.pdf?sequence=1&isAllowed=y36
- Prada, R. D. (2014). *Evolución del concepto de atención a la diversidad* (TFG). Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8404/1/TFG-O%20399.pdf>

5. Anexos

Observación diaria del trabajo del alumnado:

- Escala de estimación

ESCALA DE ESTIMACIÓN					
NOMBRE:	FECHA:	CURSO:		GRUPO:	
Marcar con una "X" el cuadro donde se refleje mejor lo llevado a cabo por el alumnado					
Evento	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca
Trabaja en equipo y respeta las reglas de cada juego					
Se adapta con facilidad lo exigido en cada situación					
Acepta y tolera la diversidad					
Se esfuerza para obtener lo máximo de sí mismo/a					
Disfruta de las sesiones que se plantean					
Identifica las reglas de cada juego					

➤ Registro anecdótico

REGISTRO ANECDÓTICO

Nombre del niño(a): _____

Fecha: _____ Materia: _____

Actividad: _____

Curso: _____ Grupo: _____

Descripción de la situación	Análisis/interpretación

➤ Rúbrica o matriz

Rúbrica o matriz

Nombre del niño(a) _____

Fecha: _____ Materia: _____

Curso: _____ Grupo: _____

CATEGORIA		Deficiente	Regular	Bueno	Excelente	Puntaje
<i>Individual</i>	Peso	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos	
Tareas	Cantidad de juegos realizados	Apenas realiza los juegos planteados	Realiza pocos juegos planteados	Realiza casi todos los juegos planteados	Realiza todos los juegos planteados	
	Calidad de los juegos realizados	Apenas realiza de forma correcta los juegos planteados	Realiza pocos juegos planteados de forma correcta	Realiza casi todos los juegos planteados de forma correcta	Realiza los juegos planteados a la perfección	
	Utilización de recursos para resolver problemas tácticos	Apenas utiliza recursos para resolver problemas tácticos	Utiliza pocos recursos para resolver problemas tácticos	Utiliza bastantes recursos para resolver problemas tácticos	Utiliza a la perfección todos los recursos para resolver problemas tácticos	

Combina hábilmente las habilidades motrices en cada juego	25 %	Apenas combina las habilidades motrices en cada juego	Combina pocas habilidades motrices en cada juego	Combina bastantes habilidades motrices en cada juego	Combina a la perfección las habilidades motrices necesarias en cada juego
Puntuación Final	100 %				