

DIBUJOS ANIMADOS Y SU INFLUENCIA EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

CARTOON AND ITS INFLUENCE ON THE PHYSICAL EDUCATION CLASSES

Autor:

Cachón Zagalaz, J.⁽¹⁾; Cano Infante, S.⁽²⁾; Castro López, R.⁽³⁾; Chinchilla Minguet, J.L.⁽⁴⁾

Institución:

⁽¹⁾Universidad de Jaén: jcachon@ujaen.es

⁽²⁾Graduado en Educación Física: sci00001@red.ujaen.es

⁽³⁾Universidad Internacional de La Rioja: rosario.castro@unir.net

⁽⁴⁾Universidad de Málaga jchinchilla@uma.es

Resumen:

El trabajo plantea como se puede crear una unidad didáctica (UD) motivadora para una clase de Educación Física (EF) de 1º Educación Secundaria Obligatoria (ESO) a través de conocidos dibujos animados. Es un proyecto didáctico y de innovación encaminado a hacer las clases diferentes más atractivas y que los alumnos se impliquen para aprender con menor esfuerzo.

Este trabajo pretende que se acaben los falsos mitos sobre dibujos animados, concienciándonos que con un buen tratamiento de la información, el conocimiento de los gustos de los chavales, el gran incremento del uso de las nuevas tecnologías y del consumo de televisión por ellos, se puede encauzar a una mayor motivación y a hacer las clases más atractivas.

Palabras Clave:

Dibujos animados, educación física, unidades didácticas, motivación, valores.

Abstract:

This work shows how create a motivating learning unit for a 1º ESO Physical Education class using famous cartoons. It is a learning and innovation project to get different and more attractive classes among young people and to get them involved learning with less effort.

This work wants to finish with false myths about cartoons, becoming aware that with good information, knowing kids preferences, the great increase

in the use of new technologies and the use of television between them, we can get a greater motivation and make the classes more attractive.

Key Words:

Cartoons, Physical Education, learning unit, motivation, values.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la cantidad de información que recibimos en un día ha crecido exponencialmente si la comparamos con la de hace quince o veinte años. Este hecho ha cambiado nuestras vidas completamente en muchos ámbitos y ha incidido con mucha fuerza en la educación.

Tener mucha información y de fácil acceso puede ser positivo o negativo para el aprendizaje ya que con tantos estímulos los alumnos tienen serios problemas para concentrarse en la materia, verla como atractiva y motivarse de cara al aprendizaje y los contenidos que se exigen.

En esta información tienen un papel destacado internet, la TV y las redes sociales, es por ello que en este trabajo se extraen de dicho medios las series de dibujos animados, que actualmente se ven y tienen un gran poder motivador en la infancia ya que transmiten valores y tienen muchas más aplicaciones.

Por estas razones comenzamos realizando una revisión bibliográfica de los dibujos animados y su influencia educativa para unirlos posteriormente a las clases de EF y crear una UD innovadora.

El curso para el que se diseña esta UD es 1º ESO, de 12 a 13 años, ya que en esa edad los alumnos pierden motivación por lo motriz, por diversas causas como cambio de amigos en los cursos, cambio de escuela a instituto y cambios en su cuerpo. Con ella, como parte de la programación del curso, pretendemos que los alumnos no pierdan la motivación motriz sino que la refuercen. Para ello nos basamos en algunas series de dibujos animados conocidas y que ayuden al grupo a llegar a los objetivos de manera más fácil y si es posible inculcarles valores positivos sobre salud y deporte que tanta falta hacen en la sociedad actual con los crecientes problemas de sobrepeso, obesidad, estrés, falta de autoestima y otros.

El **Objetivo** de este trabajo es elaborar una UD para 1º de ESO, basada en algunas series novedosas de dibujos animados.

Agradecemos al centro las facilidades que nos han dado para acceder a la información requerida (Proyecto Curricular de Centro) y a participar en algunas clases al objeto de tomar los datos necesarios para el diseño de la UD.

2. FUNDAMENTACIÓN

Se recoge en este apartado, las características y situación del centro, así como los elementos curriculares básicos de la ESO, como las bases teóricas en las que se fundamente la UD.

2.1. Contexto

El proyecto se aplica en un centro de ES de Valdepeñas de Jaén, cuyo término municipal está situado en la zona suroeste de la provincia, dentro de la comarca agraria de la Sierra Sur. Entra dentro de las Sierras Subbéticas, con dos alineaciones diferenciadas al norte (Sierra de la Pandera, que tiene su máxima altitud en el Pico de su mismo nombre, con 1.872 m. y Montesina) en dirección suroeste-nordeste (la Sierra de Alta Coloma, en la que destaca Ventisqueros, con 1.763 m.).

La ciudad está comprendida entre los meridianos 3° 31' 10" y 3° 51' 10" de longitud oeste y 37° 30' 04" y 37° 40' 04" de latitud norte, con una extensión de 18.146 hectáreas.

Valdepeñas es el 2º término en extensión de la comarca agraria de la Sierra Sur. Limita con Jaén, los Villares, Fuensanta de Martos, Castillo de Locubín, Frailes, Noalejo, Campillo de Arenas, Alcalá la Real y Martos. Es un núcleo rural de unos 4.300 habitantes con una distancia de 35 km de la capital.

La altitud sobre el nivel del mar es de 922 metros, lo que le permite disfrutar de un buen clima de sierra, con inviernos fríos y veranos muy agradables, oscilando sus temperaturas entre 1 y 2 grados de mínima, en invierno, y 30 a 35 grados, en verano.

Los ríos y arroyos de Valdepeñas de Jaén tienen dos cuencas bien definidas la del Guadalbullón y la del Guadajoz.

Su principal fuente de riqueza es la agricultura (predominando el olivar) y la ganadería (ganado lanar y caprino), siendo las únicas industrias existentes las derivadas del olivar.

En el municipio existen diferentes centros educativos y culturales, siendo el IES “Sierra Sur”, el único centro público de ESO en la localidad, al que asiste todo el alumnado.

Descripción del centro

Tiene 7 grupos de ESO y 2 de Bachillerato (450 alumnos), lo equivalente a dos líneas en todos los cursos con sus correspondientes aulas, y además un aula de apoyo a la integración para alumnos/as con dificultades de aprendizaje y necesidades específicas de apoyo educativo en los distintos cursos de la ESO.

El centro es de nueva creación y el edificio consta de dos plantas en las que se contienen las aulas, laboratorio y oficinas, contando también con un gimnasio.

Cuenta con 32 profesores y profesoras, los distintos departamentos de coordinación didáctica con sus respectivos jefes y jefas de departamento, el departamento de actividades complementarias y extraescolares y el de formación, investigación e innovación educativa. Se trata de un profesorado colaborador, comunicativo, interesado por su profesión y por su formación y actualización docente.

2.2. La Educación Secundaria Obligatoria

Con la LOMCE (2013), la ESO se organiza en dos ciclos, el primero comprende 1º, 2º y 3º y el segundo 4º.

El RD 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato (BOE de 3 de enero de 2015), indica que se adopta la denominación de las *competencias clave* definidas por la Unión Europea y se considera que son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la

innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas. Dichas competencias son:

a) Comunicación lingüística. b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. c) Competencia digital. d) Aprender a aprender. e) Competencias sociales y cívicas. f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. g) Conciencia y expresiones culturales.

Así mismo hay que considerar los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes, como concreciones de dichos criterios que hacen posible especificar los objetivos que el alumno debe conseguir al final de cada etapa.

Las más relacionadas con este trabajo son la competencia en comunicación lingüística por su relación con los dibujos animados y por la misma razón, el tratamiento de la información y competencia digital; asimismo la autonomía e iniciativa personal, por lo que requiere del alumnado al seleccionar los dibujos y las actividades relacionadas; la competencia social y ciudadana y la competencia cultural y artística, también por su relación con los dibujos animados y sus aspectos artísticos.

En el currículo de la ESO aparecen tres tipos de asignaturas: troncales, específicas y de libre configuración autonómica. La EF pertenece a las específicas.

Objetivos generales de ESO

El RD 1105/2014 recoge 12 objetivos de la educación en esta etapa enunciados como las capacidades que deberán desarrollar los alumnos. Algunos de ellos pueden tener relación con este trabajo, como el e) *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.* O el l) *Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.* Pero el que hace expresa mención a la actividad física es el objetivo:

k) Conocer el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la EF y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

Objetivos generales de la Educación Física

Según el RD 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la ESO, que no ha sido modificado en su totalidad por la nueva ley de educación (LOMCE, 2013), en lo que al 1º curso de ESO se refiere, recoge diez objetivos generales de la EF en este periodo, planteados también como capacidades que ha de conseguir el alumno en la etapa.

El RD 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato, no enumera los objetivos de la materia, pero si los describe de forma global para toda la etapa incidiendo en que en este periodo la enseñanza de la EF tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, que se completa con un análisis crítico que afiance actitudes y valores relativos al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno.

Continúa el RD 1105/2015 diciendo que la EF está vinculada a la adquisición de competencias relacionadas con la salud, a través de acciones que ayuden a la adquisición y consolidación de hábitos responsables de actividad física regular y la adopción de actitudes críticas ante prácticas individuales, grupales y sociales no saludables, fundamentalmente en lo relacionado con las enfermedades de origen cardiovascular.

Contenidos de educación física para 1º ESO

El RD 1105/2015 (pp. 480-483), afirma que la EF puede estructurarse en torno a cinco tipos de **situaciones motrices** diferentes:

a) *acciones motrices en entornos estables* o actividades de desarrollo del esquema corporal, de adquisición de habilidades individuales, en la preparación física de forma individual, el atletismo, la natación y la gimnasia en algunos de sus aspectos, entre otros.

b) *acciones motrices en situaciones de oposición*, para lo que resulta imprescindible la interpretación correcta de la participación de un oponente, la selección acertada de la acción, la oportunidad del momento de llevarla a cabo, y la ejecución de dicha decisión.

c) *acciones motrices de cooperación* donde la atención, la anticipación y la previsión de sus consecuencias en el marco del objetivo de superar al contrario, el estricto respecto a las normas y a la integridad del adversario consustancial en este tipo de acciones, son algunas de las facultades implicadas; a estas situaciones corresponden los juegos de uno contra uno, los juegos de lucha, el judo, el bádminton, el tenis, el mini-tenis y el tenis de mesa, entre otros.

d) *acciones motrices de adaptación al entorno*, en la que lo más significativo de las acciones motrices en situaciones es que el medio en el que se realizan las actividades no tiene siempre las mismas características, por lo que genera incertidumbre y su finalidad es adaptarse al entorno y a la actividad.

e) *acciones motrices de índole artística o de expresión*, donde las respuestas motrices requeridas tienen finalidades artísticas, expresivas y comunicativas, son de carácter estético y comunicativo y pueden ser individuales o en grupo.

En el conjunto de los contenidos, la salud sigue siendo un eje de actuación primordial, entendida no sólo como ausencia de enfermedad, sino como responsabilidad individual y colectiva.

La LOMCE (2013:482) promueve la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar.

La UD que se presenta tiene carácter innovador y trabaja los juegos y deportes junto a la defensa personal, manejando también otros contenidos de expresión

corporal y desinhibición, todo ello utilizando como medios del aprendizaje los dibujos animados.

3. MATERIAL Y MÉTODO

Se realizó una búsqueda bibliográfica de trabajos en los que se indaga sobre la relación de los dibujos animados y las clases de EF en educación primaria y secundaria, concretamente en 1º de ESO y en UD que contuvieran aspectos innovadores e interdisciplinarios en la enseñanza de la materia. En la búsqueda se justifica el interés por esa etapa y curso escolar y los aspectos culturales que puede llevar implícitos esta actividad. Se detecta que son escasas las referencias al tema, sobre todo en ESO (en educación primaria sí se encuentran más artículos especialmente dirigidos a los primeros cursos).

La revisión comienza por diferentes bases de datos, a través de las que hemos accedido a artículos relacionados, tanto de la incidencia de los dibujos animados en la educación, como de la elaboración de UD, en ellos hemos de hacer mención a algunos autores y sus reflexiones sobre los cambios producidos en la socialización de los niños por nuevas tecnologías, tales como internet o TV. En este sentido Aguaded (2011) y Míguez Pérez et al. (2012), opinan que actualmente los niños no participan de la cotidianidad de los adultos como en épocas anteriores, donde en su compañía solían obtener los conocimientos, las destrezas y las actitudes necesarias para su desarrollo personal y su futuro laboral.

En primer lugar se revisaron los dibujos clásicos en cuentos y revistas infantiles y posteriormente aquellos que en los últimos años se han incorporado al ámbito de los niños a través de las nuevas tecnologías que acabamos de mencionar.

Desde la perspectiva del profesorado hemos de alentar los esfuerzos conjuntos entre la escuela y la familia para la utilización de la TV como una influencia infantil consolidada que se caracteriza por acercar la fantasía a la realidad, y es ahí donde tenemos la posibilidad de aprovechar la relación entre la educación y dibujos animados. En este sentido Aguaded (2002) afirma que ambas inciden

en el proceso de socialización de los individuos y, en consecuencia, deben buscar puntos de encuentro que las acerquen.

El valor educativo de la TV radica en que ayuda en el aprendizaje de conceptos, y/o modifica/genera hábitos de conducta, valores y costumbres, ayuda a aprender conceptos... (Marín, 2005; Medrano, 2005; Sevillano y Prelado, 2005; Medrano, Cortés y Palacios, 2007).

Asimismo, según Ferrés (1994), diferentes investigaciones han demostrado la importancia de la TV como elemento socializador, ya que socializa en cuanto potencia el pensamiento anticipatorio. Y Gill (2000) sugiere que los dibujos animados ayudan a las maestras a alcanzar los objetivos de los programas de educación y a los niños de edad preescolar a conseguir altos niveles de aprendizaje. La investigación de Gill concluye que utilizar los personajes de los dibujos animados en materiales de clases estimula la conducta interpersonal, el aprendizaje y el desarrollo social del niño. Gill estableció que los niños que utilizaron material de trabajo con un personaje de dibujos animados aprendieron más que los niños que utilizaron el mismo material sin el personaje de los dibujos animados. Lo mismo opinan Rajadell, Pujol y Holz (2005).

La investigación de Hossler (2000) en la Universidad Bowling Green, afirma que mirar dibujos animados tiene un efecto negativo en el modo de que el niño mira la violencia. El cerebro de un niño, las emociones y sus sentidos de dolor son negativamente afectados debido a que se vuelven insensibles a la violencia.

Otro artículo digno de ser mencionado es el de los pitufos, referido a esos dibujos de comics y TV analizados por Balius (2011) como deportistas desde la aparición de estos pequeños personajes azules conocidos por todo el mundo, hace más de medio siglo.

Saturnine (2004) profesor de la New Jersey online University, focalizó su trabajo en los incidentes de imitación donde los niños se lastiman a ellos mismos intentando copiar a los personajes ficticios. Esto sucede sobre todo en edades tempranas en que no diferencian realidad de ficción.

En esta revisión bibliográfica hemos intentado destacar las ventajas e inconvenientes de los dibujos animados y su utilización educativa, donde pensamos que las primeras superan a los segundos y, estos, aparecen en edades tempranas. Para secundaria los problemas serían más por distracción con teléfono móvil, TV e internet por no contar con unas normas de utilización establecidas.

La motivación hacia la enseñanza de los escolares en nuestros días es compleja, y con herramientas como los dibujos animados podemos hacer la enseñanza más sencilla y transmitir objetivos, contenidos y valores importantes que tanto se necesitan en nuestra sociedad.

Las series de dibujos ayudan en el desarrollo y socialización de los individuos, lo que se refleja mejor en los primeros años de vida y de escolarización donde es más evidente su carácter educativo. Conforme los niños se van haciendo mayores los dibujos pueden ir haciéndose más violentos y transmiten menos valores. En este punto, las familias y el profesorado deben establecer cuales series se deben o no ver en función de la maduración del alumno. Tanto de los dibujos como de los juegos se pueden obtener valores escondidos; por ejemplo en series de enfrentamientos, luchas, artes marciales o juegos de guerra se encuentran valores como compañerismo, mantenimiento de ideales, honor, mejorar percepción espacial, perseverancia o fuerza de voluntad.

Por otro lado existen series como *los Simpsons* que divierten a los niños y a los adultos de igual modo con sus críticas a la sociedad, caricaturas de la actualidad entre otros aspectos. Otro ejemplo es *Mafalda*, comic con historias cercanas a los lectores que ha sido recientemente galardonado con el príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2014, destacando "el enorme valor educativo de la obra del dibujante argentino Quino".

Utilidad práctica de la Unidad Didáctica

La utilidad de esta UD radica en la motivación extra que tienen los alumnos al trabajar con elementos atractivos para ellos como los dibujos animados.

En la actualidad cualquier niño tiene a su alcance grandes cantidades de información novedosa, atractiva y de fácil acceso, por medio del teléfono móvil, ordenador portátil, televisión etc...

Esos instrumentos captan la atención de los niños y jóvenes que tienen gran facilidad para utilizarlos y a los que dedican mucho tiempo (revisan correo, acceden a redes sociales, etc.). En detrimento de otras actividades docentes, es por ello que el profesorado debe actualizarse continuamente para adaptarse a los cambios procedentes de las nuevas tecnologías para que sus clases sean más motivantes y ayuden a aprender los conceptos básicos.

En este punto, la incorporación de los dibujos animados a las clases se considera una forma de enseñanza innovadora y un instrumento motivador que capta la atención de los escolares en su puesta en escena en las clases de EF. El profesor es conocedor de la importancia del uso de los dibujos animados como medio educativo de interés y de la forma de conectarlos con la EF, así como del uso de las redes sociales, TV y teléfono móvil por parte de los niños, debe atender al uso que hacen de ellos en los tiempos de ocio y sus ventajas educativas.

PROGRAMACIÓN GENERAL DEL CURSO

La programación general anual para 1º curso de ESO se compone de 9 UD que contienen las sesiones correspondientes a dos horas de clase por semana distribuidas de la siguiente forma:

1ª UD: Expresión corporal. Se corresponde con la acción motriz 5ª (e) o contenidos de índole artística o de expresión según el RD 1105/2014.

2ª, 3ª y 4ª UD: Condición física y salud. Para desarrollar los contenidos de la acción motriz 1ª (a) llevadas a cabo en entornos estables o actividades de preparación física de forma individual, entre otros. Asimismo en el conjunto de los contenidos, estas UD tratarán también de desarrollar la salud.

5ª UD: juegos y deportes, que es la que se desarrolla en este trabajo y que se aporta como complemento a las UD de condición física. Es una UD innovadora que basándose en las series de dibujos animados, trabaja también los juegos
Cachón Zagalaz, J.; Cano Infante, S.; Castro López, R.; Chinchilla Minguet, J.L. 12 (2016). Dibujos animados y su influencia en las clases de Educación Física. *Trances*, 8(1):1-22.

y deportes junto a la defensa personal. Se relaciona con las acciones motrices en entornos estables o actividades de desarrollo del esquema corporal (contenidos a) del RD 1105/2014. Con los contenidos correspondientes a las acciones motrices b) de dicho RD, que se producen en situaciones de oposición. Y con las acciones motrices de cooperación (c) la cadena sensoriomotriz adquiere su mayor puesta en práctica (percepción, decisión, ejecución) con el objetivo de superar al contrario, de ahí las actividades de defensa personal que recogen los dibujos animados con los que se trabaja.

6ª UD: Expresión corporal. En correspondencia con las acciones motrices e) que recoge el RD citado sobre actividades de índole artística o de expresión que buscan respuestas con finalidades artísticas, expresivas y comunicativas.

7ª y 8ª UD: Deportes colectivos (fútbol y baloncesto), colaboración y competición. En las que siguiendo el RD 1105/2014, se trabajan las acciones motrices a) en entornos estables y de preparación física. Las correspondientes al apartado b) en situaciones de oposición. Y las que engloban el punto c) de acciones motrices de cooperación, a los que corresponden la mayoría de juegos competitivos.

9ª UD: Actividad en el medio natural. En la que por último se trabajan las acciones motrices del apartado d) del RD aludido y que contienen actividades de adaptación al entorno que generan incertidumbre que el alumnado deberá superar.

Además de los objetivos, las competencias y los contenidos, la programación didáctica se completa con los siguientes tres elementos curriculares básicos (RD 1105/2014):

1. *Estándares de aprendizaje evaluables*: planteamiento de los criterios de evaluación que definen los resultados de aprendizaje y concretan lo que el estudiante debe saber en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables.

2. *Criterios de evaluación*: referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen lo que se quiere valorar y el alumnado debe lograr en

conocimientos y en competencias; lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

3. *Metodología didáctica*: estrategias, procedimientos y acciones planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

El RD 1105/2014 (BOE de 3 de enero de 2015:483-484), establece para el 1º curso de ESO *diez criterios de evaluación* que se aplican a través de los correspondientes *estándares de aprendizaje evaluables*. Transmitimos a modo de ejemplo el tercer criterio y sus estándares de aprendizaje por entender que son los que se relacionan directamente con la UD 5ª que se desarrolla en este trabajo:

criterios de evaluación	estándares de aprendizaje evaluables
3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes.	3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas. 3
	3.2. Describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición seleccionadas.
	3.3. Discrimina los estímulos que hay que tener en cuenta en la toma de decisiones en las situaciones de colaboración, oposición y colaboración-oposición, para obtener ventaja o cumplir el objetivo de la acción.
	3.4. Reflexiona sobre las situaciones resueltas valorando la oportunidad de las soluciones aportadas y su aplicabilidad a situaciones similares.

5ª UNIDAD DIDÁCTICA “LOS DIBUJOS ANIMADOS LLEGAN A LA EDUCACIÓN FÍSICA”

Se compone de 9 sesiones de 50 minutos de duración cada una, cuyos contenidos son los juegos y deportes trabajados de forma interdisciplinar con la

aplicación de los dibujos animados de series conocidas por el alumnado. Los objetivos pretenden, desde romper inhibiciones personales, hasta la utilización de técnicas de defensa personal. Al objeto de no alargar demasiado este trabajo, planteamos todas las sesiones con sus correspondientes objetivos y series de dibujos y desarrollamos al completo y en forma de ficha la primera y última sesión:

1ª Sesión. ¿Cuál es tu personaje de dibujos animados preferido?

Objetivos:

- Experimentar actividades tendentes a romper inhibiciones personales.
- Relacionarse con todos los compañeros de la clase.

Dibujos: Imitaciones de personajes de las series que elijan libremente.

2ª Sesión: ¿Cómo se cuida un Campeón?

Objetivos:

- Valorar los hábitos de vida y ayudar a modificar los malos y reforzar los buenos.
- Saber los beneficios de una sesión de EF.
- Conocer pruebas que midan la condición física.

Dibujos: Imitación al trivial:

3ª Sesión: Entrenamiento de la condición física

Objetivos:

- Conocer las cualidades físicas y sus beneficios.
- Realizar entrenamiento de las cualidades físicas.
- Conocer y realizar sesiones con calentamiento, parte principal y vuelta a la calma.

Dibujos: Los Simpson:

www.lossimpsonsonline.com.ar/capitulos-online/espanol-latino/

Series japonesas de defensa personal: <http://www.seriesyonkis.com>

Hidratación: <https://radiocontempo.wordpress.com/>

4ª Sesión: ¡Pasar al siguiente nivel!

Objetivos:

- Trasladar lo aprendido en UD anteriores a situaciones de la vida real.
- Realizar actividades físicas en cooperación y en oposición con compañeros.
- Conocer juegos y practicarlos con progresiva autonomía en su ejecución.

Dibujos: Tom y Jerry (pilla-pilla). Velocidad de reacción/Cambios de dirección:

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

Juego de relevos con un fitball: www.vitonica.com

Representar personajes de series animadas.

5ª Sesión: Defensa personal

Objetivo:

- Conocer técnicas de defensa personal básicas y cuando deben ser utilizadas.

Dibujos: Series japonesas: Practica de defensas personales y caídas.

<http://www.gifs-animados.es/clip-art/karate/gifs-animados-karate-161610-83972/>

Los pitufos: técnicas de boxeo: king bóxer:

<http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/1119-la-animacion-de-los-pitufos-toman-manhattan.html>

6ª Sesión: ¡Percusión y Opening!

Objetivos:

- Aprender a formar ritmo con distintas partes del cuerpo.
- Experimentar actividades en las que se combinen distintos ritmos.

Dibujos:

Mafalda: Percusión, representación e imitación. <http://mafalda.dreamers.com/>

Especial bandas sonoras: representar un opening: http://es.naruto.wikia.com/wiki/Banda_Sonora

7ª Sesión: Fútbol “Oliver y Benji”

Objetivos:

- Conocer y practicar gestos básicos de Fútbol.
- Sentir el deporte de equipo.
- Valorar la repercusión social como deporte.

Dibujos: Series japonesas de fútbol: Aplicación

<http://desmotivaciones.es/carteles/benji/recientes/4>

<http://ramenparados.blogspot.com.es/2013/04/ginga-e-kick-off-cerca-de-llegar-espana.html>

8ª Sesión: Baloncesto “Chicho Terremoto”

Objetivos:

- Conocer y practicar gestos básicos del baloncesto.
- Aprender un deporte colectivo.

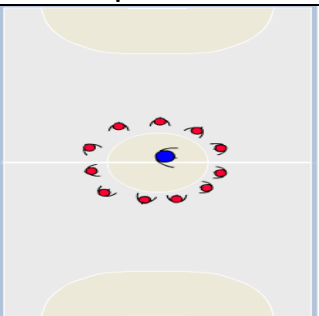
Dibujos: Malabares con el balón en carrera. Concurso de triples y mates (palmeos o entradas a canasta). Partidos tres contra tres con las reglas del baloncesto. <https://www.youtube.com/watch?v=9lux12sEFh8>

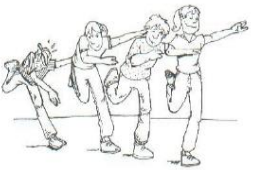
9ª Sesión: Conoce tu entorno, entrena con él

Objetivos:

- Interactuar con el medio natural, respetarlo e identificar señales.

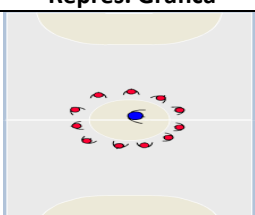
Dibujos: Orientación: <https://astrofanaticos.wordpress.com/2013/12/05/en-todas-direcciones/>

5ª UNIDAD DIDÁCTICA				PROGRAMACIÓN DE EF		SESIÓN Nº: 1	
“LOS DIBUJOS ANIMADOS LLEGAN A LA EDUCACIÓN FÍSICA”							
PROFESOR							
TÍTULO: ¿Cuál es tu personaje de dibujos animados preferido?							
DATOS INICIALES							
Duración de sesión	50 min.	T. Atención	15 min	T. Organización	5 min	T. Act. Motriz	30 min
NIVEL: Secundaria CICLO: 1º Ciclo CURSO: 1º GRUPO:							
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar actividades tendentes a romper inhibiciones personales. • Que el alumno se relacione con todos los componentes de la clase. 						
Tiempo: 7 min.	PRESENTACIÓN DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL						
Explicar brevemente los objetivos de la clase y los contenidos a realizar							
Tiempo: 13 min.	PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO						
Nº	Rep/t'	Org/mat	Descripción	Aspect. Claves	Repres. Gráfica		
1	13 min.	Todo el grupo en posición circular/ Centro de la pista grupos de 12	Cada alumno deberá imitar a un personaje de ficción y actuar como él y el resto del grupo deberá adivinarlo. Cuando lo adivine algún alumno, el alumno que estaba representando se presenta a toda la clase.	Mímica Expresión corporal			
Tiempo: 25 min.	PARTE PRINCIPAL						

Nº	Rep/t'	Org/mat	Descripción	Aspect. Claves	Repres. Gráfica
2	10 min.	Por parejas	Un miembro de la pareja interpreta un personaje de dibujos animados y su compañero tiene que imitar cada paso o gesto que el primero realice.	Imitación y coordinación	
3	15 min.	Toda la clase	Los mejores imitadores de personajes representaran su personaje a toda la clase mientras los demás lo imitan y siguen por todo el espacio.		

Tiempo: 5 min.

VUELTA A LA CALMA

Nº	Rep/t'	Org/mat	Descripción	Aspect. Claves	Repres. Gráfica
1	5 min.	Todo el grupo en posición circular/Centro de la pista.	Estiramientos. Reflexión sobre la sesión y explicación breve de la próxima clase.		

5ª UNIDAD DIDÁCTICA “LOS DIBUJOS ANIMADOS LLEGAN A LA EDUCACIÓN FÍSICA”	PROGRAMACIÓN DE EF	SESIÓN Nº 9
--	---------------------------	--------------------

PROFESOR

TÍTULO: Conoce tu entorno, entrena con él

DATOS INICIALES

Duración de sesión	50 min.	T. Atención	15 min	T. Organización	5 min	T. Act. Motriz	30 min
---------------------------	---------	--------------------	--------	------------------------	-------	-----------------------	--------

NIVEL: Secundaria **CICLO:** 1º Ciclo **CURSO:** 1º **GRUPO:**

OBJETIVO • Interactuar con el medio natural, respetarlo e identificar señales.


Tiempo: 7 min.

PRESENTACIÓN DE LA SESIÓN / INFORMACIÓN INICIAL GENERAL

Explicar brevemente los objetivos de la clase y los contenidos a realizar.
Dar una serie de normas de seguridad por realizarse la clase fuera del pabellón.

Tiempo: 13 min.


PUESTA EN ACCIÓN / CALENTAMIENTO

Nº	Rep/t'	Org/mat	Descripción	Aspect. Claves	Repres. Gráfica
1	13 min.	Grupos de cuatro personas	Orientarse con un mapa hasta el punto marcado ya sea en entorno urbano o natural.	Orientación espacial. Interpretación de mapas.	

Tiempo: 25 min.

PARTE PRINCIPAL

Nº	Rep/t'	Org/mat	Descripción	Aspect. Claves	Repres. Gráfica
----	--------	---------	-------------	----------------	-----------------

2	25 min.	Grupos de 4 personas	Buscar al profesor pasando por una serie de pistas con temáticas de dibujos animados que previamente este habrá colocado.	Orientación espacial. Interpretación de mapas.	
Tiempo: 5 min.		VUELTA A LA CALMA			
Nº	Rep/t'	Org/mat	Descripción	Aspect. Claves	Repres. Gráfica
1	5 min.	Todo el grupo	Regresar al punto de encuentro.		

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguaded, J.I. (1999). Prácticas de utilización didáctica de la televisión en las aulas. *Aula de encuentro: Revista de investigación y comunicación de experiencias educativas*, 3, 13-33.
2. Aguaded, J.I. (2011). Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas. *Comunicar*, 36, 7-8.
3. Balias i Juli, R. (2011). Los pitufos deportistas. *Apunts Med Esport*, 46(169), 47-51.
4. Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Paidós: Barcelona.
5. Gill, R. (2000). *The Adverse Effects of Cartoons on the Minds of our Children*. Animation World Network.
6. Hossler, S. (2000). Effects of Cartoons on Children. <http://tribes.tribe.net/e388baea-51eb-417f-9390-06fe37f92e41/thread/a14ae622-921f-4484-b786-4639946483bd>.
7. Marín, V. (2005). Las series animadas de televisión y su valor educativo. *Comunicar*, 25, 12-36.
8. MEC (2006). *RD 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la ESO*. Madrid: BOE 5, del 5 de enero 2007.
9. MECD (2011). *RD 1146/2011, de 29 de julio, por el que se modifica el RD 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas*

mínimas correspondientes a la ESO, así como los RRDD 1834/2008, de 8 de noviembre, y 860/2010, de 2 de julio, afectados por estas modificaciones. Madrid: BOE 182 de 30 de julio.

10. MECD (2013). *LOMCE, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. Madrid: BOE 295, de 10 de diciembre (pp. 97.858 a 97.921).
11. MECD (2014). *RD 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato*. Madrid: BOE 3, de 3 de enero de 2015 (pp. 169-546).
12. Medrano, C. (2005). ¿Se puede favorecer el aprendizaje de valores a través de las narraciones televisivas? *Revista de Educación*, 338, 245-290.
13. Medrano, C., Cortés, P.A. y Palacios, S. (2007). La televisión y el desarrollo de valores. *Revista de Educación*, 342, 307-328.
14. Míguez Pérez, R., Santos Gago, J.M., Alonso Rorís, V.M. y Anido Rifón, L. (2012). Una Herramienta de Soporte a la Educación Infantil a través de la TV. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del/da Aprendizaje/Aprendizagem. IEEE-RITA*, 7(2), 78-85.
15. Pérez Tornero, J.M. (1994). *El desafío educativo de la televisión*. Barcelona: Paidós.
16. Rajadell, N.; Pujol, M.A. y Holz, V.V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25 (2). On line.
17. Salazar, S. y Barrena, J. (2006). *Proyecto activa: primero ESO*. Sevilla: Wanceulen.
18. Saturnine, R. (2004). The Adverse Effects of Cartoons on the Minds of our Children. <http://www.awn.com/animationworld/adverse-effects-cartoons-minds-our-children>

19. Sevillano, M.L. y Perlado, L. (2005). Los programas televisivos infantiles preferidos por los niños de 6-8 años. *Comunicar*, 25, 1-24.
20. Viciano, J. y Delgado, M.A. (1999). La Programación e Intervención Didáctica en el Deporte Escolar (II). Aportaciones de los diferentes estilos de enseñanza. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 56, 17-24.

