

CONCLUSIONES SUPUESTO 12: PERCEPCIÓN TEMPORAL

CURSO 2020/21

Programa una unidad didáctica para tercer curso de Educación Primaria que se centre en la percepción temporal, en la que se trabajen los siguientes estándares de aprendizaje:

- EFB1.3.1. Demuestra cierta autonomía resolviendo problemas motores.
- EFB2.1.1. Respeto la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- EFB2.2.5. Reacciona ante combinaciones de estímulos visuales, auditivos y táctiles, dando respuestas motrices acomodadas en el tiempo y en el espacio.
- EFB3.1.1. Realiza desplazamientos en diferentes tipos de entornos intentando no perder el equilibrio ni la continuidad, e intentando ajustar su realización a los parámetros espacio-temporales.
- EFB3.1.3. Realiza las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción) en diferentes tipos de entornos intentando aplicar los gestos idóneos y utilizando los segmentos dominantes.

Propón actividades para la parte principal de una sesión de dicha unidad donde se incida en la adaptación a cadencias y ritmos. Justifica la metodología utilizada. Las características son:

- Grupo-clase de 25 alumnos/as.
- Gimnasio de 20 x 20 metros.
- Material: 25 mazas, 25 pelotas de ritmo y 1 pandero.
- 2 alumnos presentan escoliosis.

1. INTRODUCCIÓN - JUSTIFICACIÓN

Podríamos definir la temporalidad o la percepción del tiempo como la “*toma de conciencia de los cambios que se suceden durante un período determinado*”. CASTAÑER y CAMERINO (2001) la identifican con la organización temporal, y la clasifican en estructuración temporal (tiene una vertiente cualitativa, que es distribución cronológica de los acontecimientos, y una cuantitativa, es la duración, medida en segundos, minutos...) y la orientación temporal, que es la “forma de plasmar el tiempo”.

2. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

- **Competencias clave:** se incide en las Competencias sociales y cívicas (CSC), por tener disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias, y Aprender a aprender (CAA), por la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.
- **Bloques de contenidos:** como se puede ver en la siguiente tabla, se trabajan contenidos, criterios y estándares de aprendizaje del bloque 1 (“Contenidos comunes”), del 2 (“El cuerpo: imagen y percepción”) y del 3 (“Habilidades motrices”).
- **Interdisciplinariedad:** se relaciona con el área de Educación Artística, especialmente Música, porque la percepción temporal es un aspecto muy importante en esta área.
- **Valores/elementos transversales:** se evitarán los comportamientos y estereotipos sexistas, ya que parte del material se emplea en la gimnasia rítmica, una modalidad deportiva históricamente destinada al género femenino.

3. CRITERIOS, CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Durante la unidad didáctica se trabajarán los siguientes elementos curriculares:

OBJ	CONTENIDOS	CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMP	%
k m	B1.6. Implicación activa en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.	B1.3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a uno mismo y a los otros y otras en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	EFB1.3.1. Demuestra cierta autonomía resolviendo problemas motores.	CSC	20
b	B2.2. Seguridad, confianza en uno mismo o en una misma y en los demás.	B2.1. Aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los y de las demás.	EFB2.1.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.	CSC	20
k	B2.7. Organización espacial. (organización de los elementos en el espacio, apreciación de distancias, trayectorias, orientación, longitud). Organización temporal (duración, sucesión, ritmo). Organización espacio-temporal (velocidad, previsión del movimiento).	B2.2. Conocer la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación, siendo capaz de representar mentalmente su cuerpo en la organización de las acciones motrices.	EFB2.2.5. Reacciona ante combinaciones de estímulos visuales, auditivos y táctiles, dando respuestas motrices acomodadas en el tiempo y en el espacio.	CAA	20
j k	B3.1. Formas y posibilidades del movimiento. Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de las habilidades motrices básicas.	B3.1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	EFB3.1.1. Realiza desplazamientos en diferentes tipos de entornos intentando no perder el equilibrio ni la continuidad, e intentando ajustar su realización a los parámetros espacio-temporales.	CAA	20
	B3.2. Utilización eficaz y económica de las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.		EFB3.1.3. Realiza las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción) en diferentes tipos de entornos intentando aplicar los gestos idóneos y utilizando los segmentos dominantes.	CAA	20

4. DISTRIBUCIÓN DE LAS SESIONES

Cada sesión se dividirá en 5 partes, siguiendo un modelo considerado pedagógicamente adecuado, propuesto por SANTOS BERROCAL, que son:

- “Fase de información”: 3-5 minutos de duración. Se motiva al alumnado con respecto a la sesión.
- “Animación”: 5-8 minutos. Hay una puesta en acción psicomotriz, cognitiva y afectiva.
- “Parte principal”: 30 minutos. Se logran los objetivos propuestos.
- “Vuelta a la calma”: 5 minutos. Se recuperan del esfuerzo de la parte principal.
- “Análisis de resultados”: 3-5 minutos. Se comentan los inconvenientes y dificultades, y se motiva.

La distribución de las mismas es:

SESIÓN	CONTENIDO
1	¿Qué sabemos sobre el tiempo? (Evaluación inicial)
2	Juegos de cadencias y ritmos con el cuerpo
3	Juegos de cadencias y ritmos con objetos
4	Adaptación a duraciones y velocidades
5	Juegos con música
6	
7	Danzas y bailes
8	
9	¿Qué hemos aprendido? (Evaluación final)

5. METODOLOGÍA

Durante el transcurso de la unidad didáctica, y especialmente en la sesión ejemplificada, se emplearán distintos estilos de enseñanza, empleando preferentemente estilos de enseñanza mediante la búsqueda, aunque se propondrá algún juego en la animación y vuelta a la calma.

La enseñanza mediante la búsqueda implica cognoscitivamente al alumno/a. Engloba la resolución de problemas y el descubrimiento guiado. Se plantean problemas en los que hay una o varias soluciones y el niño/a las busca libremente. El grado de libertad es muy alto, fomentando la creatividad. El esquema que sigue es: Disonancia cognitiva → Investigación → Descubrimiento.

6. ALUMNOS CON ESCOLIOSIS

Para la realización de este supuesto, debemos tener en cuenta que los **alumnos que presentan escoliosis** (desviación lateral anormal de la columna vertebral vista desde un plano frontal) están escolarizados en el centro desde hace varios cursos, completamente integrados con sus compañeros/as, y que el grado de deficiencia es leve, no interfiriendo en exceso en las tareas a realizar. En ocasiones, el alumnado con escoliosis tiene que llevar un corsé, que se retira en las clases de Educación Física. Habría que prestar especial atención a la realización de actividades asimétricas, ya que puede perjudicarles, en función de las características de la escoliosis. Por la naturaleza de esa sesión, dichas actividades no llegan a tener una intensidad como para producir lesiones en este alumnado.

7. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

El niño/a de 8-9 años tiene más confianza en sí mismo/a y es más independiente, estando dispuesto/a a aceptar las dificultades, pero tiene miedo al fracaso. Hay una consolidación orgánico-corporal, que da lugar a una mejor calidad de ejecución y autodominio. El comportamiento psicomotor se acerca al de una persona adulta. Tiene más resistencia al esfuerzo, debido a una mayor energía y al crecimiento del corazón.

8. EVALUACIÓN

Será continua y global y tendrá en cuenta el progreso del alumnado, en base a la Orden de 9 de junio de 2016, por la que se regula la evaluación y promoción del alumnado de Educación Primaria en Galicia.

Se distinguirán tres momentos:

- Al principio de la unidad didáctica es conveniente tener un conocimiento preciso sobre el estado en que se encuentran los alumnos/as respecto a los nuevos contenidos a desarrollar. Dentro de esta unidad, la primera sesión tendría la función de evaluación inicial.
- A lo largo de la unidad, se debe ser consciente de las incidencias presentadas, además de la manera en que los alumnos/as responden al trabajo. Todo esto forma parte de la evaluación continua, que también se identifica con la evaluación formativa, porque se entiende que los resultados sirven para realizar los ajustes y correcciones necesarias.
- Al final de la unidad didáctica, es preciso que se comprueben los resultados del proceso a través de una “prueba” puntual; esto se conoce como evaluación sumativa o final (décima sesión).

Se evaluará por medio de técnicas de observación. En concreto, en esta unidad se usará un registro anecdótico (anotando los aspectos que puedan ser más relevantes y llamativos en cada sesión) y una escala de valoración, en la que se puntuará de 1 a 5 cada uno de los estándares de aprendizaje establecidos para la unidad en el apartado 3.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES:

PARA LA ANIMACIÓN (juegos).

- **“Esa pelota no la quiero”**: en grupos de 5, cada grupo con una pelota; se la pasan al ritmo del sonido del pandero, y cuando este pare, el que la tenga queda penalizado.
- **“Pelota bota”**: cada persona con una pelota, se trata de ir botándola por todo el terreno, y al cruzarse con alguien, hay que adaptar el bote al de él; posteriormente, se quedarán por parejas, y al cruzarse con otra pareja adaptarán los botes; así hasta que toda la clase bote las pelotas al mismo ritmo.
- **“Ratones y gatos”**: los ratones se desplazan con pasos cortos, cuando el pandero suene muy rápido. Los gatos con pasos muy largos, cuando los toques del pandero sean distanciados. El objetivo de los gatos es coger a los ratones.
- **“Rueda doble”**: por parejas, en dos corros concéntricos, cada miembro de la pareja en uno. Mientras suena el pandero giran en sentidos contrarios, y cuando este para se juntarán las parejas y se sentarán en el suelo.

PARA LA PARTE PRINCIPAL.

- Si se marca el ritmo con el pandero:
 - o ¿Con qué partes del cuerpo podemos seguirlo? (Palmadas, con los pies, chasquidos...).
 - o ¿De qué formas podemos reproducirlo con objetos? (Pelotas o mazas). ¿Cómo nos resulta más fácil, con pelotas, mazas o con el cuerpo?
 - o ¿De qué maneras nos podemos desplazar al ritmo del pandero? (Un paso por cada pulso, uno por cada dos, dos por cada pulso...).
 - o Según el ritmo que marca el pandero, ¿qué animales se nos ocurren para desplazarnos como ellos? (Lento como la serpiente, rápido como el guepardo, a saltos como el canguro...).
 - o En grupos, ¿cómo podemos desplazarnos siguiendo el ritmo del pandero? ¿Y llevando la mayor cantidad posible de material sin tocarlo con las manos?
- Utilizando pelotas de ritmo:
 - o ¿Cómo nos podemos adaptar al ritmo de los demás? ¿Cómo es más difícil que se adapten a nuestro ritmo? (Botando rápido, despacio...).
 - o ¿Cómo seguimos el ritmo del pandero sin que nos caiga la pelota, sin agarrarla con las manos?
 - o Lanzar la pelota al aire o a una pared y dar varias palmadas antes de recogerla. ¿Cómo damos más palmadas, lejos o cerca de la pared? ¿Lanzando la pelota más alta o más baja?
- Sin material:
 - o ¿Cómo nos adaptamos a la carrera de nuestro compañero/a? ¿A quién nos adaptamos más fácil? (Si son de nuestra altura, más altos, más bajos...).
 - o ¿Qué ritmos podemos crear, y de qué maneras los pueden seguir nuestros compañeros/as? (Hacemos un ritmo con palmadas y lo siguen con los pies, chasquidos de dedos...)
 - o Dado un determinado número de pulsos para un ritmo, ¿qué posibilidades de ejecución se nos ocurren?
- Con material:
 - o Se marcan diversos ritmos, bien con palmas, pelotas, mazas, con los pies... ¿Cómo es más fácil adaptar los ritmos? ¿El marcado con una pelota se puede reproducir con las mazas? ¿Y viceversa? ¿El marcado con el pandero, podemos hacerlo con una pelota?

PARA LA VUELTA A LA CALMA (juegos).

- **“Coches teledirigidos”**: se imaginarán que son coches teledirigidos, y realizarán diversas trayectorias. Partirán de un determinado punto e irán perdiendo fuerza. Harán recorridos más cortos, largos, con un determinado número de pasos...
- **“El director de orquesta”**: los alumnos/as simularán una orquesta, tocando instrumentos imaginarios, pero todos los mismos, imitando a un director. Alguien de fuera debe adivinar quién es el director.
- **“El minuto”**: todos tumbados/as en el suelo. A la señal, contarán un minuto mentalmente (aunque es difícil a estas edades) y cuando crean que pasó se sentarán.
- **“Juegos cantados”**: se podría hacer cualquier juego cantado que quisiésemos, siempre y cuando fuese adecuado para esta parte de la sesión.
- **“La ola”**: se sitúan todos en una línea, sentados, hombro con hombro, y realizarán, por orden, movimientos de brazos arriba / abajo (la “ola”).
- **“Los robots”**: imitar a un robot que se mueve, hasta que se le van acabando las pilas.
- **“Paseo por la luna”**: hay que intentar desplazarse como si no existiera gravedad, con movimientos lentos y fluidos.