



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE “EMOCIÓNATE-EMOCIONAME” PARA ESCOLARES DE PRIMARIA**

**Pedro José Carrillo-López**

Consejería de Educación. Gobierno de Canarias. España  
Email: [pj.carrillolopez@um.es](mailto:pj.carrillolopez@um.es)

### **RESUMEN**

La Expresión Corporal es una de las formas básicas para la comunicación no verbal desde que nacemos. A pesar de los múltiples beneficios descritos en la literatura científica sobre la misma, existen carencias en su programación y aplicación metodológica en los centros educativos de Educación Primaria, desaprovechando sus posibilidades y potencial. Por ello, el objetivo de este manuscrito ha sido el desarrollar una situación de aprendizaje “Emociónate-Emocioname” de expresión corporal para escolares de primaria a través del área de Educación física. En concreto, estas sesiones han ido dirigidas al aprendizaje de acciones mimadas o mimodrama ya que es una las manifestaciones de escenificación que más contribuye al desarrollo integral del alumnado de Educación Primaria al permitir representar personajes, situaciones, ideas o sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo.

### **PALABRAS CLAVE:**

Juego; Expresión corporal; Educación Física; Primaria;

# **“EMOTIONATE-EMOCIONAME” LEARNING SITUATION FOR PRIMARY SCHOOLCHILDREN**

## **ABSTRACT**

Body language is one of the basic forms of non-verbal communication from birth. Despite the multiple benefits described in the scientific literature about it, there are shortcomings in its programming and methodological application in Primary Education schools, thus wasting its possibilities and potential. Therefore, the aim of this manuscript has been to develop a learning situation "Emocionate-Emocioname" of corporal expression for primary schoolchildren through the area of Physical Education. Specifically, these sessions have been aimed at learning mimed actions or mimodrama, as it is one of the staging manifestations that most contributes to the integral development of Primary School pupils by allowing them to represent characters, situations, ideas or feelings using the expressive resources of the body.

## **KEYWORD:**

Game; Body expression; Physical Education; Primary school;

## 1. INTRODUCCIÓN.

### A) *Fundamentación teórica.*

Una de las razones fundamentales de la existencia del ser humano es la expresión a lo largo de su vida. Mediante la expresión desarrollamos conductas las cuales nos ayudan a la comprensión de las mismas en otros seres humanos (Rosa-Guillamón y García-Cantó, 2018; Díez-Álvarez y Viera-Díaz, 2015). Por tanto, la sociedad del siglo XXI requiere la incorporación en la formación de los ciudadanos y ciudadanas de aquellos conocimientos, habilidades y actitudes relacionados con el cuerpo y el movimiento que contribuyan al desarrollo integral de la persona, a su realización y a la mejora de su competencia motriz y su calidad de vida (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero).

En este sentido, se va a desarrollar una situación de aprendizaje para la mejora de la expresión corporal, entendida como una actividad que consiste en utilizar el cuerpo y al movimiento con el objetivo de manifestar diferentes sensaciones, ideas, mensajes, entre otros (Montesinos, 2004). Ejemplos de ellos tenemos: 1) Los mimos emplean expresión corporal para hacer reír a la gente. 2) Los bailarines contemporáneos transmiten emociones en sus bailes. En concreto, en esta situación de aprendizaje (SA) se va a desarrollar el trabajo de acciones mimadas o mimodramas.

### B) *Fundamentación curricular.*

Esta intervención educativa se plantea dentro del marco legal establecido por la LOMCE (2013), bajo la premisa de la excelencia educativa; el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, que establece los aprendizajes básicos:

- 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 respetando y defendiendo los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática (Objetivo de etapa A).
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales en los que se relacionan (Objetivo de etapa C).
- Conocer, comprender y respetar los valores de nuestra civilización, las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad (Objetivo de etapa D).
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas (Objetivo de etapa M).
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales (Objetivo de etapa J).

En concreto, en la Comunidad de Canarias partimos del contexto legal establecido por la Ley 6/2014 Canaria de Educación, y en concreto de los criterios de evaluación establecidos en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, ya que sirven de conexión entre el resto de elementos curriculares, en coherencia con la Orden ECD 65/2015, de 21 de enero y la Orden de 21 de abril de 2015. En esta SA, se tendrán en cuenta los criterios de evaluación:

- 3) Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, opciones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas, introduciendo nuevas estructuras rítmicas.
- 4) Integrar en las actividades físico-motrices los conocimientos propios de la Educación Física y los introducidos por otras áreas.
- 7) Aplicar las Tecnologías de la información y comunicación a partir de las situaciones motrices practicadas, tanto para la extracción y elaboración de información, como para la resolución de problemas motores y la mejora de su práctica motriz.

Asimismo, se tendrán en cuenta los contenidos relacionados con el bloque de aprendizaje I "Realidad corporal y conducta motriz", que nos permiten el desarrollo de sesiones y productos finales para la adquisición de las competencias: aprender a aprender, comunicación lingüística, conciencia y expresiones culturales y digital.

### *C) Atención a la diversidad.*

La Educación Física es una de las áreas del currículo que contribuye de forma decisiva al desarrollo pleno de la persona, la maduración y la inclusión social efectiva. Al amparo del Decreto 25/2018, en esta SA se adoptarán medidas necesarias para la atención personalizada, la prevención de dificultades y el refuerzo educativo que contribuyan a la inclusión de todo el alumnado.

Esta SA se diseña teniendo en cuenta las características psico-evolutivas del alumnado de 6A. En este caso, un grupo de 25 escolares, de 11-13 años de edad, que pueden presentar las características evolutivas asociadas al Estadio de las Operaciones Concretas descritas por Piaget e Inhelder (2015), reflejando un desarrollo físico acelerado en el plano motriz, una adquisición progresiva de autonomía respecto a los adultos en el plano socio-afectivo y una mejora de conceptos sin necesidad de relacionarlos directamente con la experiencia en el plano cognitivo.

Respecto al alumno con NEAE, desde el punto de vista médico, el TEA se define como una alteración severa, crónica y generalizada del desarrollo, que consta de un conjunto amplio de factores que afectan al neurodesarrollo y al funcionamiento cerebral, dando lugar a dificultades en la comunicación e interacción social, así como la flexibilidad del pensamiento y de la conducta. A la hora de relacionarse con las personas con TEA es necesario comprender sus peculiaridades cognitivas, para así poder entender mejor cuáles son sus necesidades, cómo es su manera de procesar la información, facilitarles la comprensión de su entorno y ayudarles a relacionarse con los demás.

Algunas de las peculiaridades cognitivas que puede presentar los alumnos TEA son dificultades en la anticipación. Para ello, dicho autor indica que debemos: I) facilitar una agenda de anticipación con pictogramas de las sesiones de la semana, en la que indicamos al niño/a las actividades a seguir en su clase de Educación Física II) establecer rutinas estables y funcionales, con uso frecuente de ayudas visuales o de compensaciones verbales simplificadas III) explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada IV) elegir compañeros afines, dispuestos a cooperar y a interactuar con los él ser creativos en la resolución de problemas, tener calma, ser flexibles y generar actitudes positivas.

Una vez vistas, algunas de las medidas o adaptaciones para dicho alumno, vamos a pasar al desarrollo de la propuesta.

## 2. MÉTODO

### A) *Intervención educativa.*

En esta SA del tipo “tareas” se van a desarrollar seis sesiones de 55 minutos dirigidas al aprendizaje y control de las emociones. Esta SA será impartida llegando al periodo navideño, donde el alumnado tendrá que representar una escenificación del periodo navideño, dándole así un matiz más distendido y divertido a esta situación de aprendizaje de cara a enfocar los exámenes en los cuales está inmerso el alumnado.

Este proceso de aprendizaje se inicia con la sesión 1 donde se realizará un trabajo facial del mimo. En la sesión dos se realizarán actividades del trabajo corporal. En la sesión 3, se manipularán objetos a través del mimo. En las sesiones 4 y 5 se realizará una Improvisación e investigación del mimo así como una representación de escenas. Por último, en la sesión 6 se realizarán actividades de reflexión en el trabajo de mimo como producto de competencia final, complementando los contenidos con otros aprendizajes, sobre la base del art. 20 del Decreto 89/2014. En una programación docente elaborada siguiendo unos principios pedagógicos coherentes con la Programación General Anual y el Proyecto Educativo.

### B) *Fundamentación metodológica.*

La didáctica de la sesión se fundamenta en los principios educativos generales (art. 2) y metodológicos (art. 8) recogidos en el Decreto 25/2018, de 26 de febrero y acorde a la realidad del centro. Las actividades parten de las acciones motrices recogidas en el anexo 2º.

El modelo de enseñanza estará basado en la alfabetización motora, a partir de dos aspectos: los centros de interés del alumnado el cual posee un nivel adecuado a su edad (el aprendizaje a través del juego), y la reflexión-acción para consolidar el aprendizaje. Se seguirá el modelo de montesinos. La expresión corporal. Su enseñanza por el método natural evolutivo.

Las técnicas a emplear son: la instrucción directa a través de la asignación de tareas, y la indagación mediante el descubrimiento guiado, empleando el

feedback interrogativo durante los juegos. Se utilizará como estrategia en la práctica global.

La organización grupal se realizará siguiendo criterios de participación activa, nivel de competencia motriz e igualdad, favoreciendo el tratamiento de los elementos transversales establecidos en el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero.

La posición del docente evolucionará desde una situación focal externa para la explicación de los juegos, control del grupo y contingencias, hacia una posición interna para mediar, motivar y atender a la diversidad. Se tendrán en cuenta las estrategias metodológicas del MECD (2014) para favorecer el aprendizaje mediante un mayor tiempo de compromiso motor. Entre otras, explicaciones breves y precisas, empleo de variantes, y variar lo menos posible la organización grupal. Se adoptarán medidas de seguridad siguiendo el Real Decreto 132/2010 de 12 de febrero. Asimismo, se emplearán materiales potencialmente estimulantes de la práctica física.

Se seguirá el modelo de sesión de Vaca-Escribano (2010), planteando una propuesta práctica basada en dos tiempos pedagógicos.

### **3. RESULTADOS**

#### **3.1. LAS SESIONES.**

##### **Sesión 1. Trabajo facial del mimo.**

Primer tiempo pedagógico: LA SESIÓN.

#### **▪ Encuentro y animación (10').**

Recibimiento del grupo, pasar lista, presentación del docente, del video de la película "<https://www.youtube.com/watch?v=ZOWV9F7LnlQ>" y de los contenidos (5'): práctica de juegos para el control y gestión de las emociones faciales, el desarrollo crítico como valor esencial de nuestra cultura, la nobleza, el compañerismo, respeto al compañero, docente y material, participación activa y esfuerzo.

"Desfile de emociones" (5 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de "emociones básicas y secundarias".

- Explicación del juego: Cada alumno se pega un papel en la espalda con una emoción. El docente es el encargado de repartir los papeles sin que los alumnos sepan la emoción que les ha tocado. Cada vez que dos alumnos se cruzan, han de comprobar la emoción que el compañero lleva pegada en la espalda y tratar de describírsela mediante sus gestos faciales. Tras unos minutos adivinan la emoción que llevan en su papel.
- Agrupamiento: individual.
- Material: tarjetas.

- Variante: incluir emociones neutras. Incluir música e ir por la pista con un pañuelo en los ojos para percibir las emociones que genera ese tipo de música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir a sus compañeros afines con los que interactuar.

▪ **Educación integral a través del cuerpo y el movimiento (35').**

“Jugando a entrevistar” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “espontaneidad y creatividad”.

- Explicación del juego: por parejas, uno adopta el rol de entrevistador y pregunta al compañero que siente al realizar diversas actividades. El entrevistado contesta con sus gestos faciales. Poco después intercambian los roles.
- Agrupamiento: parejas.
- Material: música.
- Variante: antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas con el fin de estimular la creatividad del alumnado.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

“Relevo de gestos” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “emociones y sentimientos”.

- Explicación del juego: se forman cuatro filas de seis personas. Se escriben cuatro emociones en la pizarra y se asigna una de ellas al último de cada fila. Dichos alumnos van pasando la emoción al compañero de delante con la ayuda de sus gestos faciales. La emoción seguirá avanzando hasta llegar al primero de la fila, quien sale corriendo para señalar la emoción que le ha llegado. Gana la fila que llega antes y con el gesto correcto.
- Agrupamiento: grupos de 5.
- Material: música.
- Variante: antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

“Adivina mi cara” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “personajes reales y ficticios”.

- Explicación del juego: Por parejas se adivinan acciones ejecutadas con gestos faciales tales como: Seguir una mosca o una rana saltarina, intentar

ver a lo lejos o ser hipnotizado por un péndulo. Acto seguido se pone la cara de: una persona mareada, enfadada, enamorada, etc.

- Agrupamiento: individual.
- Material: música.
- Variante: antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

“Póker” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresiones microfaciales”.

- Explicación del juego: el docente reparte tarjetas por el suelo con la explicación: ojos mirando hacia arriba significa pensando, ojos mirando hacia abajo significa arrepentimiento, cejas hacia arriba significa sorpresa, quitar la cara significa ira. Los alumnos deberán coger tarjetas y deberán ir acertando el rostro del compañero.
- Agrupamiento: individual.
- Material: música.
- Variante: antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

#### ▪ Despedida (10').

- ▶ El rey de la corte. Todos se sientan en círculo y un voluntario sale de éste. Durante su ausencia se designa un rey que controla al pueblo. Cuando el rey muestra un sentimiento con su cara, los demás lo siguen. El voluntario ha de adivinar quién es el rey, pues este último es quien inicia siempre el cambio de gestos faciales.
- ▶ Reflexión sobre el aprendizaje mediante una escalera de meta cognición basada en preguntas como: ¿Qué has aprendido? ¿En qué otras ocasiones puedes usarlo? ¿Cómo lo has aprendido? ¿Para qué te ha servido?
- ▶ Recogida con roles semanales asignados e higiene personal.

**SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO.** Antes de terminar, se recomendará al alumnado que haga una grabación con sus amigos o familia para el blog del centro practicando actividades que el docente les pasará en un video sobre acciones mimadas, con el objetivo del desarrollo competencial de la competencia digital en particular.



## Sesión 2. Trabajo corporal del mimo.

Primer tiempo pedagógico: LA SESIÓN.

### ▪ Encuentro y animación (10').

Recibimiento del grupo, pasar lista, presentación del docente y de los contenidos (5'): práctica de juegos para el control y gestión de las emociones incluyendo las manos y cara, el desarrollo crítico como valor esencial de nuestra cultura, la nobleza, el compañerismo, respeto al compañero, docente y material, participación activa y esfuerzo.

“Cuanto tiempo sin verte” (5 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “emociones primarias”.

- Explicación del juego: Los alumnos se desplazan andando por un espacio a priori delimitado. Cada vez que dos compañeros se cruzan expresan con su cara y su cuerpo el sentimiento que la profesora haya marcado, por ejemplo, alegría, sorpresa u enfado.
- Agrupamiento: individual.
- Material: tarjetas sobre el dialogo a mantener.
- Variante: incluir un dialogo a mantener.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

### ▪ Educación integral a través del cuerpo y el movimiento (35').

“Descubre lo que siento” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “emociones internas” y “expresión corporal”.

- Explicación del juego: Por parejas, los alumnos intentar transmitir a su compañero diferentes estados de ánimo. Para dificultar el juego y centrar la atención en la expresión del cuerpo, se colocan una careta en la cara. Pasados unos minutos pueden jugar sin caretas con el fin de que descubran la necesidad de unir la expresión de cara y cuerpo a la hora de transmitir cualquier emoción.
- Agrupamiento: parejas.
- Material: tarjetas y platos.
- Variante: incluir música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Impulsa tu creatividad” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “creatividad e imaginación”.

- Explicación del juego: Los alumnos forman un gran círculo. El docente lanza un impulso a una persona, quién inventa otro nuevo y lo envía a otro compañero.

- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Material:** música
- **Variante:** Pasados unos minutos se introduce una variante: el alumno que recibe un impulso, lo repite, añade uno nuevo y lo envía a otra persona con el fin de trabajar la memoria.
- **Atendiendo a la diversidad:** realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Intenta atraparlo” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “personajes reales y ficticios”.

- **Explicación del juego:** Un alumno lanza un objeto imaginario a otro compañero quién lo recibe de acuerdo al peso, tamaño y fuerza que el primer alumno le ha dado. Posteriormente transforma el objeto original y lo reenvía a otra persona diferente. Como variante, se pueden lanzar sentimientos y estados de ánimo contagiosos para los compañeros, para así trabajar la educación emocional.
- **Explicación del juego:** Los alumnos forman un gran círculo. El docente lanza un impulso a una persona, quién inventa otro nuevo y lo envía a otro compañero.
- **Agrupamiento:** gran grupo.
- **Material:** música
- **Variante:** Pasados unos minutos se introduce una variante: el alumno que recibe un impulso, lo repite, añade uno nuevo y lo envía a otra persona con el fin de trabajar la memoria.
- **Atendiendo a la diversidad:** realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Relevo de manos” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “las manos como poder comunicativo”.

- **Explicación del juego:** Se forman cuatro filas de seis personas. Dichos alumnos van pasando una secuencia de gestos con las manos al compañero de delante con la ayuda de sus gestos faciales. La secuencia de manos seguirá avanzando hasta llegar al primero de la fila, quien sale corriendo para señalar la secuencia de manos que le ha llegado. Gana la fila que llega antes y con la secuencia correcta.
- **Agrupamiento:** grupos de 5.
- **Material:** música.
- **Variante:** antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas.
- **Atendiendo a la diversidad:** realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

“Cogemos nuestro objeto querido” (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “las manos como poder comunicativo”.

- Explicación del juego: Cada persona, en forma espontánea, pasa al frente, toma el peluche y le crea un segmento de vida donde se digan las cosas positivas que le ha ocurrido y algunas no tan positivas pero han sido resueltas. Esto se representará moviendo al peluche como si fuera un títere. Se invitará a los participantes a colocarle una voz diferente y una forma particular de moverse a este peluche que cada integrante convertirá en una persona en particular.
- Agrupamiento: grupos de 5.
- Material: música.
- Variante: antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

“Del revés”: (8 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresar mis emociones”.

- Explicación del juego: Cada grupo deberá expresar las emociones mediante la escena de la película del revés: alegría, tristeza, asco, miedo e ira.
- Agrupamiento: grupos de cinco.
- Material: música.
- Variante: antes de comenzar los alumnos escribirán una nota sobre una acción a desarrollar. El docente irá sacando de un saco las tarjetas.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir sus compañeros afines con los que interactuar.

#### ▪ Despedida (10').

- ▶ I am famous. Los alumnos se colocan en círculo. Uno a uno van saliendo al centro e imitan algunos movimientos del cuerpo que caracterizan a algunos famosos. Por ejemplo: tocarse la nariz y colocarse bien el pelo antes de sacar → Rafael Nadal; dar varios pases hacia y mirar fijo hacia el frente antes de chutar → Cristiano Ronaldo.
- ▶ Reflexión sobre el aprendizaje mediante una escalera de meta cognición basada en preguntas como: ¿Qué has aprendido? ¿En qué otras ocasiones puedes usarlo? ¿Cómo lo has aprendido? ¿Para qué te ha servido?
- ▶ Recogida con roles semanales asignados e higiene personal.

**SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO.** Antes de terminar, se recomendará al alumnado que haga una grabación con sus amigos o familia para el blog del centro practicando secuencias de películas, con el objetivo del desarrollo competencial de la competencia digital en particular.

### **Sesión 3. Manipulación de objetos del mimo**

**Primer tiempo pedagógico: LA SESIÓN.**

#### ▪ **Encuentro y animación (10').**

Recibimiento del grupo, pasar lista, presentación del docente y de los contenidos (5'): práctica de juegos para el control y gestión de las emociones incluyendo las manos y cara, el desarrollo crítico como valor esencial de nuestra cultura, la nobleza, el compañerismo, respeto al compañero, docente y material, participación activa y esfuerzo.

“Globo globito” (5 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresamos con el cuerpo ideas”.

- Explicación del juego: Los alumnos intentan mantener en el aire un gran globo imaginario, soplándole, golpeándole con las manos, golpeándole con los pies.
- Agrupamiento: individual o en parejas.
- Material: música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

#### ▪ **Educación integral a través del cuerpo y el movimiento (35').**

“Mi juguete” (9 minutos). Cada alumno elige un juguete no material (juguete imaginario) y empieza a jugar y realizar diferentes acciones con él. Después se intercambian los objetos entre los compañeros.

- Explicación del juego: Cada alumno elige un juguete no material (juguete imaginario) y empieza a jugar y realizar diferentes acciones con él. Después se intercambian los objetos entre los compañeros.
- Agrupamiento: parejas.
- Material: tarjetas y platos.
- Variante: incluir música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Teléfono roto” (6 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “creatividad e imaginación”.

- Explicación del juego: Se forma una fila de alumnos colocados de espaldas. El primero debe representar el objeto que le comunica el profesor al siguiente

compañero de la fila y así hasta llegar al último. Éste deberá adivinar el objeto en cuestión.

- Agrupamiento: gran grupo.
- Material: música
- Variante: Pasados unos minutos se introduce una variante: el alumno que recibe un impulso, lo repite, añade uno nuevo y lo envía a otra persona con el fin de trabajar la memoria.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Escenificar manipulaciones” (20 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “personajes reales y ficticios”.

- Explicación del juego: Se divide la clase en grupos de cuatro. A cada uno se le va a dar una escena que tiene que representar, en la cual deben manipular determinados objetos con el máximo de realidad posible. Escenas: Partido de tenis a dobles, hacer una tortilla, tender la ropa, pegar carteles en una pared, montar un mueble con un martillo y tornillos, etc.
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Variante:
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

#### ▪ Despedida (10').

- ▶ Estalactitas. Por parejas, uno representa con mímica un objeto que cae sobre él. El compañero debe adivinar de qué objeto se trata. Ejemplos: caen del cielo agujas, piedras, lluvia, etc.
- ▶ Reflexión sobre el aprendizaje mediante una escalera de meta cognición basada en preguntas como: ¿Qué has aprendido? ¿En qué otras ocasiones puedes usarlo? ¿Cómo lo has aprendido? ¿Para qué te ha servido?
- ▶ Recogida con roles semanales asignados e higiene personal.

SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO. Antes de terminar, se recomendará al alumnado que haga una grabación con sus amigos o familia para el blog del centro practicando secuencias de películas, con el objetivo del desarrollo competencial de la competencia digital en particular.

### Sesión 4. Improvisación e investigación del mimo.

Primer tiempo pedagógico: LA SESIÓN.

#### ▪ Encuentro y animación (10').

Recibimiento del grupo, pasar lista, presentación del docente y de los contenidos (5'): práctica de juegos para el control y gestión de las emociones

incluyendo las manos y cara, el desarrollo crítico como valor esencial de nuestra cultura, la nobleza, el compañerismo, respeto al compañero, docente y material, participación activa y esfuerzo.

“La bruja y la maga” (5 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresamos con el cuerpo ideas”.

- Explicación del juego: Andamos por el espacio moviendo el cuerpo; uno de los pequeños es la bruja que tiene el poder de inmovilizarnos si nos toca y otro es la maga que nos libera de estarnos quietos. Según nos toque la bruja debemos permanecer quietos en el sitio hasta que nos libere la maga.
- Agrupamiento: individual o en parejas.
- Material: música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

#### ▪ Educación integral a través del cuerpo y el movimiento (35').

“Las estatuas y El escultor” (7 minutos). Cada alumno elige un juguete no material (juguete imaginario) y empieza a jugar y realizar diferentes acciones con él. Después se intercambian los objetos entre los compañeros.

- Explicación del juego: Se reparten varios escultores (niños y niñas) por el aula a cargo de pequeños grupos de niños y niñas. Los escultores tienen la facultad de modelarnos en la postura y movimiento que quieran. Los demás debemos adoptar las posturas que nos indiquen.
- Agrupamiento: parejas.
- Material: tarjetas y platos.
- Variante: incluir música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“El cerebro y las emociones” (6 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “creatividad e imaginación”.

- Explicación del juego: La Alegría. Genera un movimiento hacia arriba (expresión facial, postura erguida, incluso podemos “saltar de alegría”). La Tristeza. Genera el movimiento contrario, es el movimiento hacia abajo, expresión facial, los hombros etc, “estoy hundido”. La Agresividad. Genera un movimiento hacia adelante El Miedo. Genera un movimiento hacia atrás.
- Agrupamiento: gran grupo.
- Material: música
- Variante: Pasados unos minutos se introduce una variante: el alumno que recibe un impulso, lo repite, añade uno nuevo y lo envía a otra persona con el fin de trabajar la memoria.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Representar a caperucita” (7 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “personajes reales y ficticios”.

- Explicación del juego: Caperucita clásica, Caperucita moderna o pasota, Caperucita robotizada, Caperucita rockera, caperucita cantada
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“La caza prehistórica” (7 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “personajes reales y ficticios”.

- Explicación del juego: los alumnos deben representar la caza prehistórica.
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Carta asimismo” (7 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresión de las emociones escritas”.

- Explicación del juego: los alumnos deben escribirse una carta para ellos mismos. Pedir a los niños que piensen cómo serán ellos cuando terminen la Educación Primaria. ¿Cuántos años tendrán? ¿Cómo se verán? ¿En qué tipo de actividades estarán participando? Distribuir papel y pedirles que se escriban una carta a sí mismos. Sugerirles que describan cómo se verán, sus pasatiempos, amigos, deportes que practican, etc. Dejarles que enrollen sus cartas y las aten con cinta. Decirles que lleven sus cartas a casa y las guarden en un lugar seguro. Hay que recordarles que no deben abrirla hasta el día en que acaben los estudios primarios.
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

#### ▪ Despedida (10’).

- ▶ “El descanso”: Tumbados en el suelo imitan: Dormir con frío y arropados. Dormir con calor en verano. Roncar. Soñar. Tener pesadillas. Dormir plácidamente. Andar sonámbulo. Imitar cómo duermen mis familiares.
- ▶ Reflexión sobre el aprendizaje mediante una escalera de meta cognición basada en preguntas como: ¿Qué has aprendido? ¿En qué otras ocasiones puedes usarlo? ¿Cómo lo has aprendido? ¿Para qué te ha servido?
- ▶ Recogida con roles semanales asignados e higiene personal.

**SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO.** Antes de terminar, se recomendará al alumnado que haga una grabación con sus amigos o familia para el blog del centro hablando con sus padres sobre las cartas que han escrito, con el objetivo del desarrollo competencial de la competencia digital en particular.

### **Sesión 5. Representación de escenas. Pantomima.**

**Primer tiempo pedagógico: LA SESIÓN.**

#### ▪ **Encuentro y animación (10').**

Recibimiento del grupo, pasar lista, presentación del docente, del video de la película Coco “<https://www.youtube.com/watch?v=DzDKip46EUE>” y de los contenidos (5'): práctica de juegos para el control y gestión de las emociones faciales, el desarrollo crítico como valor esencial de nuestra cultura, la nobleza, el compañerismo, respeto al compañero, docente y material, participación activa y esfuerzo.

“Adivina adivinanza” (5 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “emociones básicas y secundarias”.

- Explicación del juego: Un miembro de la pareja con los ojos cerrados. El otro adoptará una postura determinada. Su compañero mediante el tacto debe adivinar su posición y representarla con su cuerpo.
- Agrupamiento: parejas.
- Material: tarjetas.
- Variante: incluir emociones neutras. Incluir música e ir por la pista con un pañuelo en los ojos para percibir las emociones que genera ese tipo de música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada. Utilizaremos pictogramas y los alumnos podrán elegir a sus compañeros afines con los que interactuar.

#### ▪ **Educación integral a través del cuerpo y el movimiento (35').**

“Iniciación al Sketch publicitario” (6 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “Sketch publicitario”.

- Explicación del juego: pequeñas representaciones donde puede participar uno o varios personajes y estar o no improvisadas.
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“Las películas” (10 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresión corporal”.



- Explicación del juego: Se le plantea que cada grupo deberá presentar al resto de los participantes un “álbum”. El cual tendrá 5 fotografías representadas por ellos mismo (puede ser más o menos fotos) donde deberán transmitir un mensaje, como por ejemplo: describir la toma de decisiones en ese grupo, el proceso de creación de una estatua, la rutina de un día de una persona del grupo o cualquier otro tema/historia/procesos que se quiera representar.
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Variante: El primer participante (quién decida ir por voluntad) se posicionará sobre cada cuadro e imaginará que en ellos hay alguna cosa (insecto, mesa, carro, agujas... algo que le guste, que le de temor, que le disguste, que le cree emoción....) y reaccionará y actuará como si realmente viera “eso” que está en el cuadro. Por ejemplo, imagina que hay una tormenta de nieve, por lo que empieza a temblar de frío. Al estar unos segundos en ese personaje/situación, brincará al otro cuadro y representará otra situación, cómo por ejemplo, reírse a carcajada ya que esta viendo payaso en un circo.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“La telaraña” (7 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresión e improvisación”.

- Explicación del juego: en círculo. Se le entrega a uno un rollo de tela. Posteriormente debe expresar ante todo el grupo algo que le guste, que le encante hacer. Por ejemplo este participante “A” dice “me encanta comer pasta con mucho queso”. Este participante (“B”) se mueve a un sitio del espacio y amarra el hilo. Luego se detiene y expresa otra cosa que le guste. En caso que a nadie le guste, dice otra, hasta que salga un nuevo participante que también le guste. Así hasta pasar todos y todas y formar una gran red. En la segunda parte del ejercicio se le plantea al grupo que ahora el reto es ir uno a uno buscando entre sí hasta formar una gran fila con todos los integrantes, pero sin tocar la gran telaraña, para ello deberán hacer algo parecido a la primera parte. El participante “A” dice una frase de algo que NO le guste. A penas otro participante (por ejemplo el “E”) se da cuenta que eso tampoco le gusta, se va al sitio donde el participante “D” caminando entre las redes de la telaraña sin poder tocarla. Al llegar, le toma la mano a “D” y se van caminando los dos hasta donde estaba el participante “E” (el que lo fue a buscar).
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

“La vida diaria” (7 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “expresión e improvisación”.

- Explicación del juego: *Respiramos lentamente. Una vez más. Ahora mientras caminamos comenzamos a ver a nuestros compañeros a los ojos. Concentrados, sin reírnos. Seguimos caminando suavemente en neutro. Ahora cuando nos encontramos con un compañero nos podemos de frente a éste y lo miramos a los ojos tres segundos y seguimos caminando. Concentrados, sin reírnos. Todo actor debe controlar su cuerpo y su mente. Ahora al sonar el aplauso, caminaremos apurados, realmente estamos retrasados para el trabajo y nos angustia llegar tarde... cuando suene nuevamente el aplauso volvemos a caminar con normalidad (aplauso y el facilitador ve cómo lo hace el grupo, unos segundos más tarde aplauso de nuevo). Muy bien, seguimos caminando, ahora al sonar el aplauso caminaremos en una relajación total, nos acaban de hacer un maravilloso masaje, estamos relajados, como si estuviéramos en un jardín japonés flotando de relax, al siguiente aplauso volvemos al neutro. (Aplauso y el facilitador ve cómo lo hace el grupo, unos segundos más tarde aplauso de nuevo)....*
  - Agrupamiento: grupos.
  - Material: música
  - Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.
- **c) Despedida (10').**
    - ▶ “Ponte en los zapatos del otro” El docente les pedirá a los participantes que se organicen en círculo y que se quiten los zapatos, Éste los agrupará y los organizará para luego tirarlos al centro del círculo. Se clasifican cuatro tipos de calzados, por ejemplo: de goma, de caballero, de dama, y sandalias. A cada tipo de zapato, se le asigna un sentimiento que deberán expresar todos, al caer el zapato dentro del círculo. Si cae el zapato de goma, por ejemplo: deben expresar “enojo”, si cae el zapato de caballero “euforia” el de dama “tristeza” Por último, si el docente lanza al centro del círculo una sandalia, el grupo expresará libremente el sentimiento, que desee. Se pedirá que se pongan en los zapatos del otro antes de observar.
    - ▶ Reflexión sobre el aprendizaje mediante una escalera de meta cognición basada en preguntas como: ¿Qué has aprendido? ¿En qué otras ocasiones puedes usarlo? ¿Cómo lo has aprendido? ¿Para qué te ha servido?
    - ▶ Recogida con roles semanales asignados e higiene personal.

**SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO.** Antes de terminar, se recomendará al alumnado que haga una grabación con sus amigos o familia para el blog del centro hablando con sus padres sobre la empatía, con el objetivo del desarrollo competencial de la competencia digital en particular.

## Sesión 6. Match de improvisación.

Primer tiempo pedagógico: LA SESIÓN.

### ▪ Encuentro y animación (10').

Recibimiento del grupo, pasar lista, presentación del docente, del video "<https://www.youtube.com/watch?v=CyvtS7nPPf8>" y de los contenidos (5'): práctica de un match de improvisación para el control y gestión de las emociones incluyendo las manos y cara, el desarrollo crítico como valor esencial de nuestra cultura, la nobleza, el compañerismo, respeto al compañero, docente y material, participación activa y esfuerzo.

- "Preparación del match" (5 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de "Match de improvisación".
- Explicación del juego: se presentan las normas del juego. Se forman los equipos.
- Agrupamiento: grupos.
- Material: música.
- Atendiendo a la diversidad: realizaremos explicaciones estructuradas, explícitas y siguiendo una secuencia de pasos prefijada.

### ▪ Educación integral a través del cuerpo y el movimiento (35').

Presentación El árbitro introduce a los equipos. Los componentes entran y hacen su saludo al público.

Anuncio de la improvisación. El árbitro lee la tarjeta de consignas y hace sonar el silbato o bocina para dar comienzo al periodo de preparación. Tiempo de preparación de la improvisación Se decide quién sale y se prepara la actuación durante 10". No se recomienda ampliar este tiempo ya que el objetivo principal de esta actividad es la improvisación. Sorteado del turno para comenzar. Tras un nuevo pitido ya no se puede hablar más y se comunica el turno de actuación.

Improvisación: Comienza y finaliza con un pitido. El árbitro y los auxiliares estarán controlando el transcurso de la puesta en escena. Anuncio de penalizaciones Si las hubiese se exponen. El capitán del equipo cuyo jugador es sancionado puede pedir explicaciones al árbitro, siempre de forma correcta y sin derecho a réplica. El efecto es influir sobre la decisión del público.

Votación El público da su voto que puede emitir mediante tarjetas con puntuación de cero a tres o alzando la mano indicando la puntuación con los dedos. Se recomienda que cada miembro del jurado puntúe del cero al cuatro para que el cómputo global no sea muy elevado y dificulte los recuentos.

"Match Mixto" (10 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de "personajes reales y ficticios".

"Match comparado" (10 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de "personajes reales y ficticios".

“Match Seguido” (10 minutos). Juego que permitirá la activación neuromotriz, además del trabajo del concepto de “personajes reales y ficticios”.

Dejarse maquillar por una persona inexperta:

- **Despedida (10’).**

- ▶ “kínder bueno”: se le entregará a cada alumno un huevo kínder. Estos deberán ir quitándoles las capas hasta llegar al regalo. Se irá explicando que cada uno es huevo kínder y espero haber llegado hasta su corazón.
- ▶ Recogida con roles semanales asignados e higiene personal.

**SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO.** Antes de terminar, se recomendará al alumnado que haga una grabación con sus amigos o familia para el blog del centro practicando acciones mimadas en su casa, con el objetivo del desarrollo competencial de la competencia digital en particular.

### 3.2. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

Teniendo en cuenta las orientaciones de López-Pastor y Pérez-Pueyo (2017), la evaluación será formativa (orientada al proceso y adaptada al alumnado), compartida por docente y alumnado (mediante puestas en común), objetiva (cuaderno del docente) y viable (organizando de manera coherente los criterios). Todo ello en línea con la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, que indica la necesidad de evaluar el proceso para la mejora de la intervención educativa.

Los referentes de calificación serán las rúbricas (*Resolución de 13 de mayo de 2015*) de los criterios de evaluación 3 (estándares 7 (AA) y 8 (CEC)), 4 (estándar 39 (CL)) y 7 (estándar 38 (CD)). En cuanto a las herramientas se emplearán una escala descriptiva de 1 a 4 para cada criterio. Las técnicas serán la heteroevaluación para los aprendizajes del alumnado y la autoevaluación del grupo sobre su proceso de desarrollo.

Los indicadores de logro son:

- Las respuestas son no estereotipadas.
- La voluntad de progresar en la creación, la expresión y la comunicación.
- La participación activa en el proyecto grupal, la escucha y el respeto del proceso seguido por cada uno;
- La adquisición del conocimiento básico del lenguaje del arte dramático y de las técnicas teatrales.
- La capacidad de iniciativa y de invención en la investigación personal.
- Esquema corporal: función de cada una de las partes (rostro, brazos y manos, torso, piernas y pies) en la comunicación.
- Concentración, desinhibición y sensibilización.
- Relajación y distensión.

#### 4. CONCLUSIÓN.

A lo largo de esta situación de aprendizaje se ha desarrollado la expresión corporal a través del área de Educación Física. La Expresión Corporal tiene como objetivo fundamental manifestar sentimientos y sensaciones a través del movimiento del propio cuerpo. A partir de éste, se establecen relaciones con el espacio y el tiempo, para dar lugar a movimientos y manifestaciones expresivas que ponen en juego la totalidad de la persona. Por ello, la expresión y comunicación corporal es básica, necesaria y fundamental para un adecuado desarrollo integral del alumnado en el ámbito educativo.

#### 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, de 06-03-2018.

Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria. *Boletín Oficial de Canarias*, (152).

López-Pastor, V., y Pérez-Pueyo, A. (2017). Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas. Universidad de León.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A2013-12886-consolidado.pdf>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). Unidades didácticas activas. Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa (CNIIE). 680-14-158-X (MSSSI) Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015).

Montesinos, D. (2004). "La expresión corporal. Su enseñanza por el método natural evolutivo". Barcelona: Inde

Orden de 21 de abril de 2015, por la que se regula la evaluación y la promoción del alumnado que cursa la etapa de la Educación Primaria. Boletín Oficial de Canarias.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. «BOE» núm. 25, de 29 de enero de 2015, 6986-7003.

Piaget, J., e Inhelder, B. (2015). Psicología del niño. Morata.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Resolución de 13 de mayo de 2015, por la que se establecen las rúbricas de los criterios de evaluación del segundo ciclo de la

Educación Infantil y de la Educación Primaria para orientar y facilitar la evaluación objetiva del alumnado en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Ríos, M. (2016). Manual de educación física adaptada al alumnado con discapacidad. Barcelona: Paidotribo.

Rosa-Guillamón, A., & García-Cantó, E. (2018). Análisis bibliográfico de los modelos teóricos explicativos del aprendizaje motor. *Revista Peruana de ciencia de la actividad física y del deporte*, 5(4), 15-15. <https://www.rpcafd.com/index.php/rpcafd/article/view/13>

Vaca-Escribano, M.J. (2010). Teorías y prácticas de calidad en educación física: una unidad (didáctica) de investigación-acción. *Ágora para la educación física y el deporte*, 12(3), 289-307. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/23704>

Díez Álvarez, A., & Viera Díaz, S. (2015). Música canaria, sus bailes y juegos. *Sitúate: revista digital de situaciones de aprendizaje*.

Fecha de recepción: 28/12/2021

Fecha de aceptación: 16/1/2022