

# Trabajo Fin de Grado

## *Magisterio en Educación Infantil*

Desarrollo de una Unidad Didáctica para trabajar la psicomotricidad en tercero de Educación Infantil:

*La vuelta al mundo con Willy Fog*

Development of a unit of work on psychomotor skills in the third year of Early Childhood Education:

*Around the world with Willy Fog*

**Autora:**

Sara Bajén Gonzalo

**Directora:**

Elena Escolano Pérez

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2021

## ÍNDICE

0. Resumen .....	5
1. Introducción.....	7
2. Metodología.....	7
3. La psicomotricidad en Educación Infantil.....	8
3.1. Origen de la psicomotricidad.....	8
3.2. Concepto de psicomotricidad .....	9
3.2.1. Definiciones.....	9
3.2.2. Elementos que constituyen la psicomotricidad .....	11
3.3. Desarrollo psicomotor .....	14
3.3.1 La evolución psicomotriz desde los 5 a los 6 años.....	14
3.4. Principios metodológicos .....	16
3.4.1. Recursos metodológicos para trabajar la psicomotricidad .....	17
4. Programación didáctica y psicomotricidad en Educación Infantil .....	21
4.1. Justificación .....	21
4.2. Contextualización .....	22
4.2.1. Contexto escolar .....	22
4.2.2. Contexto grupo-clase.....	23
4.2.3. Competencias básicas .....	23
4.3. Objetivos.....	24
4.3.1. Objetivo general de la Unidad Didáctica.....	24
4.3.2. Objetivos específicos.....	24
4.4. Contenidos .....	24
4.4.1. Contenidos generales de las áreas .....	24
4.6. Criterios de evaluación .....	27
4.6.1. Evaluación del alumnado.....	27
4.6.2. Evaluación de las sesiones.....	28
4.6.3. Evaluación del profesorado .....	29
4.7. Sesiones de la Unidad Didáctica .....	30
4.7.1. Temporalización .....	30
4.7.2. Fases de las sesiones.....	31
4.7.3. Desarrollo de las sesiones.....	31

5. Conclusiones.....	65
6. Valoración personal .....	66
7. Referencias .....	68
Anexos 1: Sesión 1 .....	71
Anexo 1.1. Carta de bienvenida de Willy Fog.....	71
Anexo 1.2. Carta Willy Fog.....	72
Anexo 1.3. Pasaporte .....	73
Anexo 1.4. Imágenes de Willy Fog, Rigodón, Tico y Romy .....	83
Anexo 2: Sesión 2 → Londres (Reino Unido) .....	84
Anexo 2.1. Imágenes de Londres .....	84
Anexo 2.2: Carta Willy Fog.....	85
Anexo 3: Sesión 3 → París (Francia) .....	86
Anexo 3.1: Imágenes París .....	86
Anexo 3.2: Carta Willy Fog.....	88
Anexo 4: Sesión 4 → Bríndisini (Italia).....	90
Anexo 4.1. Imágenes Bríndisi (Italia) .....	90
Anexo 4.2: Carta de Willy Fog.....	91
Anexo 5: Sesión 5 → El Cairo (Egipto) .....	92
Anexo 5.1: Imágenes de El Cairo (Egipto).....	92
Anexo 5.2: Carta de Willy Fog – cuento motor.....	93
Anexo 6: Sesión 6 → Bombai (India) .....	94
Anexo 6.1: Imágenes de la India .....	94
Anexo 6.2: Carta de Willy Fog.....	95
Anexo 6.3: Abecedario jeroglífico y jeroglíficos separados .....	96
Anexo 7: Sesión 7 → Hong Kong (China) .....	97
Anexo 7.1: Imágenes de Hong Kong (China) .....	97
Anexo 7.2: Carta de Willy Fog.....	98
Anexo 8: Sesión 8 → Japón.....	99
Anexo 8.1: Imágenes de Japón .....	99
Anexo 8.2: Carta de Willy Fog.....	101
Anexo 8.3: Plantilla del abanico japonés.....	102
Anexo 9: Sesión 9 → EEUU .....	103
Anexo 9.1: Imágenes de EEUU.....	103

Anexo 9.2: Carta Willy Fog.....	104
Anexo 10: Sesión 10→ Fin de la aventura .....	105
Anexo 10.1: Carta de Willy Fog.....	105
Anexo 10.2: Países y banderas .....	106

## **0.Resumen**

Mediante el desarrollo de este trabajo se han encontrado diversos autores que defienden a la psicomotricidad como uno de los elementos imprescindibles a trabajar en las aulas de Educación Infantil, ya que aportan múltiples beneficios al alumnado de esas edades.

También se han destacado diversas definiciones de psicomotricidad, así como los elementos de la psicomotricidad que se trabajan con la propuesta didáctica expuesta en este trabajo dirigida a tercer curso de Educación Infantil y para ello se exponen las características que tienen este alumnado respecto a cada uno de los elementos que se van a trabajar.

Después, se continuó con la Unidad Didáctica explicando cada una de sus partes hasta llegar al desarrollo de las sesiones y en la que se han ofrecido actividades dirigidas a trabajar los elementos de la psicomotricidad anteriormente mencionados. Aunque se debe resaltar que esta propuesta no va a ser llevada a la práctica a pesar de que estén todos los materiales necesarios para poder hacerlo, por lo que este trabajo podría facilitar el trabajo de psicomotricidad para aquellas personas que les interese.

### **Palabras clave**

Psicomotricidad; Educación Infantil; Psicomotricidad educativa; Lateralidad; Equilibrio; Coordinación; Relajación.

### **Abstract**

Through the development of this work, several authors defend psychomotor skills as one of the essential elements to work in Early Childhood Education classrooms, since they provide multiple benefits to students of those ages.

Various definitions of psychomotricity will also be highlighted, as well as the elements of psychomotor skills that are going to be worked with the didactic proposal presented in this work aimed at the third year of Early Childhood Education and also the characteristics that these students have at this age.

Next, the Didactic Unit is exposed explaining each part until the development of the sessions and in which activities are offered aimed at working on the psychomotor skills previously mentioned. Although it should be noted that this proposal will not be put into

practice despite all the necessary materials to be able to do it are created, so this work could facilitate psychomotor work for those who are interested.

**Key words:**

Psychomotricity; Infant Education; Educational psychomotor skills; Laterality; Balance; Coordination; Relaxation.

## **1. Introducción**

La psicomotricidad supone una gran influencia en el desarrollo del alumnado y cobra gran importancia trabajarla lo antes posible con el objetivo principal de conseguir un desarrollo integral de los individuos lo más óptimo posible. Además, la psicomotricidad educativa proporciona múltiples opciones para ayudar a los alumnos a conocerse tanto a sí mismos como al mundo que les rodea.

Es por ello, por lo que mediante el desarrollo de este trabajo se pretende ofrecer una propuesta de Unidad Didáctica, la cual se va a centrar en trabajar la psicomotricidad de los alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil, exactamente para aquellos niños que estén comprendidos entre los 5 y los 6 años, por lo que estarán en el tercer curso del ciclo.

Para ello, se van a tener en cuenta tanto al profesorado, como a los alumnados y, por supuesto, se va a tener en consideración la normativa vigente en Aragón, la Orden Ministerial del 28 de marzo de 2008.

## **2. Metodología**

Para la realización de este trabajo, cuyo objetivo principal es la creación de una Unidad Didáctica para trabajar la psicomotricidad en un aula con alumnos de Educación Infantil, se debe especificar las características comunes de los niños con edades comprendidas entre los 0 y los 6 años. Para ello, se ha llevado a cabo una lectura y análisis detallado de diferentes artículos y métodos ya existentes que están siendo utilizados para trabajar la psicomotricidad en las aulas de Educación Infantil. Estos artículos se han encontrado mediante la consulta de diferentes palabras clave, como psicomotricidad educativa, lateralidad o desarrollo psicomotor, en diferentes bases de datos tales como *Alcorze*, *Dialnet* así como varias herramientas de búsqueda como es Google Scholar, artículos y libros de autores señalados como Berruezo, así como alguna revista específica del tema de psicomotricidad como es *Entre líneas* y, por supuesto, se ha tenido en consideración la legislación estatal y autonómica acorde con la etapa educativa del segundo ciclo de Educación Infantil, puesto que es para la que está dirigido este trabajo.

También deben ser señalados las diferentes reuniones vía Meet realizadas con la directora de este trabajo, a través de los cuales se ha podido ir encaminando la redacción del trabajo y las cuales han servido de gran ayuda, ya que han sido solucionadas diversas dudas surgidas y, además, se han aportado tanto ideas como referencias bibliográficas que han

sido de gran utilidad para complementar la información personalmente encontrada y de ese modo llegar a un trabajo final satisfactorio.

Respecto a las actividades desarrolladas en esta Programación Didáctica, primero se pensó qué aspectos acerca de la psicomotricidad se querían trabajar a lo largo de la Programación Didáctica y a partir de ahí, se pensó el número de sesiones a desarrollar para poder planear la secuenciación de las mismas y un hilo conductor que iba a servir para poder trabajar los objetivos planteados con cierta conexión entre sí, que finalmente ha sido seleccionado: *La vuelta al mundo*. También se tuvo en consideración los objetivos y la duración de cada una de ellas.

Una vez se habían dejado claro los objetivos y en cuántas sesiones se iban a tener que conseguir, se prosiguió con los contenidos de aprendizaje que se iban a trabajar, tanto los relacionados con los conceptos, como con la metodología y las actitudes. Finalmente, se pensaron las actividades que se iban a llevar a cabo, sus materiales correspondientes y la forma en la que iban a ser evaluadas, teniendo en cuenta los objetivos planteados.

### **3. La psicomotricidad en Educación Infantil**

En este tercer apartado del trabajo se va a exponer desde un concepto de psicomotricidad con la aportación de las definiciones de diversos autores, hasta los principios metodológicos para trabajarla, pasando por destacar aspectos de la psicomotricidad en Educación Infantil, especialmente en el tercer curso del segundo ciclo de la etapa, como son diversos elementos que constituyen la psicomotricidad, así como el desarrollo psicomotor desde los 5 hasta los 6 años.

#### **3.1. Origen de la psicomotricidad**

En el ámbito de la psicomotricidad, gracias a Berruezo y Adelantado (2000) se puede señalar la existencia de dos comienzos y una doble tradición, por un lado, está la francesa y por otro, la alemana.

En Francia, a partir de las aportaciones de Wallon, surgió un primer indicio en 1947 de reeducación psicomotriz, creado por Ajuriaguerra y apoyado por personas como Zazzo, Soubiran, Diatkine, Stambak o Jolivet (Hermant, 1994). Pero no será hasta 1974 cuando sus esfuerzos fueron reconocidos mediante la creación del Diploma de Estado. Esta corriente francesa se relaciona con el ámbito sanitario, pero respecto a la corriente

educativa se debe destacar a Picq y Vayer, Le Boulch, Lapierre y Aucouturier, cuyas aportaciones han tenido gran influencia en muchos países principalmente latinos.

En Alemania, no existe la psicomotricidad, sino que se le otorga otro nombre “motología”, tras los trabajos de Kiphard y Schilling, que consiste en una ciencia del movimiento en la que se unen la pedagogía, la psicología y la medicina. Además, también se le otorga un valor pedagógico, denominándose motopedagogía. Actualmente, los alemanes han unido esa motología con la psicomotricidad y tomaron la iniciativa de coordinar a catorce países con el objetivo de desarrollar la psicomotricidad. De esta forma se constituye el Forum Europea de Psicomotricidad en 1995 y en el que se organiza una estructura común europea.

### **3.2. Concepto de psicomotricidad**

#### **3.2.1. Definiciones**

La psicomotricidad cobra una importancia relevante en la Educación Infantil, pero para poder comenzar a hablar acerca del tema se debe dar una definición del concepto. Según Mendiara (2008), el concepto de psicomotricidad se puede interpretar de diversas formas, ya que depende del contexto en el que se lleve a cabo y los contenidos que se le adjudiquen. Actualmente puede actuar de diversas formas (preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico) pero para el desarrollo de este trabajo se va a tener en consideración el enfoque educativo, ya que es el que aporta una visión de la psicomotricidad en la escuela ordinaria a la que va enfocada este trabajo.

La inclusión de la psicomotricidad como verdadero tema educativo se produce a partir de la publicación de la obra de Picq y Vayer *Education psychomotrice et arriération mentale* en 1960 Vázquez (1989) en Mendiara y Gil (2003).

La psicomotricidad educativa, según Mendiara y Gil (2003), está basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas) con el objetivo de lograr la globalidad del niño (desarrollo equilibrado de lo motor, lo afectivo y lo mental) y mejorar las relaciones con el mundo que le rodea (mundo de los objetos y mundo de los demás). Para ello, el cuerpo y la vivencia cobran una gran importancia para lograr lo racional y relacional.

Desde el nacimiento, el ser humano se puede expresar mediante movimientos y se comienza a desarrollar un aprendizaje motriz que continuará a lo largo de la vida, siendo

algo que se puede desarrollar mediante el aprendizaje y, por lo tanto, no se obtiene de manera innata. En relación a lo mencionado, la escuela cobra un papel muy relevante dado que:

La Educación Infantil se propone facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración referente al desarrollo del esquema corporal, desde el mantenimiento de la postura, el desarrollo del tono o el equilibrio, de la lateralidad, de la relajación o la respiración (Beruezo y García, 1999, p. 56).

Además, todas estas capacidades deberían incluir tanto las emociones, los deseos, los sentimientos e incluso favorecer las relaciones con los otros, es decir, crear la propia personalidad de cada individuo.

Por otro lado, la consideración de Beruezo (2001), se basa en que la psicomotricidad incluye las interacciones cognitivas, simbólicas, emocionales y motrices para poder expresarse en un contexto psicosocial. Y es precisamente por la importancia que tiene la psicomotricidad, por lo que la escuela cobra un papel muy relevante al ser los docentes los encargados de dar la importancia pertinente a este concepto para conseguir que los alumnos se relacionen entre sí. Relacionado con esto, merece especial mención la siguiente consideración: “la educación psicomotriz es el arte de favorecer el desarrollo global del niño, a través de la actividad corporal” (Lauzon, 2004, p. 5).

Es por ello, por lo que las estrategias tomadas en el aula deberán favorecer un buen clima del grupo-clase de modo que todos y cada uno de los integrantes de la clase se sientan lo más cómodos y libres posible, teniendo siempre en cuenta la capacidades y limitaciones, así como la edad madurativa de los alumnos con los que se vaya a trabajar.

La educación psicomotriz tendrá como objetivo preparar al niño para pasar de un universo mágico en el que proyectaba su propia subjetividad, a un lugar en el que reina una organización y una estructura (Le Boulch, 1981).

El Forum Europeo de Psicomotricidad (European Forum of Psychomotricity) nace en Marburg (Alemania) en 1995, tras una reunión formada por representantes de quince países de Europa: Alemania, Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovenia, España, Francia, Holanda, Italia, Luxemburgo, Noruega, Portugal, República Checa, Suecia y Suiza. Éste Forum aporta una definición de la psicomotricidad:

Basada en una visión global del ser humano, de la unidad del cuerpo y la mente, el término “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y corporales en la capacidad de ser y de actuar del individuo en un contexto psicosocial. (European Forum of Psychomotricity, 2021)

La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad humana.

Finalmente, a modo de conclusión, se debe resaltar el hecho de que todas las definiciones previamente expuestas tienen tanto rasgos comunes como distintivos, los cuales deben de ser usados para favorecer el diálogo, la reflexión, así como la confrontación positiva con el objetivo de buscar un mayor y mejor servicio a la sociedad y al desarrollo de cada uno de los individuos que la componen.

### 3.2.2. Elementos que constituyen la psicomotricidad

Según Jiménez, Alonso y Jiménez (2004, p.195): “La Psicomotricidad es una disciplina que puede ejercer una gran influencia sobre la inteligencia, la afectividad y el rendimiento escolar del niño” mediante la cual se pueden obtener diferentes habilidades motrices:

➤ Psicomotricidad fina:

Según Ardanaz (2009), la psicomotricidad fina está relacionada con aquellas actividades en las que se necesita cierta precisión, así como coordinación ya que intervienen una o varias partes del cuerpo en los movimientos. La psicomotricidad fina, comienza a desarrollarse alrededor del año y medio, además incluye la coordinación viso-manual, fonética, motricidad gestual y motricidad facial.

➤ Psicomotricidad gruesa:

Según Pacheco (2015), es la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. Para esta autora, el dominio corporal dinámico es la habilidad que permite controlar las partes del cuerpo, así como poder moverlas siguiendo la propia voluntad o por una consigna determinada. Este dominio favorece el desplazamiento y la sincronización de movimientos, lo que dará confianza y seguridad al niño. Para poder lograrlo se debe tener en cuenta:

- La madurez neurológica, que se adquiere con la edad.
- Evitar temores o inhibiciones.
- Estimulación y ambiente propicios.
- Favorecer la comprensión de lo que se está haciendo.
- Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizadamente.

Según Ardanaz (2009) se puede diferenciar el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático: Dominio corporal dinámico: en el que expone que se pueden trabajar diferentes aspectos como la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación visomotriz. Para este trabajo se ha enfatizado en coordinación general y equilibrio:

- ❖ *Coordinación general:* la capacidad de realizar movimientos generales en los que participan todas las partes del cuerpo, algunas de estas acciones son sentarse, realizar desplazamientos o cualquier movimiento que se quiera realizar con las partes del cuerpo.
- ❖ *Equilibrio:* consiste en la capacidad para superar una acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la posición buscada, lo que supone la interiorización del eje corporal, un dominio del cuerpo, una personalidad equilibrada, así como reflejos que ayuden a mantener en una postura determinada sin caerse.

Según consideran Jiménez y Jiménez (1995), el equilibrio es uno de los principales componentes del esquema corporal y, además, se favorece mediante experiencias sensomotoras. También forma parte de la actividad relacional, así como de la capacidad de autonomía e iniciativa de los niños y niñas.

Además, Jiménez, Alonso y Jiménez (2004) afirman que el equilibrio es fundamental en la coordinación dinámica general y lo definen como la capacidad para poder mantener y adoptar una posición frente a la fuerza de la gravedad, para lo que tienen que activarse los músculos del cuerpo y conseguir sostenerse sobre su base.

Cabe destacar que, mediante el equilibrio, el alumnado puede llegar a obtener una buena estructuración y orientación del espacio.

1. Dominio corporal estático: en el que incluye a la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación, pero para este trabajo se va a enfatizar en la relajación:

❖ *Relajación*: consiste en la disminución voluntaria del tono muscular. Trabajar la relajación con alumnado preescolar, no solo favorece a la toma de conciencia de su propio cuerpo, sino que también fomenta el dominio del mismo y mejora la capacidad de atención y concentración. (Jiménez, Alonso y Jiménez, 2004)

En Educación Infantil, se emplea especialmente para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo experimentado, así como para finalizar una actividad. Para que se considere óptima, es necesario que haya silencio, temperatura agradable, llevar ropa cómoda y reincorporarse al movimiento de forma lenta sin brusquedades.

Según Ardanaz (2009) para poder intervenir en la relajación se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- a. Discriminación perceptiva del cuerpo en reposo y en movimiento (tensión-relajación).
- b. Velocidad de la musculatura en reposo y en movimiento (flacidez-resistencia/dureza).
- c. Manipulación de objetos con diversos grados de tensión.

Además, se deben tener en cuenta otros elementos que constituyen la psicomotricidad ya que van a ser trabajados a lo largo de la Unidad Didáctica por observar una deficiencia de los mismos en el contexto en el que se ha basado el desarrollo de este trabajo:

❖ *Lateralidad*: según Rigal et. al. (1987, p. 453), la lateralidad “es un conjunto de predominancias particulares de una u otra de las diferentes partes simétricas del cuerpo a nivel de manos, pies, ojos y oídos”. Además, se debe destacar que una persona no tiene un lado preferente en todas las partes del cuerpo, sino que puede variar, de modo que puede tener predominancia zurda en todas las partes del cuerpo menos en el pie que tendrá predominancia diestra, en este caso, se trataría de una lateralidad cruzada.

❖ *Coordinación*: la coordinación es la capacidad de hacer intervenir armoniosa, económicamente y eficazmente, los músculos que participan en la acción, en conjunción perfecta con el espacio y el tiempo. (Lora Risco, 1991; mencionada en Caveda et., al 1998).

Según Martín (2008), la coordinación favorece la realización de movimientos complejos en los que se activan diferentes partes del cuerpo, mediante la independencia de los patrones motores. Estos movimientos, pueden interiorizarse, como sucede con la escritura.

Jiménez, Alonso y Jiménez (2004), entienden la coordinación como la capacidad del cuerpo para poder juntar el trabajo de varios músculos, para poder llevar a cabo diferentes acciones: saltar, correr, caminar, etc. Además, está involucrada en toda actividad motriz.

### **3.3. Desarrollo psicomotor**

Según Defontaine (1978), el desarrollo psicomotor está caracterizado por ser una línea de desarrollo que dura a lo largo del tiempo, y que se divide en estadios, por lo que el desarrollo de los niños y las niñas es un proceso temporal. Además, Piaget (1972), focaliza la función del tiempo como necesaria para el funcionamiento del ciclo vital, defendiendo que tanto el desarrollo psicológico como el biológico supone la duración y por lo tanto la infancia dura más tiempo cuanto la especie es superior

#### **3.3.1 La evolución psicomotriz desde los 5 a los 6 años.**

El estadio de 3 a 6 años, tal y como expone Le Boulch (1981), es un período transitorio, ya no solo en el plano de la estructuración espacio-temporal, sino también en el esquema corporal.

Además, se tendrá que tener en cuenta que:

El mecanismo de la función de ajuste es global todavía y se desarrolla en dos planos. Está sometida a una intencionalidad práctica, que permite al niño resolver los problemas motores en los que se va conformando cara al mundo de los objetos. Por otra parte, con las reacciones gestuales y mímicas, la expresión del cuerpo manifiesta las experiencias emotivas y afectivas conscientes o inconscientes. La representación simbólica tiene aquí mucha importancia, ya que, actuando en un mundo imaginario, el niño puede satisfacer deseos que en el mundo objetivo no pueden aún realizarse. (Le Boulch, 1981, p.111).

Aguirre (2005) expone una serie de habilidades que el alumnado de 5 a 6 años debería dominar en el tercer trimestre de Educación Infantil:

- Gatear con continuidad sin perder la continuidad del movimiento, dentro de un ambiente de trabajo.
- Correr con soltura por espacios marcados por cuerdas a más de un metro de separación.

- Hacer carrera lateral hacia la izquierda y derecha ayudándose con los brazos.
- Saltar con dos pies juntos con ayuda coordinada de piernas y brazos.
- Realizar saltos de pata-coja con la pierna dominante.
- Realizar salto de pata-coja con la pierna no dominante.
- Saltar desde una altura y caer en equilibrio de pie.
- Realizar saltos a la comba con la cuerda.
- Mantenerse en equilibrio, con apoyo de un pie, varios segundos sin apoyar el otro pie.
- Potenciar el dominio del bote con balones sencillos, realizado con una mano.
- Realizar una voltereta sobre una colchoneta, sin ayuda.
- Ser capaz de lanzar una pelota de tenis, con una mano, por encima de la cabeza en movimiento contralateral.

Además, se debe destacar el desarrollo de los elementos de la psicomotricidad que se van a trabajar en la Unidad Didáctica expuesta en este trabajo:

- ❖ **La lateralidad** comienza a manifestarse desde el nacimiento, siendo hacia los 5 – 6 años cuando se empieza a afirmar de forma definitiva. Centrándonos en el último curso de Educación Infantil para el que va dirigido este trabajo se debe destacar que, de 4 a 6 años, el niño adquiere una preferencia lateral, consolidándose en diestro, zurdo o lateralidad cruzada. Según Rota (2015), se puede hablar de dos tipos diferentes de lateralidad:
  - *Lateralidad neurológica*: con la que se obtiene un predominio funcional de una mitad del cuerpo sobre la otra y es una forma innata de lateralidad.
  - *Lateralidad de utilización*: relacionada con el predominio de utilizar una mano frente a la otra en actividades cotidianas, es la forma adquirida de la lateralidad.
- ❖ **Coordinación:** el alumnado de 5 años según Heredia (2012), ya puede:
  - Correr con facilidad y puede alternar los ritmos de su paso.
  - Realizar un salto durante la carrera o parado.
  - Saltar con rebote sobre uno y otro pie.
  - Hacer las pruebas de coordinación fina y le resultan placenteras.
  - Abotonarse la ropa.
  - Realizar el círculo en sentido de las agujas del reloj.
  - Demostrar mayor refinamiento y precisión al dibujar.
  - Trepas, balancearse, saltar a los costados.

- ❖ **Relajación:** gracias a Desrosiers y Tousignant (2005), se puede afirmar que el alumnado de cinco o seis años, son conscientes de la diferencia entre un músculo tenso y otro relajado, lo cual es relevante para conseguir un control en las tensiones musculares. Para conseguirlo, se suelen utilizar los siguientes medios:
1. Contraer diferentes partes del cuerpo al máximo para relajarlas por completo.
  2. Estirar el cuerpo al completo para pasar a la fase de relajación.

Para ello, se debe dar tiempo para tomar conciencia de la contracción máxima frente a la relajación de los grupos musculares, así como dar el tiempo necesario para conseguir sentir bienestar.

Según Desrosiers y Tousignant (2005): “debemos evitar imponer una posición de reposo idéntica para todos, de manera que cada uno encuentre “su” mejor manera de sentirse bien. No obstante, es posible sugerir posturas de relajación y favorecerlas disponiendo pequeñas colchonetas, cojines o simplemente una prenda de vestir colocada bajo la cabeza. (p. 68).

- ❖ **Equilibrio:** el alumnado de 5 años según Kurtz (2003), puede:
- Balancearse alternando las piernas.
  - Aguantarse sobre un pie más de diez segundos.
  - Saltar a la pata coja.
  - Se mantiene de puntillas durante diez segundos.
  - Corre de puntillas.
  - Dobra esquinas corriendo sin caerse.

### **3.4. Principios metodológicos**

Teniendo en cuenta las consideraciones de Aguirre (2005, p.219): “la metodología de la acción motriz no está en qué enseñar al niño, sino en “cómo ayudarle a aprender”. Tampoco estará diseñada en cómo y cuándo enseñar, sino en “cómo y cuándo ayudarle a aprender” y desarrollar sus potenciales humanos.”

Por ello, se va a buscar una metodología que permita al alumnado ejercitarse las acciones motrices correspondientes a su desarrollo neurológico y, por lo tanto, la Unidad Didáctica va a estar centrada en el alumnado, considerando su nivel de aprendizaje y poniendo en práctica una metodología diversa (Aguirre, 2005).

Los principios metodológicos en los que se basa esta propuesta de Unidad Didáctica son:

- ❖ *Aprendizaje activo*: Aguirre (2005), afirma que un enfoque activo y participativo debe ser una condición imprescindible en la rutina diaria del aula, ofreciendo la oportunidad al alumnado de desarrollar su creatividad, fomentando el autoaprendizaje mediante una metodología inductiva.
- ❖ *Aprendizaje cooperativo*: el proceso de aprendizaje ha de ofrecer momentos de interacción con uno mismo, con los iguales, con los adultos, con los objetos, así como con el entorno (Aguirre, 2005).
- ❖ *Aprendizaje significativo*: según Ballester (2002), el aprendizaje se obtiene al encajar unas piezas con otras de forma coherente. Por ello, para poder conseguir un verdadero aprendizaje que sea duradero y que no se olvide con facilidad, se deben conectar las ideas previas que tiene el alumnado con los nuevos conocimientos enseñados por el profesorado. Además, el profesorado deberá transmitir la información de forma clara y coherente para que el alumnado pueda construir el aprendizaje de los conceptos cohesionadamente para que puedan construir la red de conocimiento.
- ❖ *Juego*: una de las necesidades principales del alumnado de Educación Infantil es el juego. Por lo que se organizarán actividades educativas lúdicas que consigan motivar y gustar a los individuos participantes (García y Martínez, 1990).  
El juego está al servicio del aprendizaje, como señala Aguirre (2005) y también añade que las actividades deberán tener un cierto sentido lúdico y de fantasía para permitir al alumnado vivir con intensidad la vida.

#### 3.4.1. Recursos metodológicos para trabajar la psicomotricidad

Se debe señalar que para poder llevar a cabo una intervención se tienen que tener en cuenta una serie de parámetros (Arnaiz y Lozano, 1996; Berrueto, 2000b) mediante los cuales se puede analizar la práctica psicomotriz y que se pueden concretar en:

- *Movimiento*: considerando la destreza o torpeza, la coordinación y disociación de acciones, la calidad de los desplazamientos, la tonicidad y la vivencia del movimiento.
- *Espacio*: cómo se usa y organiza el espacio en función de la actividad, así como la creación de espacios personales o compartidos.
- *Tiempo*: cuánto dura la experiencia y la capacidad de poder trabajar con sucesiones de acciones y con el concepto de duración para poder conseguir un control sobre el tiempo.

- *Objetos*: gracias a los objetos se puede evolucionar en motricidad, el pensamiento y la afectividad. Se puede dar uso de los objetos de diversas formas: uso simbólico o intermedio en una relación.
- *Otros*: en la actividad individual intervienen continuamente los demás tanto los iguales como los adultos, mediante la imitación, la comunicación o con el respecto a sus acciones o producciones.

Además, existen diferentes recursos metodológicos, pero en este trabajo se van a emplear los cinco que aparecen a continuación:

#### *1. Juego psicomotor:*

Según Lázaro (2000), el juego psicomotor aparece desde que es un recién nacido y al principio se centra en su propio cuerpo y en las sensaciones que son percibidas. Hacia los dos y tres años, necesita la interacción con los demás para jugar. Una vez los niños se sientan seguros, se podrán iniciar juegos que requieren más precisión: saltar, subir, bajar, etc. todas ellas, le van a servir para definir su esquema corporal. El juego simbólico se empieza a los cuatro años y precisa de mayor precisión en las acciones.

Mediante el juego psicomotor se trabajan diferentes aspectos como las que aparecen a continuación:

- La percepción que abarca diferentes ámbitos: visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa.
- El esquema corporal que abarca la estructura corporal, el equilibrio, la postura, la respiración y relajación.
- La expresión corporal.
- La coordinación corporal.
- La lateralidad.
- La percepción y orientación espacial.
- La percepción y orientación temporal.
- Con el juego psicomotor también se trabajan otras facetas como la socialización, la cooperación la amistad, la confianza, etc.

#### *2. Cuento motor*

El cuento motor puede ser definido como un cuento jugado, vivenciado de manera colectiva, con unas características y unos objetivos propios (Conde, 2001). Este autor,

señala las siguientes características:

- El cuento motor sirve para introducir el cuento escrito y puede darse a la vez que el cuento narrado.
- Incide directamente en la capacidad expresiva de los niños/as.
- El alumnado se convierte en protagonista absoluto.
- Consigue despertar el interés del alumnado por descubrir diferentes historias y personajes, así como servir de fuente motivadora.

Respecto a la duración del mismo, se debe destacar que es conveniente que comience y finalice en una misma sesión.

Para finalizar, deben ser señalados los siguientes aspectos relacionados con la metodología (Martínez, 2007):

- Establecer momentos de movimiento y quietud.
- Alumnado activo que participe de forma continuada.
- La sesión sigue el esquema habitual de Educación Física.
- Puede ser más autónoma teniendo en cuenta las características de los alumnos.
- Se aconseja realizar una asamblea al finalizar la sesión.

### *3. Circuito motor*

Según Hernández y González (2013), los circuitos se caracterizan por distribuir diferentes zonas de aprendizaje en el espacio, en las que el alumnado se va a encontrar con una variedad de tareas (individuales o colectivas), que van a estar adaptadas a las características del grupo para el que vaya dirigido. Estas actividades van a ser realizadas simultáneamente por los diferentes grupos que estén participando y cada grupo va a encargarse de realizar la tarea propuesta en la esa estación determinada.

Se tendrá que tener en cuenta el objetivo o contenido que se quiere trabajar para poder determinar la duración de cada estación. Los alumnos cambiarán de actividad o de estación cuando haya transcurrido ese tiempo y la rotación estará previamente especificada, de modo que cada grupo tenga claro a qué base se tiene que dirigir en cada momento determinado. Además, los tiempos de actividad y descanso también serán determinados teniendo en cuenta la dificultad o la intensidad de cada tarea. El circuito se puede repetir las veces que se considere, pero se aconseja que las diferentes bases estén claramente especificadas mediante gráficos con el fin de que puedan servir de guía para

la tarea que se va a realizar.

Para finalizar, concluir que Aguirre (2005) expone que los circuitos son de organización fija, en ellos se realizan movimientos acordes con la edad, pueden ser reforzados por cuentos, así como por la fantasía del alumnado. A continuación, afirma que los circuitos son gratificantes para el alumnado, puesto que les permite participar y tiene una variedad de ventajas ya que se aprovecha el espacio, se pueden trabajar tareas diferentes y controladas, etc.

#### *4. La canción motriz*

Según indica Caveda et. al (1998), las canciones engloban a todos los elementos de lenguaje musical. De este modo, el canto se convierte en una necesidad para los niños y las niñas, ya que consiste en una acción que ofrece al alumnado la posibilidad de expresarse artística y afectivamente. Por ello, aquellas actividades en las que tengan que cantar, tendrán una gran importancia educativa, puesto que van a ofrecer al alumnado la posibilidad de trabajar las emociones las cuales son igual de importantes que los aspectos intelectuales. A modo de conclusión, mediante las canciones motoras se contribuye en el desarrollo global (físico, intelectual y afectivo) de la personalidad de los niños y niñas.

Además, la canción engloba aspectos musicales tales como el ritmo, la melodía, el timbre, la textura y la forma. Aspectos que están directamente relacionados con las dimensiones mencionadas anteriormente: intelectual, física y afectiva.

También se debe destacar que mediante las canciones motrices se pueden trabajar las diferentes habilidades psicomotrices que se quieren abordar mediante esta Unidad Didáctica: equilibrio, lateralidad, relajación y coordinación.

Para finalizar, Aguirre (2005) afirma que las canciones ofrecen la posibilidad de conectar lo verbal con lo temporal, para poder aplicar una diversidad de movimientos y poder crear las propias coreografías para el alumnado. Además, añade que mediante el uso de canciones en las sesiones, se puede trabajar el ritmo, conocer el cuerpo, realizar movimientos de expresión, llevar a cabo juegos de imitación, etc.

#### *5. Rincones*

El rincón es un espacio en el que se llevan a cabo diferentes tareas, que pueden ser tanto libres como dirigidas, así como individuales o en pequeños grupos (Tavernier, 1987). Según Hernández y González (2013), el trabajo por rincones se refiere al planteamiento

de tareas en pequeños grupos, a pesar de que se puedan realizar individualmente. Además, estas autoras exponen las siguientes características:

- Espacios de trabajo organizados que pueden ser estables o móviles.
- Las tareas realizadas en ellos pueden realizarse simultáneamente.
- Las actividades están adaptadas a las diferentes características del grupo, tanto a los intereses como a las capacidades.
- Fomentan la autonomía, la creatividad y la necesidad de aprender.

Los rincones pueden servir como complemento de la actividad del curso, de modo que el alumnado podrá acudir a ellos libremente en momentos en los que se terminen las tareas propuestas por el maestro.

## **4. Programación didáctica y psicomotricidad en Educación Infantil**

### **4.1. Justificación**

La Unidad Didáctica: *La vuelta al mundo con Willy Fog*, está planteada para trabajar con niños y niñas de tercero de Educación Infantil y cuya finalidad es que el alumnado consiga afianzar la imagen e identidad positiva de sí mismos, mediante una temática motivadora como es la vuelta al mundo.

Está dividida en diez sesiones de entre cuarenta y cuarenta y cinco minutos en las que se van a trabajar diferentes aspectos de la psicomotricidad como son: lateralidad, equilibrio, relajación y coordinación. A lo largo de las sesiones de la Unidad Didáctica, se van a plantear diferentes actividades con numerosos retos psicomotrices que van a provocar un avance en los participantes y las participantes en todos los aspectos psicomotrices ya mencionados.

A causa de la gran diversidad existente en el aula, existe gran interés en enfatizar en el tema para poder conocer diferentes culturas, costumbres y tradiciones, así como establecer relaciones con el entorno más cercano del alumnado.

Para ello, se va a utilizar al personaje Willy Fog de la historia creada por Julio Verne, que estará adaptada a la edad de los alumnos a los que va dirigida la aplicación didáctica.

Mediante este personaje se va a seguir un hilo conductor que va a servir como motivación de aprendizaje para los alumnos, de modo que Willy Fog se va a comunicar con ellos

mediante cartas. Cada sesión empezará del mismo modo, con una caja en la que va a haber fotos pegadas en su exterior del destino en el que esté centrada la sesión. Los alumnos tendrán que intentar adivinar de qué lugar se trata y cuando lo hayan hecho, se abrirá la caja en la que se encontrarán la nueva carta de Willy Fog, en la que les contará la nueva misión del día. Por otro lado, cada sesión terminará también del mismo modo en el que el alumnado tendrá que llenar la página del pasaporte acorde con la sesión trabajada. De modo que al final de la Unidad Didáctica, todos los individuos tengan el pasaporte completo con la información más relevante y lo que más les haya gustado de cada sesión.

## **4.2. Contextualización**

El contexto en el que se ha basado esta propuesta didáctica es real pero no se ha podido aplicar, aunque está adaptado para poder realizarlo, así como poder trabajarla en otros contextos.

### **4.2.1. Contexto escolar**

El centro es público ubicado en un barrio de la ciudad de Zaragoza cuyo nivel socioeconómico es medio-bajo. Además, cuenta con dos vías en cada nivel de Educación Infantil y en cada clase hay un máximo de 25 alumnos y alumnas, por lo que el centro cuenta con un total de 144 alumnos de Educación Infantil.

El centro cuenta con dos edificios diferenciados y un patio con dos campos de fútbol y diferentes zonas de columpios dedicados al recreo.

Por un lado, se encuentra el edificio con las aulas de Educación Primaria, consta de tres plantas y en cada una de ellas están las dos aulas dedicadas a cada nivel. Además, también se encuentra la secretaría, la biblioteca, salón de actos multiusos, el comedor escolar y el polideportivo.

Por otro lado, se encuentra el edificio destinado a Educación Infantil, el cual también está formado por tres plantas en las que se pueden encontrar dos aulas para cada nivel, así como baños habilitados para los alumnos de esta edad.

### **4.2.2. Contexto grupo-clase**

El grupo-clase está formado por 15 alumnos de entre 5 y 6 años, que están distribuidos en tres grupos caracterizados con diferente color (rojo, azul y amarillo). De este modo, se forman tres grupos de cinco alumnos.

La iluminación del aula es muy favorable para trabajar en ella puesto que dispone de dos

grandes ventanales en dos lados de la clase que aportan mucha luz natural, a pesar de ello también dispone de iluminación artificial, así como de cortinas y persianas. Del mismo modo la ventilación es muy buena, aspecto muy relevante a tener en cuenta actualmente dada la situación actual de pandemia mundial.

Además, el aula está organizada en diferentes rincones fácilmente reconocibles y que los alumnos saben identificar a la perfección y tienen fácil acceso a ellos.

#### 4.2.3. Competencias básicas

Mediante la realización de esta Unidad Didáctica se pretenden trabajar todas las competencias básicas ya que está enfocada para la etapa de Educación Infantil, la cual se caracteriza por ser integradora de competencias, pero algunas de ellas, que aparecen a continuación, van a ser tratadas de manera más especial:

- La competencia en comunicación lingüística, con la que se busca que el alumnado pueda expresarse con libertad y comunicarse con sus iguales en la interacción producida en diferentes situaciones.
- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, mediante la cual se va a buscar un mayor conocimiento del entorno más próximo del alumnado.
- La competencia social y ciudadana, la cual permite al alumnado conocer mejor el mundo en el que viven, así como a las personas que le rodean, cooperar y convivir con respeto a la diversidad.
- La competencia aprender a aprender, gracias a la cual se va a potenciar que el alumnado pueda desarrollar sus habilidades con los aprendizajes provocados por sus experiencias con el objetivo de saber utilizarlas en contextos diferentes.

### 4.3. Objetivos

#### 4.3.1. Objetivo general de la Unidad Didáctica

El objetivo general de esta Unidad Didáctica es trabajar los cuatro elementos de la psicomotricidad expuestos anteriormente (lateralidad, coordinación, relajación y equilibrio) mediante diferentes actividades que consigan motivar al alumnado en el aprendizaje.

#### 4.3.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos que aparecen a continuación están recogidos en la Orden del 28 de marzo de 2008 y van a ser utilizados para la creación de la Unidad Didáctica que se expone en este trabajo:

- Cooperar con los compañeros/as, respetando la diversidad.
- Identificar sus propias emociones y saberlas expresar.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los demás en actividades de juego.
- Desarrollar una imagen de sí mismo positiva, conociendo sus posibilidades y limitaciones.
- Participar con autonomía en las actividades propuestas, respetando las normas impuestas.
- Encontrar relaciones entre las características del medio en el que vive y otros lugares.
- Explorar sus posibilidades comunicativas para poder expresarse corporalmente.

#### **4.4. Contenidos**

##### **4.4.1. Contenidos generales de las áreas**

Según la Ley Orgánica de Educación, y que está recogida en la Orden del 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, se tienen en cuenta las tres áreas diferentes que aparecen en la misma: conocimiento de sí mismo y autonomía personal; conocimiento del entorno y; los lenguajes: comunicación y representación. De este modo se pueden diferenciar los contenidos que se van a trabajar a lo largo de las sesiones planteadas de la Unidad Didáctica y los cuales se exponen a continuación:

###### **1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

###### **❖ Bloque I: El cuerpo y la propia imagen**

- Exploración del propio cuerpo.
- Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás.
- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias.

###### **❖ Bloque II: Juego y movimiento**

- Gusto por el juego.
- Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás.
- Nociones básicas de coordinación.

- Comprensión y aceptación de reglas para jugar.
- ❖ *Bloque III: La actividad y la vida cotidiana*
  - Adquisición progresiva de hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo.
  - Habilidades para interactuar con sus iguales y adultos.
- ❖ *Bloque IV: El cuidado personal y la salud*
  - Adquisición de hábitos relacionados con el desarrollo personal y actitud reflexiva en la distribución del tiempo: alternancia de períodos de actividad y movimiento con otros de reposo.

## 2. Conocimiento del entorno

- ❖ *Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medida*
  - Situación de sí mismo en el espacio.
  - Percepción de atributos y cualidades de los objetos y expresarlo oralmente.
- ❖ *Bloque II. Acercamiento a la Naturaleza*
  - Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza.
- ❖ *Bloque III. La cultura y la vida en sociedad*
  - Utilizar habilidades cooperativas para conseguir un resultado común.
  - Valoración de las relaciones afectivas que en ellos se establecen y respeto por las normas que rigen la convivencia.

## 3. Los lenguajes: comunicación y representación

- ❖ *Bloque I. Lenguaje verbal*
  - Escuchar, hablar y conversar:
    - Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio comunicativo, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto.
  - Aproximación a la lengua escrita:
    - Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute.
    - Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.
  - Acercamiento a la literatura:
    - Escucha y comprensión de relatos.
    - Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos.

- Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.
- ❖ *Bloque III. Lenguaje artístico*
  - Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias o fantasías, a través del dibujo.
  - Exploración de las posibilidades sonoras de la voz y del propio cuerpo.
- ❖ *Bloque IV. Lenguaje corporal*
  - Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos individuales y grupales como recursos corporales para la expresión y la comunicación de sentimientos, emociones, historias...
  - Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
  - Participación en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

## **4.6. Criterios de evaluación**

### 4.6.1. Evaluación del alumnado

Se va a tener en cuenta tres momentos diferentes para evaluar al alumnado. En un primer momento se realizará una evaluación inicial, se continuará con una evaluación continua y se finalizará con una evaluación final

#### 1. Evaluación inicial:

Se llevará a cabo en el mes de mayo que coincide con el principio de la Unidad Didáctica, momento en el que se evaluarán los esquemas de conocimiento necesarios para la realización de las diferentes sesiones de la Unidad Didáctica planteada y se tendrá en cuenta la historia escolar del alumnado. Para poder realizar esta evaluación inicial del alumnado de tercero de Educación Infantil, se va a utilizar la observación como método de evaluación y la profesora evaluará utilizando una rúbrica como instrumento de evaluación. De este modo, se podrá averiguar de qué punto parten los alumnos para poder modificar los aspectos que sean necesarios, con el fin de conseguir un aprendizaje lo más significativo posible. Por esta razón, la primera sesión de la Unidad Didáctica se va a llevar a cabo en viernes, puesto que se dispondrá de tiempo para realizar las modificaciones necesarias.

La rúbrica a utilizar aparece a continuación teniendo en cuenta diferentes

conductas a observar, así como tres indicadores marcando 1 cuando no se hayan conseguido, el 2 cuando esté en proceso y 3 cuando ya se haya conseguido.

<b>Conductas a observar:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Saben reconocer y nombrar las siguientes partes del cuerpo: cabeza, brazos, piernas, manos y pies.			
Saben ubicar la cabeza, los brazos, las piernas, las manos y los pies de su cuerpo y de los demás.			
Participan activamente en juegos.			
Muestran atención y curiosidad por los actos de la lectura.			
Muestran interés por explorar los mecanismos básicos del código escrito.			
Tienen gusto por experimentar y explorar las posibilidades expresivas del gesto y de la voz.			
Saben seguir el ritmo de las canciones que se van a trabajar en las sesiones.			
Saben crear y mantener un clima de aula favorable para la relajación.			
Realizan circuitos motores en los que tienen que mantener el equilibrio de diversas formas: apoyando una pierna, saltando con los dos pies juntos y andando sobre un banco, durante un máximo de 30 segundos.			
Saben diferenciar la derecha de la izquierda en ellos mismos y en los demás.			
Muestran respeto hacia los iguales al cooperar con ellos.			

## 2. Evaluación continua:

A lo largo del desarrollo de las diferentes sesiones de la Unidad Didáctica, se va a ir llevando un control continuado sobre el aprendizaje de los alumnos de forma que cada sesión va a ser evaluada rellenando una rúbrica mediante la observación sistemática del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas rúbricas pueden observarse al final del desarrollo de cada una de las sesiones.

## 3. Evaluación final:

La evaluación final va a ser realizada al finalizar la Unidad Didáctica y para ello

se va a utilizar la sesión número diez, para poder evaluar los aspectos aprendidos a lo largo de toda la Unidad. Para ello, se cumplimentará una rúbrica que permite evaluar distintas habilidades psicomotoras del alumnado, la cual se puede observar al final de la tabla de desarrollo de la sesión número diez.

#### 4.6.2. Evaluación de las sesiones

Las sesiones, van a ser evaluadas mediante la observación y de manera individual y en todas ellas se va a utilizar una rúbrica en la que van a aparecer diferentes criterios a observar, teniendo en cuenta lo trabajado en cada sesión y que se pueden visualizar en el apartado siguiente, en el que se explican todas y cada una de las sesiones planteadas. Las conductas observables van a ser objetivas, así como claramente observables. Estas rúbricas van a tener en cuenta al alumnado en su conjunto, es decir, no se va a evaluar individualmente a cada alumno si no al grupo-clase en su totalidad. El número de conductas a observar, variará dependiendo de la sesión trabajada y los objetivos planteados para la misma, de modo que no va a ser la misma cantidad de conductas en cada rúbrica, pero el aspecto que sí se va a mantener son los indicadores, los cuales van a ser tres, desde el número 1 hasta el 3, de manera que se marcará el 1 cuando no se haya conseguido alcanzar, el 2 cuando esté en proceso de alcanzarse y 3 cuando se haya conseguido.

Además, mediante el pasaporte que van a ir rellenando al final de cada sesión, los individuos participantes van a poder valorar cada sesión coloreando la carita contenta si les ha gustado y la carita triste si no les ha gustado.

#### 4.6.3. Evaluación del profesorado

La actividad docente también va a ser evaluada, de modo que, al finalizar la Unidad Didáctica, se va a poder recoger la información relevante para conseguir mejorar la actividad docente para una futura puesta en práctica. De este modo, se podrán mejorar los errores cometidos para conseguir que el alumnado aprenda de la mejor manera posible.

La información se va a recoger mediante una rúbrica, en la que habrá una serie de aspectos a evaluar y a su derecha tres casillas diferentes que se podrán marcar dependiendo del éxito con el que se han logrado alcanzar. La puntuación comienza en 0 cuando no se hayan conseguido alcanzar, 1 si no se ha alcanzado siempre y 2 cuando se ha logrado a lo largo de toda la Unidad Didáctica. Además, en la parte inferior de la tabla se podrán escribir las observaciones que se consideren necesarias para aportar más información

relevante a la autoevaluación, la cual se puede observar a continuación:

Aspectos para autoevaluarse:	0	1	2
El alumnado se ha mantenido motivado y atento en las diferentes actividades propuestas.			
La organización del docente ha sido óptima para poder llevar a cabo las actuaciones necesarias en cada sesión.			
Se han atendido las necesidades de todo el alumnado.			
Las actividades propuestas han ayudado al alumnado a alcanzar los objetivos planteados.			
La organización del aula favorece el buen ambiente en clase para el aprendizaje.			
Se han conseguido lograr los objetivos planteados en la Unidad Didáctica.			
<b>Observaciones:</b>			

## 4.7. Sesiones de la Unidad Didáctica

### 4.7.1. Temporalización

A pesar de que este trabajo está centrado en trabajar la psicomotricidad durante el mes de mayo de debe destacar la importancia que tiene trabajarla siempre.

Las sesiones se van a realizar a lo largo del tercer trimestre del curso escolar, es decir, en el mes de mayo aprovechando la época del año para realizar actividades en el exterior. De este modo la Unidad Didáctica va a trabajarse tres veces a la semana, aprovechando los lunes, miércoles y viernes para la realización de las diferentes sesiones. De este modo, y tomando como referencia el mes de mayo del curso escolar 2021/2022, el cronograma de la Unidad Didáctica sería el siguiente:

MAYO (2022)						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2 <i>Sesión 2</i>	3	4	5	6 <i>Sesión 1</i>	7	8
9 <i>Sesión 2</i>	10	11 <i>Sesión 3</i>	12	13 <i>Sesión 4</i>	14	15
16 <i>Sesión 5</i>	17	18 <i>Sesión 6</i>	19	20 <i>Sesión 7</i>	21	22
23 <i>Sesión 8</i>	24	25 <i>Sesión 9</i>	26	27 <i>Sesión 10</i>	28	29
30	31					

También se debe destacar que las actividades van a tener una duración de 40-45 minutos cada una para favorecer la motivación de los alumnos, de modo que sea lo suficientemente larga para poder realizar la actividad con satisfacción pero que a su vez los alumnos no dejen de prestar atención.

#### 4.7.2. Fases de las sesiones

Todas las sesiones van a llevarse a cabo siguiendo el mismo esquema, el cual consiste en tres partes claramente diferenciadas a continuación:

1. *Parte inicial o activación*: momento en el que se realiza la presentación de la actividad, así como se plantea una organización de la misma para poder proceder con una participación activa del alumnado en la que se produce una adaptación física, cognitiva y emocional en unas actividades no intensas, que están más enfocadas en la animación y motivación.
2. *Parte principal o núcleo*: en la que se plantea una tarea o situación que está relacionada con el objetivo de la tarea y en la que el alumnado tendrá que realizar diferentes acciones, operaciones o formas de ejecución teniendo en cuenta el espacio y los materiales de los que se dispone, del reparto de las responsabilidades y la formación de grupos.
3. *Parte final o vuelta a la calma*: en esta última parte, se procede a una normalización de la actividad física, psicológica y emocional, así como a una puesta en común y reflexión de lo sucedido, acompañado con una recogida de material conjunta.

#### 4.7.3. Desarrollo de las sesiones

Las diez sesiones que se van a desarrollar a lo largo de la Unidad Didáctica van a tener un hilo conductor que las va a unir y cobrará sentido conforme se vaya

completando la historia en la que se centra este trabajo, con lo que también se busca encontrar la motivación de todos y cada uno de los individuos que participen en las diferentes actividades.

La primera sesión servirá como introducción de la Unidad Didáctica, en la que el señor Willy Fog se presentará al alumnado y les va a poner un reto que tendrán que superar para poder acompañarle en el viaje que tiene planteado hacer por diferentes países del mundo. Además, en esta sesión se les hará entrega de los pasaportes que van a necesitar para poder viajar y comenzar la aventura.

De este modo, el alumnado va a poder completar al finalizar cada sesión las páginas correspondientes al país en el que se haya trabajado ese día, con el fin de que al final de la Unidad Didáctica tengan el pasaporte completo con los nombres de las ciudades, países y las banderas de cada lugar que han visitado, así como dibujos de lo que más les ha gustado y una pequeña valoración de las sesiones, en las que tendrán que colorear la cara correspondiente dependiendo de si les ha gustado, si no les ha gustado mucho o si no les ha gustado nada.

Cada sesión comenzará del mismo modo, al entrar al aula se encontrarán con la caja con la que Willy Fog se va a comunicar con ellos, en ella se colocarán diversas fotografías, pegadas en su exterior, del destino en el que se basará la sesión. Cuando el alumnado haya conseguido averiguar de qué lugar se trata, se procederá a hablar de lo que saben acerca del mismo para introducirse la sesión y se procederá a leer la carta correspondiente, en la que el señor Willy Fog, les planteará los retos o tareas que tendrán que superar para continuar el viaje.

De este modo, se comienza con la explicación de cada una de las diez sesiones:

**1ª Sesión: La vuelta al mundo****Temporalización:**

50 minutos (50')

**Materiales:**

- Huellas de león hechas de papel.
- Cartas de Willy Fog (Anexo 1.1. y 1.2.)
- Canción de Willy Fog: <https://www.youtube.com/watch?v=NKtX8G6DS8&t=1s>
- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- Fotografías de los personajes de la serie (Anexo 1.4.)
- 2 cajas
- Lápices
- Pañuelo
- Material para el circuito: picas, ladrillos, pelotas, colchonetas, bancos de madera, conos, aros, bosus y bloques.

**Objetivos:**

1. Desarrollar el equilibrio mediante un circuito motor superando los retos propuestos en él.
2. Cooperar con los compañeros/as, respetando la diversidad.
3. Desarrollar una imagen de sí mismo positiva, conociendo sus posibilidades y limitaciones.
4. Participar con autonomía en las actividades propuestas, respetando las normas impuestas.

**Desarrollo:****Tiempo:**

1. Activación:

5'

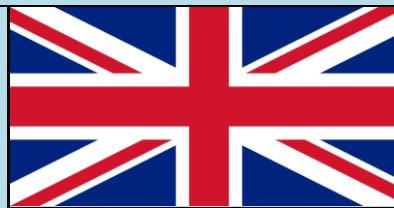
Cuando los alumnos entren al aula se van a encontrar con unas huellas de león que les van a dirigir a una caja en la que van a encontrar una carta. En el momento en el que la encuentren, los alumnos se colocarán en asamblea y la maestra la leerá en voz alta para que todos los alumnos sepan qué es lo que dice la carta (Anexo 1.1).	5'														
2. Núcleo:	35'														
Después de haberla leído, se desplazarán a la sala de psicomotricidad, como indica la carta. En ella se van a encontrar un circuito en el que van a tener que superar diferentes pruebas de equilibrio, saltar obstáculos, pasar por debajo de los objetos tumbados y a cuadrupedia.	10'														
Al finalizar el circuito, van a llegar al lugar donde está escondida una caja en la que se encontrarán con una carta de Willy Fog (Anexo 1.2), en la que les pedirá por último practicar su canción para poder obtener los pasaportes (Anexo 1.3.) y poder acompañarle en la aventura.	5'														
A continuación, se reproducirá la canción de Willy Fog la cual estará acompañada de unos movimientos realizados por la docente que los niños podrán repetir y aprendérselos, puesto que esta canción servirá como comienzo de las actividades siguientes.	15'														
En la tabla que aparece a continuación, se presentan en el lado izquierdo la letra de la canción y, en el lado derecho los movimientos acordes con cada frase. Además, la letra está estructurada en estrofas y en el estribillo. Las estrofas son diferentes entre sí, pero en el estribillo, se van a realizar los mismos movimientos y aparece dos veces a lo largo de toda la canción.															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Letra</th> <th>Movimientos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td align="center" data-bbox="664 1596 796 1635"><b><u>Estrofa 1:</u></b></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Soy Willy Fog apostador Que se juega con honor</td> <td>Andar al ritmo de la música</td> </tr> <tr> <td>La vuelta al mundo</td> <td>Dar una vuelta hacia la derecha</td> </tr> <tr> <td>Aventurero y gran señor</td> <td>Reverencia hacia delante</td> </tr> <tr> <td>Jugador y casi siempre ganador</td> <td>Subir los brazos y abrirlos formando un círculo</td> </tr> <tr> <td align="center" data-bbox="664 1971 796 2010"><b><u>Estrofa 2:</u></b></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Letra	Movimientos	<b><u>Estrofa 1:</u></b>		Soy Willy Fog apostador Que se juega con honor	Andar al ritmo de la música	La vuelta al mundo	Dar una vuelta hacia la derecha	Aventurero y gran señor	Reverencia hacia delante	Jugador y casi siempre ganador	Subir los brazos y abrirlos formando un círculo	<b><u>Estrofa 2:</u></b>		
Letra	Movimientos														
<b><u>Estrofa 1:</u></b>															
Soy Willy Fog apostador Que se juega con honor	Andar al ritmo de la música														
La vuelta al mundo	Dar una vuelta hacia la derecha														
Aventurero y gran señor	Reverencia hacia delante														
Jugador y casi siempre ganador	Subir los brazos y abrirlos formando un círculo														
<b><u>Estrofa 2:</u></b>															

Aquí estoy soy Rigodón	Saludar con la mano derecha	
Yo Tico el campeón	Saludar mano izquierda	
Yo soy Romy, dulce y fiel	Lanzar beso	
Y vivo enamorada de él	Poner manos en el pecho	
<b><i>Estrofa 3:</i></b>		
La cuenta atrás ya comenzó	Tocar con el dedo índice de la mano derecha la muñeca izquierda	
Llegaremos sí o no	Brazos extendidos a los lados con las palmas de las manos hacia arriba, mientras se levantan y se bajan los hombros.	
Mi vuelta al mundo Va a empezar	Dar una vuelta hacia la derecha	
<b><i>Estríbillo</i></b>		
Son 80 días son, 80 nada más	Andar en el sitio	
Para dar la vuelta al mundo	Dar una vuelta hacia la derecha	
Londres, Suez, también Hong Kong Bombay, Hawái, Tijuana y Singapour	Andar en el sitio	
Son 80 días, son 80 nada más	Andar en el sitio	
En barco,	Con las dos manos agarrar un volante imaginario y moverlo de derecha a izquierda	
en elefante,	Poner el brazo derecho delante de la cara y levantarla y bajarla rápido.	
en tren	Levantar el brazo derecho apuntando hacia arriba y bajarlo noventa grados.	
Ven, ven con nosotros, ven	Extender los dos brazos con las palmas de las manos hacia arriba y doblar los dedos hacia uno mismo.	
Lo pasaremos bien	Extender ambos brazos hacia delante y levantar ambos dedos pulgares.	
Ven, con nosotros, ven	Extender los dos brazos con las palmas de las manos hacia arriba y doblar los dedos hacia uno mismo.	

<b>Lo pasaremos bien</b>	Extender ambos brazos hacia delante y levantar ambos dedos pulgares.
<b><i>Estrofa 4:</i></b>	
Dicen que la felicidad	Dibujar una sonrisa con los dedos a la altura de la boca.
Es difícil de encontrar	Poner la mano derecha perpendicularmente con la frente mientras hay un balanceo de izquierda a derecha.
Pero no es cierto	Con los dedos índices de ambas manos cruzar ambas manos y descruzarlas.
Que divertido es ser feliz	Dar un salto extendiendo los brazos hacia arriba.
Si te sientes entre amigos de verdad	Abrazarse a sí mismo mientras se balancea de lado a lado.
<b><i>Estrofa 5:</i></b>	
Ya lo ves que fácil es	Con ambos dedos índices, señalar a los ojos.
El truco es sonreír	Dibujar una sonrisa con los dedos a la altura de la boca.
Aunque todo vaya mal	Extender ambos brazos hacia delante y colocar ambos dedos pulgares hacia abajo.
Las cosas cambian al final	Dar una vuelta
Cada mañana al despertar	Hacer como si nos despertásemos de la cama
Simplemente hay que decir	Poner ambas manos a la altura de la boca, juntar todos los dedos y desjuntarlos dos veces.
Que divertido es ser feliz	Dar un salto
<b><i>Estríbillo</i></b>	
Finalmente, el alumnado podrá obtener los pasaportes para poder empezar la aventura con el señor Willy Fog.	

<p>❖ <i>Bailando al ritmo de Willy Fog</i>: después se le entregará a cada alumno una fotografía de los 3 personajes (Anexo 1.4) que acompañan a Willy Fog en el viaje que son: Rigodón, Tico y Romy. Una vez todos tengan un personaje, se volverá a reproducir la canción y se tendrán que mover buscando a los compañeros que tengan el mismo personaje y cuando se encuentren seguirán bailando juntos. En el momento que se pare la música tendrán que quedarse quietos y cuando vuelva a sonar podrán seguir bailando juntos hasta que finalmente se formen los tres grupos.</p>	5'
<p>3. Vuelta a la calma:</p> <p>Los alumnos cogerán un pasaporte cada uno y escribirán su nombre en la portada, de modo que cada uno tendrá claramente identificado cuál es el suyo. Además, llenarán la primera página en la que tienen que poner que es un león y que sus compañeros de viaje se llaman: Rigodón, Tico y Romy, como el nombre de cada uno de los equipos recién formados.</p>	10'
<b>Evaluación:</b>	
<p><b>Conductas a observar:</b></p> <p>Han prestado atención e interés por la carta de Willy Fog.</p> <p>Han respetado las normas para poder realizar el circuito sin incidentes.</p> <p>Participan de manera activa en la tarea a realizar.</p> <p>Han mostrado interés por la canción y baile de Willy Fog.</p>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b>

**2ª Sesión: Reino Unido - Londres**



**Temporalización:**

45 minutos (45')

**Materiales:**

- Imágenes de Londres (Anexo 2.1).
- Carta de Willy Fog (Anexo 2.2).
- Canción de Willy Fog: <https://www.youtube.com/watch?v=NKtX8G6DS8&t=1s>
- Caja de cartón de Willy Fog.
- Tres cajas de cartón con bloques de construcción.
- 15 bosus.
- 15 lapiceros.
- Pinturas de colores.
- 15 pelotas pequeñas de goma-espuma.
- Música relajante en inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=zN0uJFTJeUc>

**Objetivos:**

1. Desarrollar su capacidad de equilibrio.
2. Participar de manera activa.
3. Realizar saltos apoyando una sola pierna.
4. Trabajar de manera cooperativa.
5. Crear un buen clima de aula.

**Desarrollo:**

1. Activación:

Comenzamos la sesión cantando y bailando la canción de Willy Fog para a continuación leer el nuevo mensaje de nuestro amigo el señor Willy Fog en asamblea. Se les preguntará a los alumnos lo que saben acerca de Londres, sus tradiciones, monumentos característicos, etc. y se les enseñará alguna imagen (Anexo 2.1.) para que puedan conocer algunos lugares más característicos de la ciudad.

**Tiempo:**

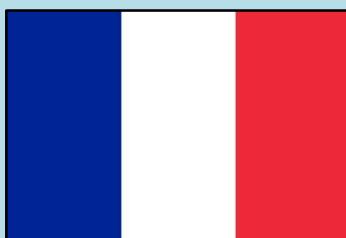
**10'**

10'

<b>2. Núcleo:</b>	<b>25'</b>
Tienen que visitar la ciudad de Londres, para ello la sesión está dividida en diferentes rincones que estarán relacionados con diferentes lugares importantes de la ciudad:  1. <i>Big Ben</i> : se van a separar en los tres equipos ya creados en la sesión anterior. En frente de cada fila van a tener una caja con bloques de construcción con los que tendrán que construir una torre que simule el Big Ben, pero haciendo relevos, de modo que saldrá el primero de la fila y colocará una pieza y tendrá que chocar la mano al compañero siguiente para que pueda salir para colocar la siguiente pieza y así sucesivamente.	10'
2. <i>Río Támesis</i> : los alumnos van a dividirse en tres grupos y van a tener que saltar los boses situados en forma de zig-zag simulando las piedras de los ríos. De esta forma, los alumnos podrán cruzar el río saltando de bosu en bosu y activando su equilibrio.	10'
3. <i>Puente de la torre de Londres</i> : cada uno de los grupos se van a colocar en fila de modo que los componentes del grupo van a tener que colocarse uno en frente del otro levantando una rodilla para crear un “puente” y que uno de los compañeros pueda pasar por encima suyo hasta que termine la fila y se coloque también al final de la fila y sea el siguiente compañero el que tenga que pasar por encima y así sucesivamente hasta que consigan llegar a cruzar el “río” que estará claramente marcado en el suelo.	5'
<b>3. Vuelta a la calma:</b>	<b>10'</b>
Los alumnos van a llenar la hoja correspondiente al día de hoy en el pasaporte (Anexo 1.3.).	5'
Para volver a la calma, los alumnos se van a sentar realizando un círculo y todos ellos van a disponer de una pelota pequeña de goma-espuma, con la que van a realizar masajes a sus compañeros al ritmo de música relajante.	5'
<b>Evaluación:</b>	

<b>Conductas a observar:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Han mostrado interés y motivación por las actividades a realizar.			
Han conseguido saltar apoyando una pierna sobre los bostos y alternándolas.			
Han sabido trabajar en equipo, respetando las reglas y ayudándose entre ellos.			
Se ha creado un buen clima en el aula óptimo para conseguir la relajación del alumnado.			

**3ª Sesión: Francia - París**



**Temporalización:**

55 minutos (55')

**Materiales:**

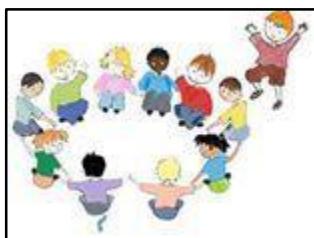
- Imágenes de París (Anexo 3.1.)
- Carta de Willy Fog (Anexo 3.2.)
- Caja de cartón de Willy Fog.
- 9 bancos de madera.
- 6 colchonetas
- Dos cajas de cartón.
- 30 pelotas pequeñas.
- Cinco pañuelos de diferentes colores: azul, verde y rojo.
- Tizas.
- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- 15 lapiceros.
- Pinturas de colores.
- Carta del gallo (Anexo 3.3)
- 15 esterillas.

- |  |
|--|
| - Música francesa: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bUKC5RAjUdg">https://www.youtube.com/watch?v=bUKC5RAjUdg</a> |
|--|

**Objetivos:**

1. Participar de manera activa y cooperativa.
2. Desarrollar la capacidad de equilibrio del alumnado.
3. Respetar las normas de los juegos psicomotores.  
<https://www.efdeportes.com/efd165/los-juegos-populares-en-educacion-fisica-y-lengua-extranjera.htm>
4. Crear un ambiente favorable para la relajación.

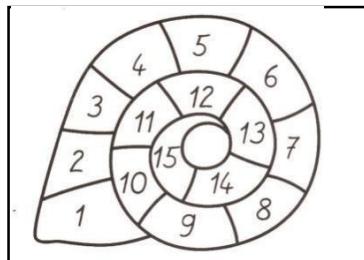
<b>Desarrollo:</b>	<b>Tiempo:</b>
1. Activación:  Los alumnos cuando entren al aula se encontrarán una caja con fotografías del nuevo destino, que es Paris (Anexo 3.1), y se situarán en asamblea para poder escuchar la nueva carta del señor Willy (Anexo 3.2) en la que nos dice que nos hemos perdido por uno de los jardines más conocidos de Paris, llamado <i>Los Jardines de Luxemburgo</i> . En la carta también aparecerá que se encontrarán con un gallo al que le pedirán ayuda, pero sólo quiere ayudar a unos auténticos parisinos, por lo que van a tener que entrenar para conseguir su ayuda y poder continuar con la aventura.	15'
Para comenzar a moverse un poco se va a proceder a jugar a uno de los juegos típicos franceses: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Le mouchouir</i> (el pañuelo francés): todos los alumnos menos uno, se van a colocar sentados en un círculo con los ojos cerrados y con las manos detrás de la espalda, el alumno que estará de pie tendrá un pañuelo en la mano y estará corriendo “a la pata coja” alrededor del círculo. Cuando este alumno decida, colocará el pañuelo encima de las manos de uno de los compañeros, el cual tendrá que cogerlo, levantarse y correr, apoyando tan solo una pierna, detrás del otro compañero intentando tocarle antes de que se siente en su sitio. En caso de que consiga pillarlo, se volverá a repetir la ronda, pero si no logra alcanzarlo, se cambiarán los roles y el alumno que estaba sentado pasará a estar de pie y colocar el pañuelo detrás de otro compañero para proceder de la misma forma.</li> </ul>	5'
	10'



Rescatada/tomada de: [Interdisciplinariedad educativa. Los juegos populares en Educación Física y lengua extranjera \(efdeportes.com\)](http://www.efdeportes.com)

2. Núcleo:	<b>30'</b>
Los alumnos van a realizar por rincones diferentes juegos típicos de Francia, por lo que se van a separar en tres grupos diferentes, los cuales comenzarán en rincones o bases claramente diferenciadas. Los rincones se explicarán al comienzo todos juntos para que todos sepan lo que tienen que realizar en cada base, se cambiará de juego pasados cinco minutos y estarán distribuidos de la siguiente manera:	5'
<p>1. <i>Circo francés</i>: con unos bancos de madera colocados al revés, es decir, apoyando la parte ancha del banco en el suelo y dejando en la parte superior la balda más estrecha, los alumnos tendrán que ir pasando sin caerse. En caso de que se caigan, tendrán que volver a la fila y empezarla de nuevo.</p> <p>Una vez hayan pasado todos los participantes del grupo sin ningún objeto adicional, se procederá a completar un poco más el ejercicio, ya que tendrán a su disposición dos cajas, una situada al principio de la fila llena de muchas pelotas pequeñas, y otra vacía situada al final del recorrido, de modo que los alumnos tendrán que intentar pasar por el banco pasándose una pelota de una mano a otra intentando mantener el equilibrio sin que se les caiga la pelota y cuando lleguen al final del banco, dejarán las pelotas dentro de la caja vacía.</p>	10'
2. <i>Marelle escargot</i> (La rayuela redonda): cada grupo va a jugar por individual por lo que estarán jugando cinco alumnos a la vez y, por lo tanto, la rayuela no tiene que ser más grande de la que aparece en la foto. El primer alumno de la fila, comenzará a saltar apoyando solamente una pierna en cada casilla numerada, para poder descansar tendrá que saltar a la casilla del centro que está sin numerar y apoyar	10'

los dos pies y poder continuar con el recorrido hasta el final de la espiral. Cuando llegue al final, tendrá que repetir el recorrido y una vez completado, podrá elegir una casilla en la que escribirá con tiza su nombre y será en la que podrá descansar él apoyando los dos pies, sin necesidad de saltar al centro.



Rescatada de: <https://www.jeuxetcompagnie.fr/marelle-escargot-regle-jeu/>

Una vez que todo el alumnado haya pasado por cada una de las bases, se reunirán en asamblea y se procederá a la lectura de la carta del gallo (Anexo 3.3.) dándoles la enhorabuena por haberse entrenado tan bien como auténticos franceses, por lo que les dirigirá hacia la estación del tren para poder llegar a su siguiente destino.

5'

3. Vuelta a la calma:

10'

Los alumnos llenarán la nueva página del pasaporte relacionada con Francia mientras suenan canciones típicas francesas y una vez hayan terminado de llenar los pasaportes van a irse tumbando en el suelo mientras respiran profundamente escuchando la música y realizan la siguiente actividad:

10'

❖ *Animales perezosos:* a partir de la posición que ellos elijan que sea muy cómoda (tumbada, de pie o sentada), se tendrán que estirar en todos los sentidos como si fuesen gatos, perros u otro animal que ellos se quieran imaginar para luego poder volver a la posición elegida y descansar.

#### Evaluación:

Conductas a observar:	1	2	3
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.			
Consiguen mantener el equilibrio sobre un banco de superficie estrecha.			

Consiguen mantener el equilibrio sobre un banco de superficie estrecha mientras pasan una pelota de mano a mano.			
Pueden saltar apoyando una sola pierna.			
Son capaces de mantenerse en equilibrio apoyando una pierna.			
Crean un ambiente de silencio en el aula óptimo para la relajación.			

#### 4ª Sesión: Italia - Bríndisi



##### Temporalización:

45 minutos (45')

##### Materiales:

- Imágenes de Brindisini e Italia (Anexo 4.1.)
- Carta de Willy Fog (Anexo 4.2.)
- Canción de Willy Fog
- 6 pañuelos: 3 de un color y 3 de otro.
- 9 aros.
- Música relajante: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_26BhViw28s](https://www.youtube.com/watch?v=_26BhViw28s)
- 8 pelotas de tenis.
- 8 esterillas.
- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- 15 lápices.
- Pinturas de colores.

##### Objetivos:

1. Favorecer el ambiente de grupo-clase.
2. Trabajar la coordinación mediante juegos psicomotores.
3. Participar de forma activa.
4. Desarrollar la cooperación.
5. Crear ambiente de silencio óptimo para la relajación.

##### Desarrollo:

Tiempo:

1. Activación:	<b>15'</b>
Los alumnos al entrar al aula se encontrarán con fotografías del nuevo destino (Anexo 4.1) y se sentarán en asamblea para comentar si saben cuál es el nuevo destino, qué saben acerca de él, etc.	5'
A continuación, se procederá a la lectura de la carta (Anexo 4.2) en la que Willy les explicará el problema que les ha surgido dado que el barco está estropeado y tienen que hacer una parada más larga de lo estimado, por suerte en la plaza principal del pueblo italiano se han encontrado con un concurso de juegos tradicionales en el que pueden participar para que la espera no se haga tan larga:  <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>La gallina ciega</i>: a un jugador voluntario, se le taparán los ojos y el resto tendrá que formar un círculo agarrándose de las manos sin soltarse e intentar no ser pillado por el compañero que tiene los ojos tapados. Para poder comenzar el juego, la gallina tendrá que dar tres vueltas en sí misma e intentar tocar a algún compañero, en ese momento, tendrá que intentar adivinar de qué persona se trata y si lo consigue, se cambiarán los roles.</li> </ul>	10'
	
<i>Rescatado de:</i> <a href="https://juegosyjuegosd.wordpress.com/2014/02/28/jugar-a-la-gallinita-ciega/">https://juegosyjuegosd.wordpress.com/2014/02/28/jugar-a-la-gallinita-ciega/</a>	
2. Núcleo:	<b>20'</b>
Juegos romanos ( <a href="http://www.culturaclasica.com/?q=node/2008">http://www.culturaclasica.com/?q=node/2008</a> )  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Tres en raya</i>: se jugará al juego de tres en raya, pero haciendo relevos de modo que se harán dos filas y el primero de la fila tendrá que salir corriendo, dejar su pañuelo en uno de los aros que formarán el tablero, volverá corriendo, le chocará la mano al siguiente de su fila</li> </ul>	10'

<p>y podrá salir a colocar el segundo pañuelo, buscando hacer un tres en raya y el tercero saldrá a colocar el último pañuelo cuando su compañero le choque la mano. Una vez que los tres pañuelos estén colocados, en caso de que no se haya conseguido hacer tres en raya, podrá salir el cuarto jugador a cambiar uno de los pañuelos y así sucesivamente hasta que uno de los dos equipos consiga hacer tres en raya.</p>																									
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Carrera de coches:</i> los alumnos se colocarán en tres filas, una por cada grupo ya realizados (Rigodón, Tico y Romy), y por parejas, colocándose uno de pie y el otro apoyando las manos en el suelo y levantando los pies siendo agarrados por el compañero que estará de pie y detrás suyo. Se realizarán relevos, en los cuales la carretilla tendrá que llegar a una línea claramente señalizada y volver a la fila para que la siguiente pareja pueda salir.</li> </ul>	10'																								
<b>3. Vuelta a la calma:</b>	10'																								
<p>Los alumnos se colocarán en asamblea y se comentarán los diferentes juegos realizados en la sesión. Tendrán que llenar la hoja correspondiente al país de Italia mientras suena música italiana.</p>	5'																								
<p>Para terminar con la sesión de hoy, se va a simular que los alumnos están en unas termas romanas y se van a dar unos masajes por parejas, de forma que un miembro de la pareja se tumbará encima de una esterilla y el otro le dará un masaje con una pelota pequeñita pasando por todas las partes de su cuerpo y cuando termine, se cambiarán los roles.</p>	5'																								
<b>Evaluación:</b>																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Conductas a observar:</th> <th style="text-align: center; padding: 2px;">1</th> <th style="text-align: center; padding: 2px;">2</th> <th style="text-align: center; padding: 2px;">3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.</td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Participan de manera activa en las tareas propuestas.</td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Se coordinan por parejas para poder realizar las actividades propuestas con satisfacción.</td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Crean un buen clima de aula para poderse relajar.</td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Controla su postura en situaciones de relajación.</td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> <td style="text-align: center; width: 25px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Conductas a observar:	1	2	3	Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.				Participan de manera activa en las tareas propuestas.				Se coordinan por parejas para poder realizar las actividades propuestas con satisfacción.				Crean un buen clima de aula para poderse relajar.				Controla su postura en situaciones de relajación.				
Conductas a observar:	1	2	3																						
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.																									
Participan de manera activa en las tareas propuestas.																									
Se coordinan por parejas para poder realizar las actividades propuestas con satisfacción.																									
Crean un buen clima de aula para poderse relajar.																									
Controla su postura en situaciones de relajación.																									

**5<sup>a</sup> Sesión:** Egipto – El Cairo**Temporalización:**

55 minutos (55')

**Materiales:**

- Fotografías de Egipto (Anexo 6.1)
- Carta de Willy Fog, *Cuento motor* (Anexo 6.2)
- Canción de Willy Fog
- Caja de cartón de Willy Fog.
- Música relajante egipcia: <https://www.youtube.com/watch?v=5ckKCMgwd9k>
- Abecedario de jeroglíficos y jeroglíficos (Anexo 6.3)
- Mapa del laberinto.
- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- 15 lapiceros y pinturas de colores.

**Objetivos:**

1. Prestar atención al cuento motor.
2. Participar de forma activa.
3. Trabajar la lateralidad.
4. Ser conscientes de las partes de su cuerpo.
5. Crear un ambiente óptimo en el aula para la relajación.

**Desarrollo:****Tiempo:**

## 1. Activación:

15'

Los alumnos cuando entran al aula se van a encontrar con una nueva caja de Willy Fog en la que va a haber fotografías (Anexo 6.1) pegadas del nuevo destino, el cual van a tener que intentar adivinar y comentar aspectos característicos acerca de él.

5'

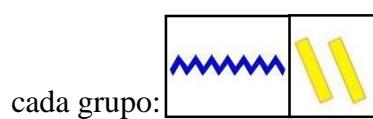
Esta actividad va a ser un cuento motor (Anexo 6.2) en el cual la maestra va a ir relatando lo sucedido y los alumnos van a tener que realizar juegos a su vez relacionados con la historia.

10'

Cuando Willy Fog avisa de que han robado los pasaportes se va a jugar al siguiente juego:

- *Polis y cacos*: entre los alumnos se va a elegir a cinco policías y todos los demás serán cacos. El juego consiste en que los alumnos policías, van a tener que pillar a los cacos y llevarlos a la cárcel, lugar en el que todos los alumnos que hayan sido pillados tendrán que formar una fila unos por las manos y no se podrá romper. En el momento que un caco consiga chocar la mano del último compañero de la fila, todos los cacos estarán en libertad y, por lo tanto, podrán ser libres otra vez.

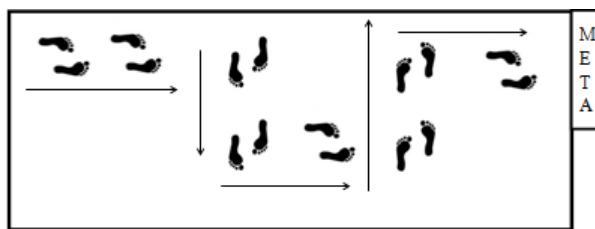
Al finalizar este juego, conseguirán obtener los primeros jeroglíficos para



## 2. Núcleo:

**25'**

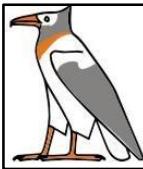
El viaje continúa y los alumnos tendrán que formar una fila todos juntos para simular que van en tren y mientras cantarán la canción de Willy Fog. Cuando lleguen al final de las vías, tendrán que parar y cruzar un laberinto, creado con ladrillos y picas, por parejas, teniendo cada pareja un mapa que les servirá de guía:



El miembro de la pareja que guía tendrá que decirle en voz alta los movimientos que tiene que realizar: “*cuatro pasos hacia delante, cuatro pasos hacia la derecha, dos pasos hacia delante, cuatro pasos hacia la izquierda y dos pasos hacia delante*”.

Cuando todos los alumnos consigan pasar el laberinto se les proporcionará



<p>❖ <i>Chocolate inglés:</i> el siguiente juego consistirá en jugar al chocolate inglés de modo que un jugador se pondrá mirando hacia una pared y el resto de alumnos se pondrán en una línea frente a esa pared con cierta distancia y harán de faraones que intentan esconderse. El alumno que estará de espaldas al resto de compañeros tendrá que contar hasta tres y darse la vuelta, mientras que el resto de jugadores aprovecharán para acercarse a la pared, pero en el momento en el que se dé la vuelta, se tendrán que quedar congelados como estatuas de faraones, tan típicas de Egipto. Se irán diciendo en alto alguna directriz como, por ejemplo, mano derecha arriba y mano izquierda abajo, pie y mano derechas estiradas hacia el lado derecho, etc. De este modo, las estatuas serán diferentes, pero tendrán que seguir las directrices dadas.</p> <p>Cuando el individuo ubicado frente a la pared vea a una de las estatuas moverse, o que coloquen mal las manos o pies, tendrá que volver a la línea del principio. En el caso de que una de las estatuas consiga tocar la pared, se cambiarán los roles.</p> <p>Cuando se haya terminado el juego, conseguirán el siguiente jeroglífico:</p> 	5'
<p>Una vez han encontrado a los faraones, necesitan comunicarse con ellos y resulta que no hablan nuestro idioma y que se comunican con jeroglíficos, por lo que van a tener que encontrar el abecedario de jeroglíficos (Anexo 6.3) que estará colgado por la sala de psicomotricidad. Los alumnos tendrán que identificar las letras que les han ido dando conforme han pasado las pruebas ya explicadas para conocer qué les quieren decir. La palabra que crean los jeroglíficos es: I-N-D-I-A, que es el nuevo destino del viaje.</p>	5'
<p>3. Vuelta a la calma:</p>	15'
<p>El alumnado llenará la hoja correspondiente a la sesión realizada en sus pasaportes.</p>	5'

A continuación, se tumbarán por el suelo de la sala de psicomotricidad, mientras suene música egipcia relajante y la maestra les irá nombrando partes del cuerpo que tendrán que ir tensando y destensando:

*“Tensamos muy fuerte el pie izquierdo y lo destensamos, ahora hacemos los mismo con el derecho y continuamos con las piernas, las manos, la tripa, los hombros, los labios, la nariz y los ojos hasta que todo el cuerpo esté relajado.”*

10'

#### Evaluación:

Conductas a observar:	1	2	3
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.			
Han prestado atención al cuento motor.			
Han estado participativos y motivados.			
Han sabido jugar respetando las normas.			
Saben localizar la parte izquierda de su cuerpo.			
Saben localizar la parte derecha de su cuerpo.			
Han conseguido crear un ambiente de silencio para la relajación.			
Han mostrado interés por las actividades realizadas.			
Han trabajado de forma cooperativa y respetando a sus iguales.			

#### 6ª Sesión: India – Bombay y Calcuta



#### Temporalización:

50 minutos (50')

#### Materiales:

- Imágenes de la India (Anexo 6.1.)

- Caja de cartón de Willy Fog.
- Carta de Willy Fog (Anexo 6.2.)
- 15 esterillas
- 20 velas eléctricas.
- 8 antifaces.
- Vídeo *Tranquilos y atentos como una rana:* :  
<https://www.youtube.com/watch?v=p-UMZmA80ME>
- Música relajante india: [https://www.youtube.com/watch?v=UMpc\\_zYUgbw](https://www.youtube.com/watch?v=UMpc_zYUgbw)
- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- 15 lapiceros.

#### **Objetivos:**

1. Desarrollar la capacidad de relajación.
2. Crear un ambiente de silencio en el aula.
3. Centrarse en uno mismo.
4. Tomar conciencia de todas las partes del cuerpo.
5. Confiar en la pareja.
6. Trabajar de manera activa.

<b>Desarrollo:</b>	<b>Tiempo:</b>
1. Activación:	<b>13'</b>
Los alumnos ya saben que van a ir a la India porque lo han averiguado con la sesión anterior, y van a poder visualizar en la pizarra digital diferentes fotografías de India (Anexo 7.1), podrán comentar un poco acerca de lo que conocen del país.  A continuación, se desplazarán a la sala de psicomotricidad formando una fila que va a simular el tren para dirigirse a la sala de psicomotricidad mientras cantan la canción de Willy Fog.	5'
Cuando lleguen a la sala de psicomotricidad, se van a encontrar con una carta de Willy Fog (Anexo 7.2.), así como esterillas por el suelo, velas eléctricas, música relajante india y luz tenue y se les dará la bienvenida al templo budista llamado <i>Templo Maitreya en Ladak</i> .	8'

Cada uno va a colocarse en una de las esterillas y procederán a respirar libremente al ritmo e intensidad que ellos mismos decidan, pero siempre siendo conscientes y sintiendo su respiración.	
❖ <i>Pintamos nuestros cuerpos:</i> el alumnado va a tener que ir moviéndose lentamente por la esterilla de modo que tienen que imaginar que hay pintura en la esterilla y tienen que conseguir pintar todo su cuerpo con esa pintura con el orden que elijan, pero ser conscientes de qué partes están siendo pintadas para conseguir manchar el cuerpo entero.	20'
2. Núcleo: Continuando con esta sesión de relajación en el templo budista, se van a colocar por parejas y van a realizar las siguientes actividades:	10'
❖ <i>Escaneamos nuestros cuerpos:</i> un miembro de la pareja se tumbará en la esterilla y el otro miembro de la pareja se encargará de realizar un escáner corporal al compañero, pasando la mano por encima del cuerpo del compañero sin llegar a tocarle, comenzando por la parte del cuerpo que quiera, pero siempre que siga un orden claro y no se olvide de ninguna parte del cuerpo. Una vez finalizado este proceso se cambiarán las funciones.	5'
❖ <i>El espejo ciego:</i> con las mismas parejas jugarán al espejo ciego, de modo que un miembro de la pareja tendrá los ojos tapados y será la que realice los movimientos y la otra persona podrá ver y tendrá que imitar los movimientos del compañero. Cuando haya terminado, le tocará realizarlo al otro miembro de la pareja.	5'
❖ <i>Generador de espacios:</i> en esta actividad, los individuos van a seguir estando con las parejas de las actividades anteriores. Un componente de la pareja tendrá ausencia visual y será el encargado de realizar posturas y movimientos a una velocidad acorde con la música relajante que sonará, el otro miembro de la pareja tendrá que introducirse en esos huecos de espacio que su compañero deja. Después, se cambiarán los papeles.	5'

<b>3. Vuelta a la calma:</b>	<b>17'</b>
Para finalizar esta actividad se reproducirá el audio de <i>Tranquilos y atentos como una rana</i> (Snel, 2013), mediante la cual los alumnos van a tener que seguir y realizar lo que el audio les vaya indicando. Es un ejercicio para aprender a relajarse y respirar.	12'
Cada individuo tendrá que llenar en su pasaporte lo realizado en la sesión.	5'
<b>Evaluación:</b>	
<b>Conductas a observar:</b>	<b>1</b> <b>2</b> <b>3</b>
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.	
Han creado un ambiente de silencio.	
Han respetado a los iguales.	
Se han podido centrar en ellos mismos.	
Han trabajado por parejas respetando el silencio creado en el aula.	
Se han movido lentamente en el espacio sin realizar mucho ruido.	

<b>7ª Sesión: China – Hong Kong</b>

<b>Temporalización:</b>
50 minutos (50')
<b>Materiales:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes de China (Anexo 7.1.)</li> <li>- Carta de Willy Fog (Anexo 7.2.)</li> <li>- Caja de cartón de Willy Fog.</li> <li>- Música de China: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bq1GgWLMNBY">https://www.youtube.com/watch?v=bq1GgWLMNBY</a></li> <li>- 5 antifaces.</li> <li>- 1 pelota.</li> <li>- 1 folio.</li> </ul>

- 20 pañuelos de tela fina.
- Música china relajante: <https://www.youtube.com/watch?v=1735yPg84XY>
- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- 15 lapiceros.

#### **Objetivos:**

1. Tomar conciencia de los movimientos corporales siguiendo la música.
2. Desarrollar la coordinación mediante la canción motora.
3. Desarrollar la lateralidad mediante el juego motor.
4. Trabajar de forma cooperativa y activa.
5. Facilitar la imaginación y creatividad mediante movimientos.

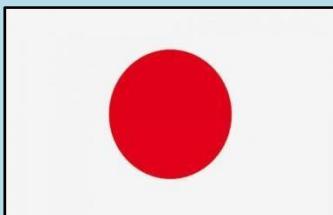
<b>Desarrollo:</b>	<b>Tiempo:</b>
1. Activación:  El alumnado al entrar al aula se encontrará con una serie de fotografías (Anexo 8.1) del nuevo destino, pegadas en la caja. Cuando hayan conseguido hablar un poco acerca de lo que ven en las fotografías, podrán proceder a la apertura de la caja y lo que conlleva la lectura de la carta (Anexo 8.2).	<b>10'</b>  5'
En esta carta, Willy Fog les contará que han llegado a China y cantarán su canción todos juntos, mientras hacen la siguiente actividad:  ❖ <i>El baile del dragón</i> , en el que los individuos participantes van a tener que dividirse en los tres grupos existentes (Tico, Rigodón y Romy). El primero de cada fila comenzará a realizar movimientos y desplazamientos al ritmo de la música y los demás compañeros los tendrán que imitar. Cuando la profesora lo indique, el cabeza de la fila pasará a estar al final, de modo que se cambien los roles y así sucesivamente hasta que todos los alumnos hayan estado en la primera posición.	5'
2. Núcleo:  Para continuar con la sesión se va a jugar a <i>La pelota china</i> , para este juego se van a tener que sentar en un círculo todos los alumnos y alumnas. Se tirará una pelota rápidamente dentro del círculo y en el momento en el que un participante la agarra, los compañeros que están a sus lados tendrán que levantar la mano más cercana al compañero que haya agarrado la pelota. En	<b>30'</b>  10'

<p>el momento en el que algún alumno no reaccione rápidamente, se tendrá que salir del círculo y participarán como árbitros del juego. En el momento en el que solo queden cinco jugadores en el círculo, serán los ganadores y se podrá volver a empezar el juego.</p> <p>A continuación, se seguirá con variantes de modo que sólo puedan levantar la mano derecha o la mano izquierda.</p>	
<p>La siguiente actividad se llama <i>Yaaltjihutu</i> (<i>¿A dónde voy?</i>) y para poderla realizar los alumnos se tendrán que sentar formando un círculo y tan solo cinco alumnos, se colocarán en el centro del círculo pero de pie y con los ojos tapados, además en el centro del círculo se colocará un folio. En ese momento, los alumnos que están sentados y pueden ver, tendrán que guiar a los alumnos que no ven indicándoles hacia dónde se tienen que mover: delante, atrás, derecha, izquierda, etc. Cuando un alumno pise el folio colocado en el suelo, se podrán cambiar los roles.</p>	10'
<p>La siguiente actividad hace referencia a las casas típicas chinas y el juego se llama <i>Casas en ruinas</i>. Los alumnos van a distribuirse en tríos, de forma que cada trío va a crear una casa, siendo una persona el habitante de la casa y los otros dos las paredes. Es muy importante que el habitante mire hacia el frente, es decir, que no mire de frente a ninguno de sus compañeros que hacen de pared porque así se podrá distinguir cuál es la pared de la derecha o la de la izquierda, teniendo como referencia al habitante de la casa.</p> <p>Uno o varios alumnos no van a tener casa, por lo que tendrán que intentar meterse en una de ellas gritando la parte de la casa que se tiene que ir. Por ejemplo, si el alumno dice el habitante, todos los habitantes tendrán que buscar rápidamente otra casa donde refugiarse y si dice pared derecha, solamente las paredes de la derecha del habitante se tendrán que ir a colocarse en otra casa diferente.</p>	10'
<p>3. Vuelta a la calma:</p>	10'
<p>Para volver a la calma, los alumnos podrán moverse como ellos quieran por la sala al ritmo de la música, dándoles la opción de coger pañuelos para poder bailar con ellos, así como poder interactuar con ellos y otros compañeros o compañeras.</p>	5'
<p>El alumnado tendrá que llenar la hoja relacionada con la sesión realizada.</p>	5'

## Evaluación:

Conductas a observar:	1	2	3
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.			
Levantan la mano correspondiente a la norma que se ponga, levantando solamente la mano izquierda o derecha según se indique.			
Respetan las normas de los juegos.			
Participan activamente en los juegos propuestos.			
Saben localizar la pared derecha o la izquierda en el juego llamado <i>Casas en ruinas</i> .			
Siguen el ritmo de la música, de modo que si la canción es lenta los movimientos serán más lentos que cuando suene una canción rápida.			

## 8<sup>a</sup> Sesión: Japón - Yokohama



### Temporalización:

45 minutos (45')

### Materiales:

- Fotografías de Japón (Anexo 8.1.)
- Carta de Willy Fog (Anexo 8.2.)
- Caja de cartón de Willy Fog.
- Canción *El ratón japonés*: [https://www.youtube.com/watch?v=e7tzJIx\\_1as](https://www.youtube.com/watch?v=e7tzJIx_1as)
- Plantillas del abanico japonés (Anexo 8.3.)
- 20 palos de madera.
- Celo.
- 15 esterillas.
- Música relajante japonesa: [https://www.youtube.com/watch?v=p\\_SHztvjM7Y](https://www.youtube.com/watch?v=p_SHztvjM7Y)

- Pasaportes (Anexo 1.3.)
- 15 lapiceros y pinturas.

**Objetivos:**

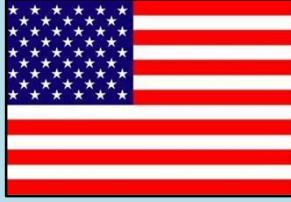
1. Coordinar diferentes partes del cuerpo mediante una canción motora.
2. Participar activamente en las actividades propuestas.
3. Desarrollar la autonomía del alumnado.
4. Participar de manera cooperativa con sus iguales.
5. Tomar control de su propio cuerpo en situaciones de relajación y tensión.

<b>Desarrollo:</b>	<b>Tiempo:</b>												
1. Activación:  Al entrar al aula, el alumnado se va a encontrar con la caja de Willy Fog en la que van a estar pegadas diferentes fotografías de Japón (Anexo 8.1.). Después de averiguar el nuevo destino, se procederá a la lectura de la carta de Willy Fog (Anexo 8.2.), en la que dará la bienvenida al país y les preparará para aprender un baile tradicional de Japón.	10'												
2. Núcleo:  Para comenzar con esta actividad, los alumnos y alumnas van a recibir una plantilla de un abanico (Anexo 8.3.) con la bandera de Japón que tendrán que colorear, una vez coloreada, colocarán un palo de madera para poderlo sujetar y poder realizar la siguiente parte de la sesión.	25'												
Los alumnos se colocarán en círculo y se reproducirá la canción <i>El ratón japonés</i> mientras la docente irá realizando la coreografía acorde con la canción acompañada de movimientos con el abanico y los niños los imitarán. A continuación, aparece la tabla explicativa en la que aparece la letra de la canción y al lado los movimientos a realizar.	15'												
<table border="1"> <thead> <tr> <th><b>Letra</b></th><th><b>Movimientos</b></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"><b><i>Estrofa 1:</i></b></td></tr> <tr> <td>En Japón vive un ratón</td><td>Andar en el sitio</td></tr> <tr> <td>Con bigotes de cartón</td><td>Dibujar un bigote con las manos a la altura de la boca</td></tr> <tr> <td>Usa zapaticos blancos</td><td>Señalar los zapatos</td></tr> <tr> <td>y un quimono de algodón</td><td>Hacer como si se pusieran un kimono</td></tr> </tbody> </table>	<b>Letra</b>	<b>Movimientos</b>	<b><i>Estrofa 1:</i></b>		En Japón vive un ratón	Andar en el sitio	Con bigotes de cartón	Dibujar un bigote con las manos a la altura de la boca	Usa zapaticos blancos	Señalar los zapatos	y un quimono de algodón	Hacer como si se pusieran un kimono	
<b>Letra</b>	<b>Movimientos</b>												
<b><i>Estrofa 1:</i></b>													
En Japón vive un ratón	Andar en el sitio												
Con bigotes de cartón	Dibujar un bigote con las manos a la altura de la boca												
Usa zapaticos blancos	Señalar los zapatos												
y un quimono de algodón	Hacer como si se pusieran un kimono												

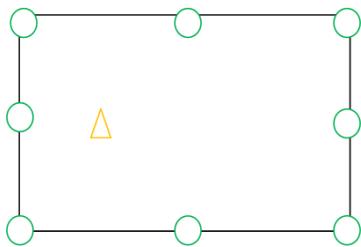
<b><u>Estríbillo:</u></b>	
<b>El ratón japonés</b>	Andar en el sitio
<b>zapatea con los pies</b>	Dar pisadas fuertes
<b>Lleva la colita al viento</b>	Mover el cuerpo de derecha a izquierda mientras se baja hasta tocar el suelo
<b>y las medias al revés</b>	Desde el suelo saltar hacia arriba con los brazos extendidos apuntando hacia arriba.
<b><u>Estrofa 2:</u></b>	
El ratón fue a visitar el palacio imperial  Y al entrar al comedor encontró al emperador	Andar en el sitio
<b><u>Estríbillo</u></b>	
<b><u>Estrofa 3:</u></b>	
Konbanwa emperador  Lo saluda el ratoncito	Con ambas palmas de las manos juntas a la altura del pecho se inclina el tronco hacia delante y se vuelve a la posición inicial
Yo le traigo arroz con leche pa' que coma con palitos	Con ambas manos apuntando hacia la boca y con los dedos juntos acercarlas a la boca de forma alterna.
<b><u>Estríbillo</u></b>	
<b><u>Estrofa 4:</u></b>	
Konbanwa señor ratón  Respondió el emperador	Con ambas palmas de las manos juntas a la altura del pecho se inclina el tronco hacia delante y se vuelve a la posición inicial
Le regala pan con queso	Con ambas manos apuntando hacia la boca y con los dedos juntos

	acerclarlas a la boca de forma alterna.	
Y un enorme quitasol	Estando ambos brazos extendidos hacia arriba se abren hacia fuera mientras se bajan hasta que toquen el cuerpo.	
<b><u>Estríbillo x2</u></b>		
Arigatô gozaimashita	Con ambas palmas de las manos juntas a la altura del pecho se inclina el tronco hacia delante y se vuelve a la posición inicial	
<p>Una vez se haya realizado un par de veces, se separará a la clase por la mitad de modo que se creen dos grupos diferenciados, unos que serán el ratón y los otros el emperador, que se colocarán en dos líneas paralelas con cierta distancia entre ellas.</p> <p>Se volverá a reproducir la canción y en este momento los alumnos se moverán hacia delante y hacia atrás al ritmo de la música, realizando los mismos pasos de baile que en la parte anterior. Una vez realizada la canción se repetirá cambiando los roles de los alumnos.</p>		
3. Vuelta a la calma:		<b>10'</b>
<p>❖ <i>Respiración cromática:</i> todo el alumnado se va a tumbar sobre una esterilla para poder respirar tranquilamente mientras se imaginarán que sus pulmones se tiñen de diferentes colores, los cuales serán dichos por la persona que dirija la actividad o los podrá dejar a la elección del propio individuo, y tendrán que visualizar cómo el humo que desprenden al espirar tiene el mismo color que haya en sus pulmones.</p>		5'
El alumnado tendrá que llenar la hoja del pasaporte relacionada con la sesión realizada.		5'
<b>Evaluación:</b>		

Conductas a observar:	1	2	3
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.			
Se muestran participativos en las actividades propuestas.			
Consiguen bailar coordinando las diferentes partes de su cuerpo.			
Coordinan sus propios movimientos con los de los demás.			
Controlan su postura en situaciones de relajación.			

<b>9<sup>a</sup> Sesión:</b> EEUU – San Francisco	
<b>Temporalización:</b>	45 minutos (45')
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografías de EEUU (Anexo 9.1.)</li> <li>- Carta de Willy Fog (Anexo 9.2)</li> <li>- Caja de cartón de Willy Fog.</li> <li>- 9 conos.</li> <li>- 1 pelota de goma-espuma.</li> <li>- Pasaportes (Anexo 1.3.)</li> <li>- 15 lapiceros y pinturas.</li> <li>- Música relajante de EEUU: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HFPomj5Zit8">https://www.youtube.com/watch?v=HFPomj5Zit8</a></li> </ul>
<b>Objetivos:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trabajar la coordinación mediante el juego motor.</li> <li>2. Cumplir las normas de diferentes juegos motores.</li> <li>3. Trabajar de manera activa y cooperativa.</li> <li>4. Desarrollar habilidades psicomotrices básicas sobre todo correr y saltar.</li> <li>5. Tomar conciencia de las diferentes partes de su cuerpo.</li> <li>6. Trabajar la relajación de diferentes partes del cuerpo por individual.</li> </ol>
<b>Desarrollo:</b>	<b>Tiempo:</b>

<p><b>1. Activación:</b></p> <p>El alumnado se encontrará con la caja de Willy Fog en la que verán fotografías de EEUU (Anexo 9.1.) y se dispondrá en asamblea para poder leer la nueva carta de Willy Fog (Anexo 9.2.) una vez hayan ya descubierto el nuevo destino y hayan comentado conocimientos previos acerca del lugar.</p>	<b>10'</b>
<p>El problema es que el enemigo no nos deja pasar la frontera por lo que vamos a jugar al siguiente juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Gavilán-gavilán</i>: los alumnos se colocarán en la pista de baloncesto y en la línea de mitad de campo se colocará una persona voluntaria que hará del enemigo y el resto de alumnado se colocará en una de las líneas del fondo del campo. La persona situada en el medio tendrá que gritar: <i>¡No lo conseguiréis!</i> Y el resto de personas le contestarán: <i>¡Eso ya lo veremos!</i>, momento en el que correrán hacia la otra línea del fondo del campo pasando por mitad del campo evitando ser tocados. En caso de que sean tocados se tendrán que quedar en el medio de campo e intentar evitar que pasen al otro lado del campo.</li> </ul>	10'
<p><b>2. Núcleo:</b></p> <p>Una vez han conseguido cruzar la frontera, se van a encontrar con numerosas personas que se dirigen al campo de Beisbol, por lo que para poder continuar van a tener que acudir y jugar a este deporte típico en Estados Unidos pero adaptado al espacio del contexto escolar en el que está basada este trabajo, por ello se realizará la siguiente actividad:</p>	<b>20'</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Pichi (Béisbol)</i>: para poder realizar este juego parecido al béisbol, se dividirá a la clase en dos grupos homogéneos. Se colocarán en mitad del campo de futbol del recreo del colegio y habrá conos en cada una de las esquinas del medio campo, así como entre ellas, es decir, a mitad de línea, de modo que el campo quedará así:</li> </ul>	20'



Con un total de ocho bases, en la que los participantes y las participantes van a poder descansar. Cada equipo va a tener un rol diferente, de modo que un equipo será el bateador, que se situará en la salida y el otro equipo se tendrá que situar dispersos por todo el campo. Al lado del punto de salida, se colocará el “pichi” que es el jugador o la jugadora que enviará la pelota al primer bateador, con el pie, el cual al recibirla tendrá que chutar la pelota al campo de juego, momento en el que comenzará a correr hasta la primera base o si la situación del juego se lo permite, continuar hasta la siguiente base, dado que el objetivo es dar una vuelta completa para conseguir un punto.

Los jugadores del equipo contrario van a tener que coger la pelota lo más rápidamente posible para pasársela al “pichi”, el cual cuando reciba la pelota tendrá que apoyarla sobre el cono y gritar: *¡pichi!* Si en ese instante, el jugador o jugadores que están participando se encuentran entre base y base, tendrán que volver a la fila con el resto de su equipo.

En caso de que algún participante del equipo contrario, intercepte la pelota antes de que toque el suelo, se cambiarán los roles de los equipos, de modo que el equipo corredor pasará a distribuirse por el campo y el otro equipo procederá a ser los corredores.

Cada vez que un nuevo participante del equipo de los corredores, lance la pelota, el resto de sus compañeros ubicados en las bases del campo, tendrán que aprovechar para avanzar a la siguiente base dado que no pueden estar más de un individuo en cada base.

3. Vuelta a la calma:	<b>10'</b>
-----------------------	------------

El alumnado llenará la página del pasaporte correspondiente con el país trabajado en la sesión, mientras suene música relajante.	5'
Cuando vayan terminando, se realizará la siguiente actividad:  ❖ <i>La bruja</i> : una persona hará de “bruja” y tendrá que moverse por la sala lanzando “hechizos”, los cuales consisten en que cuando esta persona toque alguna de las partes del cuerpo de otro individuo, éste tendrá que paralizar la parte del cuerpo tocada y conforme la “bruja” se vaya alejando podrá descongelarse y por lo tanto la podrá volver a mover.	5'
<b>Evaluación:</b>	
<b>Conductas a observar:</b>	<b>1</b>
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.	<input type="checkbox"/>
Cumplen las normas de los juegos propuestos.	<input type="checkbox"/>
Se muestran activos y participativos en las tareas a realizar.	<input type="checkbox"/>
Son capaces de adecuar la velocidad de su carrera al juego.	<input type="checkbox"/>
Trabajan de manera cooperativa.	<input type="checkbox"/>
Saben relajar partes del cuerpo por separado.	<input type="checkbox"/>

<b>10<sup>a</sup> Sesión:</b> Final del viaje – Liverpool – Gran Bretaña

<b>Temporalización:</b>
45 minutos (45')

- Caja de cartón de Willy Fog.
- Carta de Willy Fog (10.1.)
- Tizas blancas.
- Fotografías de los amigos de Willy Fog (Anexo 1.4.)
- 15 esterillas.
- Canciones de los Beatles: <https://www.youtube.com/watch?v=cD2cInYqgRU>
- Papel continuo.
- Pinturas de colores.

#### **Objetivos:**

1. Evaluar la Unidad Didáctica.
2. Saber ubicarse en el espacio determinado.
3. Ser conscientes de su cuerpo tanto relajado como en tensión.
4. Favorecer la autonomía del alumnado.
5. Fomentar la participación activa del alumnado.

<b>Desarrollo:</b>	<b>Tiempo:</b>
1. Activación:  El viaje finaliza en Liverpool y esta sesión va a servir para repasar todo lo aprendido a lo largo de la Unidad Didáctica.  Cuando el alumnado entre en el aula se encontrarán con la caja de todas las sesiones anteriores con las fotografías del último destino, momento en el que los individuos participantes tendrán que intentar adivinar de qué ciudad se trata, y se comentará acerca de la misma.	10'
Se continuará la sesión bailando la canción de Willy Fog, la cual se habrá trabajado desde la primera sesión de esta Unidad Didáctica y que se explica minuciosamente en la sesión número uno.	5'
2. Núcleo:  Para finalizar la Unidad Didáctica se va a llevar a cabo una actividad en la que el alumnado va a poder repasar el recorrido realizado a lo largo de las sesiones trabajadas. Para ello se procederá a hacer la siguiente actividad:  ❖ <i>Nos convertimos en países</i> : para poder realizar esta actividad, se va a necesitar una base en el suelo realizada con tiza blanca creando la silueta del mapa del mundo. También se colocarán en una mesa las	20'

<p>fotografías de los personajes que acompañan a Willy Fog en su aventura que se pueden observar en el Anexo 1.4., así como los nombres junto con las banderas de cada uno de los ocho países por los que pasa Willy Fog (Anexo 10.2.)</p> <p>Posteriormente, la maestra enseñará una de las fichas de los países y el primero que lo diga correctamente se tendrá que colocar encima del sitio correcto del mapa del mundo dibujado previamente en el suelo y así sucesivamente con el resto de países, hasta conseguir que haya ocho alumnos situados sobre el mapa.</p> <p>A continuación, cada participante cogerá la fotografía del personaje del grupo en el que haya estado durante toda la Unidad Didáctica e irá pasando por todos los países diciendo el nombre de los mismos mientras suena la canción de Willy Fog aprendida en la primera sesión.</p> <p>Cuando el alumno o alumna haya terminado el recorrido tendrá que decir uno de los países para colocarse en ese lugar y el compañero o la compañera que estuviera en ese país se colocará en la fila para poder realizar el recorrido y de este modo todos y cada uno de los individuos participantes podrán realizar ambos roles.</p>	
3. Vuelta a la calma:	10'
<p>A continuación, se realizará la siguiente actividad de relajación en la que se reproducirá música de los Beatles dado que el viaje finaliza en la ciudad de los Beatles, es decir, Liverpool:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Las tortugas al sol:</i> los niños adoptarán una posición cómoda sobre una colchoneta cada uno. Se les dirá que son como tortugas calentándose perezosamente al sol, cuando de repente, ¡un peligro acecha! y “las tortugas” se tendrán que esconder sin hacer ruido. Primero esconderán la cabeza, seguidamente los brazos y, finalmente, las patas bajo su caparazón.</li> </ul> <p>La actividad finalizará cuando esté todo el cuerpo dentro del caparazón, por lo que el peligro habrá pasado y podrán volverse a estirar al sol y moverse lentamente sobre el espacio.</p>	5'

Para finalizar la sesión y la Unidad Didáctica, el alumnado va a llenar un infograma sobre papel continuo, en el que van a tener que dibujar lo que más les haya gustado de la Unidad Didáctica, así como lo que hayan aprendido, ya sea con dibujos, palabras o frases cortas.

5'

Al finalizar la actividad, se podrá ver reflejado todo lo trabajado a lo largo de la Unidad Didáctica y se podrá colgar en el aula para que todos los participantes puedan observar el resultado.

#### Evaluación:

Conductas a observar:	1	2	3
Muestran interés y motivación por la carta de Willy Fog.			
Han creado un ambiente de silencio para la relajación.			
Han trabajado individualmente consiguiendo plasmar sus propias ideas sobre el infograma.			
Se han ubicado correctamente en el mapa según el país trabajado.			
Han sabido relacionar las banderas con los países correspondientes.			

## 5. Conclusiones

La psicomotricidad aporta al alumnado de Educación Infantil una serie de aspectos muy relevantes como señalan Herrera y Ramírez (1993), ya que afecta al desarrollo integral de la persona, es un cauce de maduración y estimulación temprana. Además, se relaciona con la prevención y normalización de diversas disfunciones, influye en el aprendizaje lectoescritor y en cualquier aprendizaje hasta en la construcción del pensamiento y también sirve de ayuda a todo el alumnado, tengan las características que tengan. Así pues, trabajar la psicomotricidad en Educación Infantil resulta esencial. Es en este sentido que considero que la Unidad Didáctica desarrollada en este TFG puede constituir un recurso útil para mi futura labor profesional. Su punto fuerte es la motivación del alumnado, ya que con todas las cartas que reciben del personaje y el hilo conductor de la historia se conseguirá la atención del alumnado y se intentará conseguir un aprendizaje lo más significativo posible. Sin embargo, el punto más débil de esta Unidad Didáctica es no haberla podido poner en práctica, lo que ha imposibilitado saber qué aspectos fallan, por lo que no se pueden modificar para perfeccionarla. Esta Unidad Didáctica, una vez puesta en práctica y mejorada, podría ser utilizada por otros profesionales de la educación

que quieran trabajar la psicomotricidad con sus alumnos y alumnas. Sin embargo, no puede olvidarse de que se trata de una Unidad Didáctica a desarrollar durante 10 días, por lo que dada la importancia que tiene la psicomotricidad en Educación Infantil, esta se deberá seguir trabajando a lo largo de todo el curso escolar, y no solo durante el tiempo que dure esta Unidad Didáctica.

## **6. Valoración personal**

La realización de este trabajo me ha aportado una serie de conocimientos que son de gran utilidad para mi futuro profesional como docente, ya que no solo he podido poner en práctica conocimientos previos obtenidos gracias a las diferentes asignaturas cursadas durante todo el grado, sino que también he podido aprender aspectos referentes a la psicomotricidad, tema que me resulta muy interesante.

La creación de mi propia Unidad Didáctica me ha ofrecido un abanico de posibilidades, al haber podido explotar mi creatividad, pero también me ha supuesto un gran reto dado que hasta el momento no había desarrollado una Unidad Didáctica completa individualmente.

Por otro lado, la redacción de este trabajo me ha permitido mejorar una serie de competencias generales del Grado en Magisterio en Educación Infantil, las cuales aparecen desarrolladas en la guía docente de la asignatura Trabajo fin de Grado, y que aparecen a continuación:

- CG01: conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la educación infantil.
- CG02: promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora.
- CG11: reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.

También he conseguido mejorar algunas competencias básicas del mismo grado y de la misma Guía docente:

- CB2: aplicar conocimientos al trabajo de forma profesional.
- CB4: poder transmitir información e ideas a un público tanto especializado como no especializado.

Por otro lado, la redacción de este trabajo también me ha permitido ser más consciente de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículum de Educación Infantil en Aragón, recopilar información de un tema en concreto en este caso sobre psicomotricidad, comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo de 0-6 años, conocer las características de la motricidad de 0 a 6 años y las consecuencias así como entender que la observación sistemática es el instrumento básico para poder evaluar.

También me gustaría remarcar la motivación que tengo por poner en práctica esta Unidad Didáctica en mi futuro profesional como docente de Educación Infantil, por supuesto tendría que adaptarlo al contexto pertinente, pero me gustaría poder dar utilidad al esfuerzo que he empleado en la realización de este trabajo.

Para finalizar, quiero añadir la importancia que tenemos los docentes de Educación Infantil para poder lograr que todos y cada uno de los alumnos y alumnas puedan desarrollarse de la mejor forma posible y para ello debemos de adaptarnos a sus necesidades teniendo en cuenta las características individuales de cada persona buscando siempre ofrecerles lo que mejor se adapte a cada situación. Por ello, este trabajo puede ser puesto en práctica en contextos diferentes, pero con modificaciones de modo que se pueda adaptar al alumnado y al contexto escolar en concreto.

## **7. Referencias**

- Aguirre, J. (2005). *La aventura del movimiento. El desarrollo psicomotor de 0 a 6 años.* Universidad Pública de Navarra: Nafarroako Unibertsitate Publikoa.
- Arnaiz, P. y Lozano, J. (1996). *Proyecto curricular para la diversidad. Psicomotricidad y lectoescritura.* Madrid: CCS.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil.* Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numeros\\_16/TAMARA\\_ARDANAZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numeros_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf)
- Ballester, A. (2002). El aprendizaje significativo en la práctica: cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula. *Seminario de aprendizaje significativo*, 16-21.
- Berruezo P. P. y Adelantado, P. B. (2000). *El contenido de la Psicomotricidad. Psicomotricidad: prácticas y conceptos.* Madrid: Ed. Miño y Dávila.
- Berruezo, P. P. (2000b). El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (Ed.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos* (p. 43-99). Madrid: Miño y Dávila editores.
- Berruezo, P. (2001). El contenido de la psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales.* 1 (1), 39-48.
- Berruezo, P. P. y García, J. A., (1999). *Psicomotricidad y Educación Infantil.* Madrid: CEPE.
- Caveda, J. L. C., Moreno, C. M., y Garofano, V. V. (1998). *Las canciones motrices II.* Barcelona, España: INDE.
- Conde Caveda, J. L. (2001). *Cuentos motores.* Barcelona: Paidotribo.
- Defontaine, J. (1978). *Terapia y reeducación psicomotriz. Del desarrollo psicomotor a la relación terapéutica.* Editorial Médica y Técnica, S.A. Barcelona, España
- Desrosiers, P. y Tousignant, M. (2005). *Psicomotricidad en el aula.* INDE Publicaciones.
- European Forum of Psychomotricity (2021). Bachelor-Programme. Recuperado de: <https://psychomot.org/?s=definition&search=Search>
- García, J.A. y Martínez, P. (1990). *Psicomotricidad y educación preescolar.* Madrid: Cepe S.A.

- Heredia, J. (2012). *Guía para el manejo de la psicomotricidad a niños de 4 a 5 años de edad orientada a maestros del centro educativo paraíso del saber* (Bachelor's thesis). Quito, Ecuador.
- Hermant, G. (1994). *Génesis y perspectivas de la escuela francesa de psicomotricidad. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias*, 47 (2), 7-21. Madrid.
- Hernández, A., y González, I. (2013). *Estrategias metodológicas de la Educación Física en Educación Infantil*. Desarrollo curricular de la Educación Física en la educación infantil. Madrid: Pirámide.
- Jiménez, J., Alonso, J. y Jiménez, I. (2004). *Psicomotricidad. Práctica II*. Colección educación actual. Madrid: La tierra hoy, S.L.
- Jiménez, J. y Jiménez, I. (1995). *Psicomotricidad. Teoría y programación para educación infantil, primaria, especial e integración*. Madrid: Escuela Española, S.A. (colección educación al día)
- Kurtz, L. (2003). *Cómo desarrollar la psicomotricidad de los niños. Estrategias para padres y educadores*. Madrid: Espasa Libros, S.L.U.
- Lauzon, F. (2004). *L'Éducation Psychomotrice. Source d'autonomie et de dynamisme*. Sainte-Foy (Québec): Presses de l'Université du Québec.
- Lázaro, A. (2000). *Nuevas experiencias en educación psicomotriz*. Zaragoza: Mira editores.
- Le Boulch, J. (1981). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Martín, D. (2008). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Ediciones Pirámide; Grupo Anaya, S. A.
- Martínez Calle, A. (2007). *Cuentos motores*. Sevilla: Wanceulen.
- Mendiara, J. (2008). *La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural*. Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado, (62), 199-220.
- Mendiara, J., y Gil, P. (2003). *Psicomotricidad: Evolución, corrientes y tendencias actuales*. Sevilla: Wanceulen, 15-20.
- Orden de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. (2008). *Boletín Oficial de Aragón*, 43, 1085, 14 de abril de 2008, 4943-4974.

- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Quito, Ecuador. ISBN.
- Piaget, J. (1972). *L'Episteméologie géetique, Que Sais-je?* 1399, París: P.U.F.
- Rigal, R., Paoletti, R. y Portmann, M. (1987). *Motricidad: Aproximación psicofisiológica*. Madrid: Pila Teleña.
- Rota, J. (2015). *La intervención psicomotriz: de la práctica al concepto*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L. Colección Recursos.
- Snel, E. (2013). *Tranquilos y atentos como una rana*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Tavernier, R. (1987) *La escuela antes de los seis años*. Barcelona: Martínez Roca.

## 8. Anexos

### Anexos 1: Sesión 1

Anexo 1.1. Carta de bienvenida de Willy Fog

Querida clase de 3º de Educación Infantil,

Me llamo Willy Fog y tengo un gran problema que no puedo solucionar solo. Quiero dar la vuelta al mundo, pero necesito a personas que me acompañen porque yo solo no voy a poder hacerlo.

¿Vosotros me podríais ayudar?

Solo necesito comprobar si sois lo suficientemente hábiles para ayudarme en las aventuras que me esperan.

Os he dejado unas pruebas preparadas en la sala de psicomotricidad. Seguro que las hacéis muy bien.  
¡Estoy deseando empezar esta aventura con vosotros!



Querida clase de 3º de Educación Infantil,

ENHORABUENA estás más que preparados para empezar esta nueva aventura conmigo. Vamos a disfrutar de un viaje maravilloso en el que vamos a pasar por muchos países.

Pero ¿sabéis qué se necesita para ir de viaje?

¡ESO ES, un PASAPORTE!

En esta caja tenéis un pasaporte para cada uno de vosotros que iremos rellenando poco a poco.

Un abrazo de vuestro amigo el señor Willy Fog.



Anexo 1.3. Pasaporte



## PASAPORTE

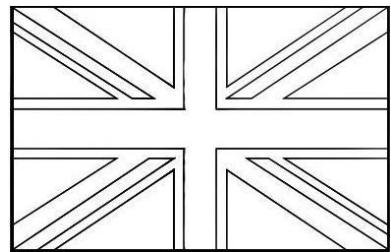
**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

Willy Fog es un: \_\_\_\_\_

Sus compañeros de viaje se llaman:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**PAÍS:** \_\_\_\_\_

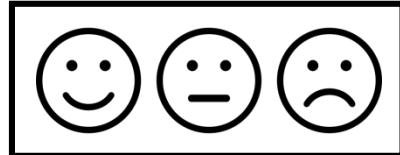


**Ciudad:** \_\_\_\_\_

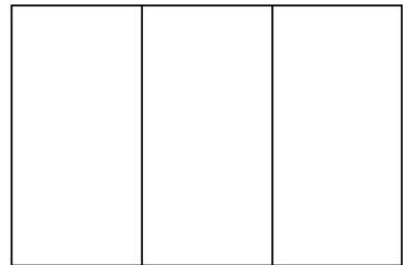
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:



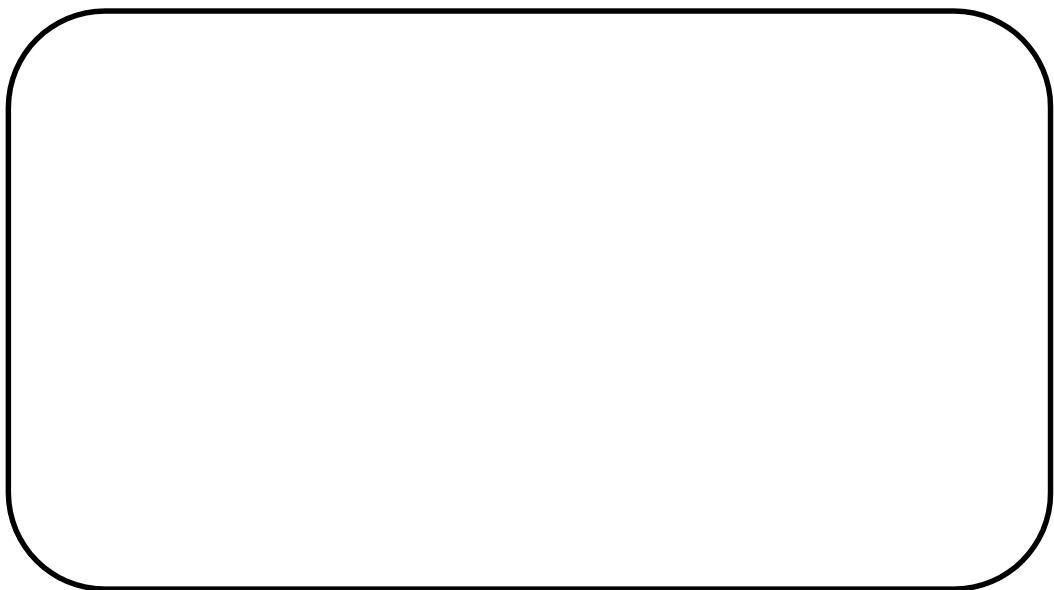
**PAÍS:** \_\_\_\_\_



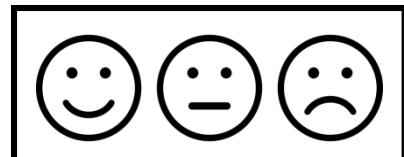
**Ciudad:** \_\_\_\_\_



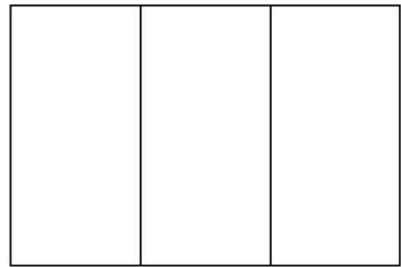
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:

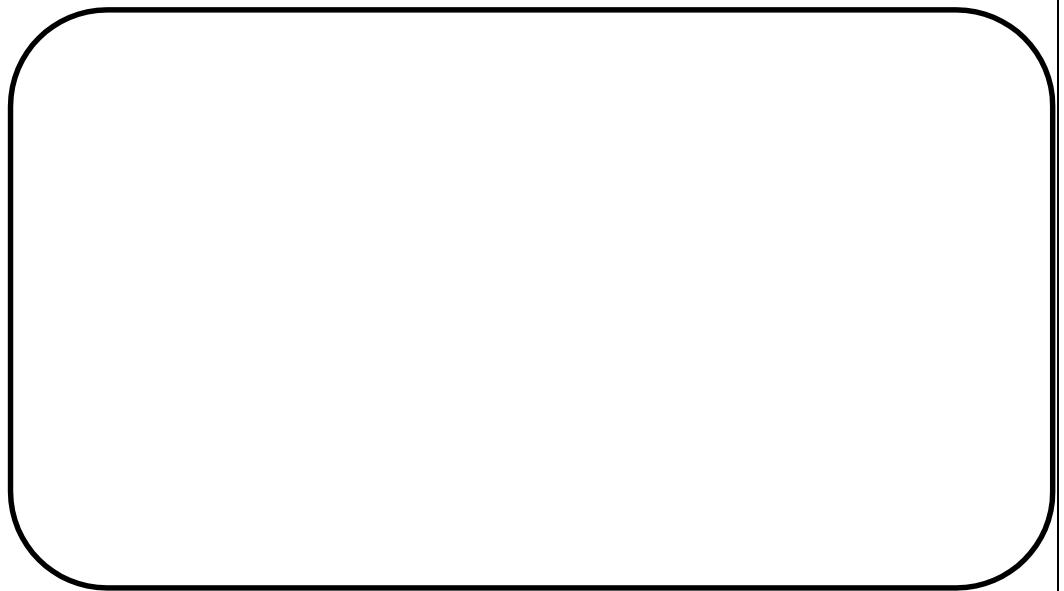


**PAÍS:** \_\_\_\_\_

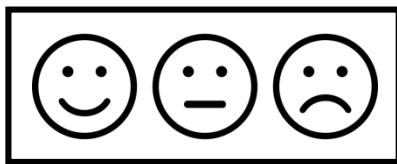


**Ciudad:** \_\_\_\_\_

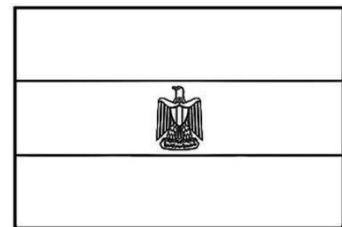
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:



**PAÍS:** \_\_\_\_\_



**Ciudad:** \_\_\_\_\_

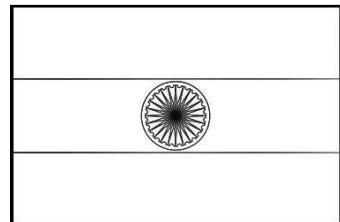
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:

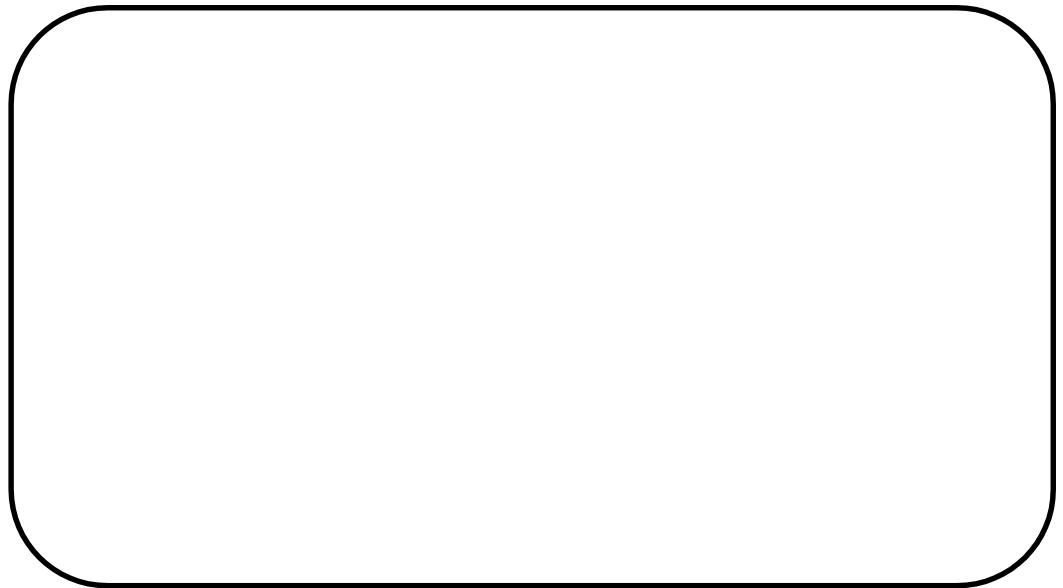


**PAÍS:** \_\_\_\_\_

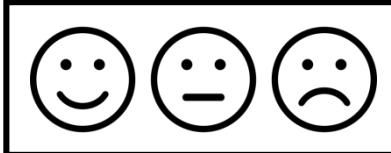


**Ciudad:** \_\_\_\_\_

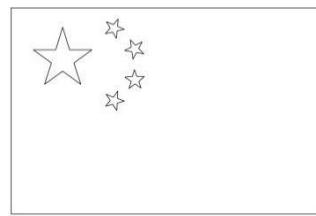
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:

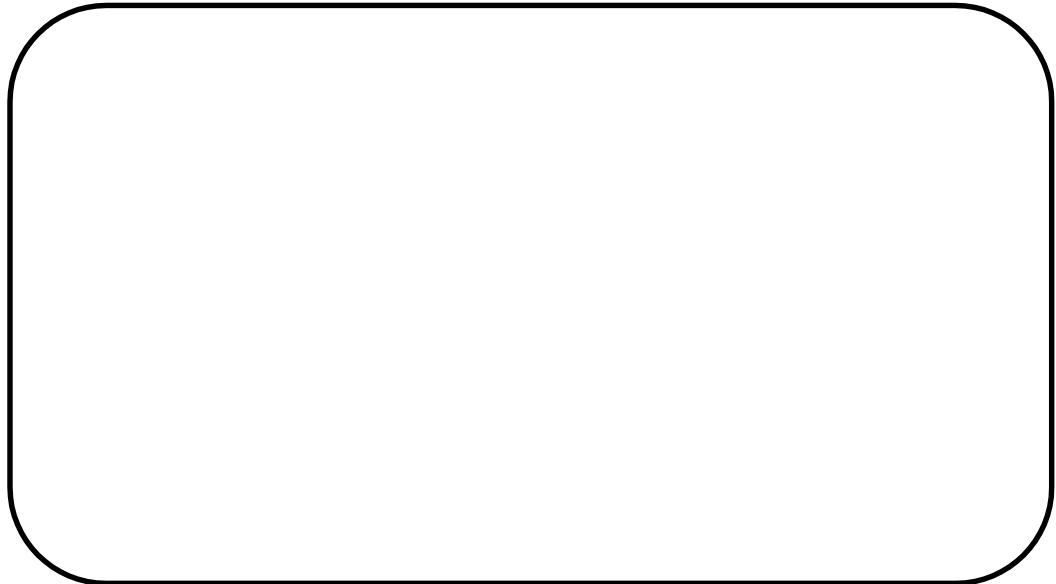


**PAÍS:** \_\_\_\_\_

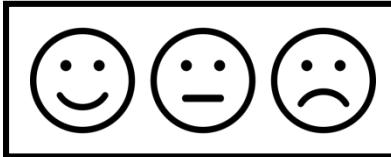


**Ciudad:** \_\_\_\_\_

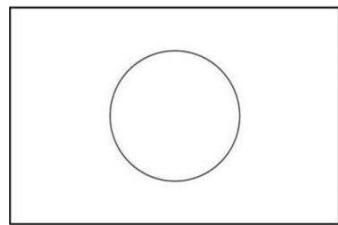
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:



**PAÍS:** \_\_\_\_\_

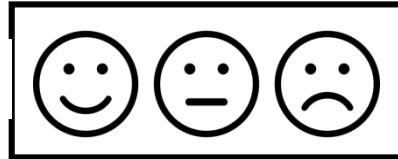


**Ciudad:** \_\_\_\_\_

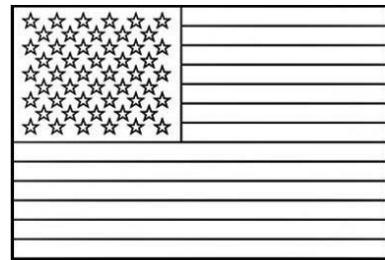
Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:



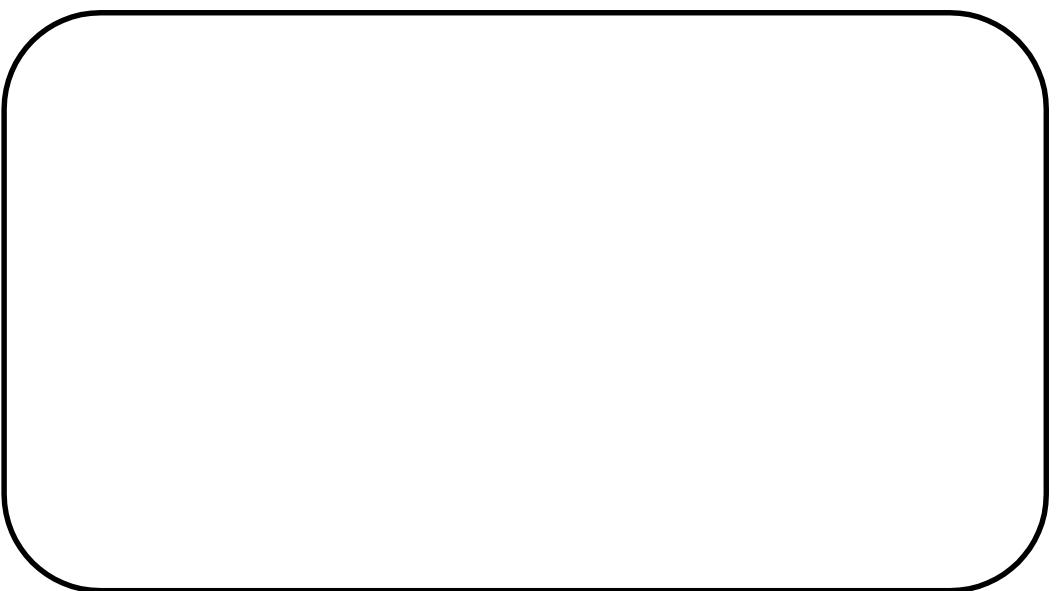
**PAÍS:** \_\_\_\_\_



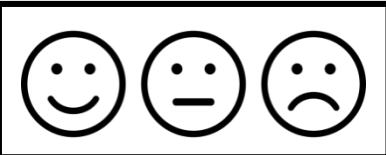
**Ciudad:** \_\_\_\_\_



Dibuja lo que más te haya gustado:



¿Te ha gustado la sesión?:



Completa el siguiente mapa escribiendo los nombres de cada país que hemos ido visitando:



1) \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

4) \_\_\_\_\_

5) \_\_\_\_\_

6) \_\_\_\_\_

7) \_\_\_\_\_

8) \_\_\_\_\_

Anexo 1.4. Imágenes de Willy Fog, Rigodón, Tico y Romy

Imágenes rescatadas de Google: <https://www.elcondensadordefluzo.com/2019/08/la-vuelta-al-mundo-de-willy-fog-nippon.html>



*La princesa Romy*



*Rigodón*



*Tico*



*Willy Fog*

## Anexo 2: Sesión 2 → Londres (Reino Unido)

### Anexo 2.1. Imágenes de Londres



*El puente de la torre*

Imagen extraída de Google:

<https://interrailero.com/londres-en-4-dias/>



*El palacio de Buckingham*

Imagen extraída de Google:

<https://interrailero.com/londres-en-4-dias/>



*Big Ben*

Imagen recuperada de Google:

<https://viajes.nationalgeographic.com.es/c/londres/fotos>



*Río Támesis*

Imagen extraída de Google:

<https://viajes.nationalgeographic.com.es/c/londres/fotos>



*Bandera de Reino Unido*

Imagen extraída de Google:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera\\_del\\_Reino\\_Unido](https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_del_Reino_Unido)



*Mapa de Reino Unido*

Imagen extraída de Google:

<https://www.gettyimages.es/fotos/reino-unido>

Anexo 2.2: Carta Willy Fog

Queridos amigos,

Hoy partimos nuestro viaje desde Londres la ciudad donde vivo, ¿qué sabéis de ella?

Espero que cuando terminéis de visitarla sepáis muchas más cosas de ella.

Vuestro amigo,

El señor Willy Fog



### Anexo 3: Sesión 3 → París (Francia)

#### Anexo 3.1: Imágenes París



*Torre Eiffel*

Imagen extraída de Google:

<https://www.parisando.com/>



*Río Sena*

Imagen extraída de Google:

<https://www.parisando.com/>



*Notre Dame*

Imagen extraída de Google:

<https://www.metalocus.es/es/noticias/lacatedral-de-notre-dame-en-paris-antes-del-incendio>



*Jardines del palacio de Versalles*

Imagen extraída de Google:

<https://www.versailles-palace-tickets.com/es/versailles-estate/>



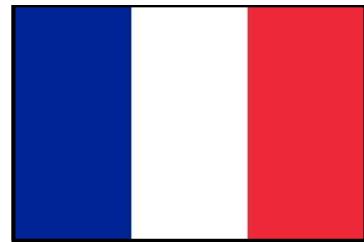
*Palacio de Versalles*

Imagen extraída de Google: <https://www.versailles-palace-tickets.com/es/versailles-estate/>



*Silueta de Francia*  
Imagen extraída de Google:

[https://www.shutterstock.com/es/search/silueta+fracia?image\\_type=illustration](https://www.shutterstock.com/es/search/silueta+francia?image_type=illustration)



*Bandera de Francia*  
Imagen extraída de Google:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera\\_de\\_Francia](https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_de_Francia)

Queridos amigos,

Hoy continuamos nuestro viaje por una ciudad que ya habéis adivinado cuál es, ¿verdad?

¡ESO ES! París que es la capital de Francia.

Pero hemos tenido un problema y es que nos hemos perdido en uno de los jardines de uno de los palacios más bonitos de la ciudad llamado *El palacio de Versailles*.

Por suerte conozco al gallo Naco que está dispuesto a ayudarnos a salir de ahí si nos convertimos en auténticos parisinos y hacemos unos juegos típicos del país.

¿Estáis dispuestos a salir de esta para conseguir llegar a nuestro siguiente destino?

¡Yo confío mucho en vosotros!

¡ÁNIMO Y A POR TODAS!

Vuestro amigo,



El señor Wily Fog

Anexo 3.3. Carta del gallo

***¡ENHORABUENA CHICOS!***

*Habéis aprendido muy rápido y os habéis conseguido convertir en auténticos  
franceses.*

*Por eso os voy a ayudar y os voy a enseñar el camino que tenéis que seguir para  
continuar con vuestra aventura.*

*¡Os deseo lo mejor!*

*Un abrazo de vuestro amigo,*

***EL GALLO***

## Anexo 4: Sesión 4 → Bríndisini (Italia)

### Anexo 4.1. Imágenes Bríndisi (Italia)



Imagen extraída de Google:

<https://www.orangesmile.com/guia-turistica/brindisi/consejos--112183.htm>



Imagen extraída de Google:

<https://www.orangesmile.com/guia-turistica/brindisi/consejos--112183.htm>



Imagen extraída de Google:

<https://www.orangesmile.com/guia-turistica/brindisi/consejos--112183.htm>



Imagen extraída de Google:

<https://www.orangesmile.com/guia-turistica/brindisi/consejos--112183.htm>



*Bandera de Italia*

Imagen extraída de Google:

[https://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolos\\_patrios\\_de\\_Italia](https://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolos_patrios_de_Italia)



*Silueta de Italia*

Imagen extraída de Google:

<https://es.dreamstime.com/ejemplo-del-vector-de-la-silueta-mapa-italia-image125707468>

Anexo 4.2: Carta de Willy Fog

Queridos amigos,

Hoy seguimos nuestra aventura en Italia, exactamente en una ciudad llamada Bríndisini.

Por desgracia, hemos tenido un problema con el barco y es que el motor se ha averiado por lo que vamos a tener que estar más tiempo de lo estimado en tierra.

Pero tranquilos porque por suerte son las fiestas de la ciudad y en la plaza principal de la ciudad que está muy cerca del puerto se están realizando unos juegos tradicionales de la zona.

¿Os atrevéis a jugar? Así seguro que conseguimos que la espera se haga más amena.

Vuestro amigo,

El señor Willy Fog



## Anexo 5: Sesión 5 → El Cairo (Egipto)

### Anexo 5.1: Imágenes de El Cairo (Egipto)



Imagen extraída de Google:  
<https://elsouvenir.com/conociendo-el-corazon-de-egipto-el-cairo/>



Imagen extraída de Google:  
<https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/antiguo-egipto>



Imagen extraída de Google:  
<https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/antiguo-egipto/fotos/1/3>



Imagen extraída de Google:  
<https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/antiguo-egipto/fotos/1/3>



Bandera de Egipto  
Imagen extraída de Google:  
<https://www.banderas-mundo.es/egipto>



Mapa de Egipto  
Imagen extraída de Google:  
[https://es.123rf.com/photo\\_92116500\\_ma-pa-de-egipto-en-blanco-y-negro-ilustraci%C3%B3n.html](https://es.123rf.com/photo_92116500_ma-pa-de-egipto-en-blanco-y-negro-ilustraci%C3%B3n.html)

Anexo 5.2: Carta de Willy Fog – cuento motor

Queridos amigos,

hoy ha sucedido algo trágico, ¡NOS HAN ROBADO LOS PASAPORTES! ¿Podéis ayudarme a atrapar a los ladrones para poderlos recuperar? (jugar a polis y cacos).

Muchas gracias chicos, ahora ya podemos continuar con nuestro viaje en tren (todos formarán una fila y se desplazarán haciendo el sonido de un tren).

¡Oh no! El tren se ha parado porque las vías se han terminado, vamos a tener que bajarnos del tren y buscar otro camino para conseguir llegar a nuestro destino. Mirad ahí al fondo se ve una pirámide vamos a ver si conseguimos llegar a ella para preguntarle a los faraones si saben cómo ayudarnos. Pero para llegar hasta ella tenemos que pasar por un laberinto, ¿alguien sabe cómo lo podemos atravesar? Por suerte hay unos mapas escondidos que nos dan las pistas necesarias para poderlo atravesar.

¡Muy bien chicos! Lo habéis encontrado y ahora para poder continuar nos tenemos que dividir en parejas para que uno pueda guiar a su compañero a cruzar el laberinto y luego os podréis cambiar los papeles para que todos podamos llegar hasta la pirámide.

¡ENHORABUENA! No podría tener mejores acompañantes para esta aventura, vamos a ver si conseguimos encontrar a los faraones (jugar al escondite).

Menos mal que habéis conseguido comunicaros con los faraones mediante los jeroglíficos ahora ya saben a dónde queremos ir y nos van a acompañar hasta la próxima estación de tren para que podamos llegar a la India.

Muchas gracias por vuestra ayuda.

Vuestro amigo,

El señor Willy Fog

## Anexo 6: Sesión 6 → Bombai (India)

### Anexo 6.1: Imágenes de la India



*Taj Mahal*

Imagen rescatada de Google:

<https://guiavacacional.com/consejos-para-viajar-a-la-india/>



*La puerta de la India*

Imagen rescatada de Google:

<https://www.itinari.com/es/gateway-of-india-the-pride-of-mumbai-sw0b>



*Templo Maitreya en Ladakh.*

Imagen rescatada de Google:

<https://www.salir.com/los-mejores-templos-budistas-en-la-india-73.html>



*Templo dorado de Karmataka*

Imagen rescatada de Google:

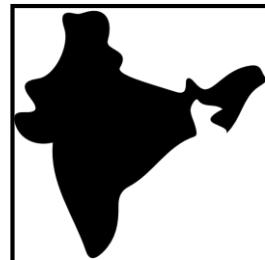
<https://www.tusktravel.com.mx/blog/datos-interesantes-sobre-el-templo-dorado-amristar/>



*Bandera de India*

Imagen rescatada de Google:

<https://www.sitographics.com/enciclog/banderas/asia/source/India.html>



*Mapa de India*

Imagen rescatada de Google:

[https://www.freepik.es/iconos-gratis/india-pais-forma-mapa-negro\\_748389.htm](https://www.freepik.es/iconos-gratis/india-pais-forma-mapa-negro_748389.htm)

Anexo 6.2: Carta de Willy Fog

Queridos amigos,

Hoy continuamos nuestro viaje por la India, exactamente estamos en Bombay.

En este país son muy conocidos los templos, lugares en los que las personas acuden para poder meditar, pensar en uno mismo y relajarse.

Por ello, nosotros estamos nada más y nada menos que en el Templo Maitreya, uno de los más conocidos.

No sé si alguna vez habéis estado en un templo, pero tenemos que estar en silencio, respetando a los demás y sobre todo centrarse en uno mismo.

Es muy importante conseguir un buen ambiente para que todos puedan concentrarse, ¿seréis capaces de conseguirlo?

Yo estoy convencido de que sí, por eso os invito al templo a que disfrutéis del silencio y espero que lo disfrutéis mucho.

Un abrazo de vuestro amigo el Señor Willy Fog.



Anexo 6.3: Abecedario jeroglífico y jeroglíficos separados

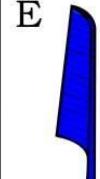
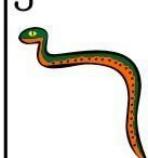
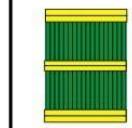
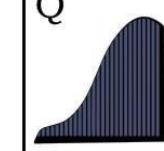
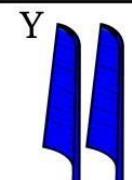
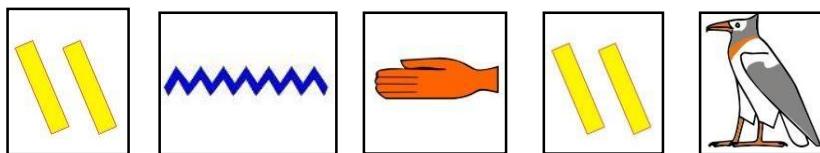
A 	B 	C 	D 	E 	F 	G 
H 	I 	J 	K 	L 	M 	N 
Ñ 	O 	P 	Q 	R 	S 	T 
U 	V 	W 	X 	Y 	Z 	<b>BiLiTeA</b> CEIP Gerardo Diego Los Corrales de Buelna 

Imagen extraída de Google: <https://tumeaprendes.com/2016/10/08/resolvemos-jeroglificos/>



## Anexo 7: Sesión 7 → Hong Kong (China)

### Anexo 7.1: Imágenes de Hong Kong (China)



*Hong Kong*

Imagen rescatada de Google:  
<https://encolombia.com/educacion-cultura/geografia-universal/geografia-hong-kong/>



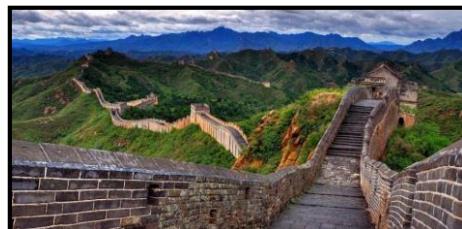
*Macao*

Imagen rescatada de Google:  
<https://www.lonelyplanet.es/asia/hong-kong/barrio/excursion-a-macao>



*Isla de Hong Kong: Aberdeen*

Imagen rescatada de Google:  
<https://www.lonelyplanet.es/asia/hong-kong/barrio/isla-de-hong-kong-aberdeen-y-el-sur>



*La gran muralla china*

Imagen rescatada de Google:  
<https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20200923/483626367869/secretos-gran-muralla-china.html>



*Bandera de China*

Imagen rescatada de Google:  
<https://pixabay.com/es/illustrations/bandera-china-s%C3%ADmbolo-pek%C3%ADn-pa%C3%ADa-5001937/>



*Mapa de China*

Imagen rescatada de Google:  
<https://www.istockphoto.com/es/vector/mapa-de-china-en-blanco-y-negro-gm464826490-59304714>

Queridos amigos,

Hoy continuamos nuestro viaje por Hong Kong, ¿sabéis dónde está? ¡ESO ES! En China.

En este país hay muchos juegos típicos diferentes a los que tenéis en España, por eso he pensado que os podría gustar probar a jugar alguno de ellos ya que tenemos que esperar hasta que podamos continuar nuestra aventura.

¿Qué os parece? ¿Tenéis ganas de jugar y bailar como auténticos chinos?

Seguro que disfrutáis mucho y cuando termine esta aventura podréis seguir jugando a estos juegos en vuestros tiempos libres.

¡Espero que disfrutéis mucho!

Un abrazo de vuestro amigo el Señor Willy Fog.



## Anexo 8: Sesión 8 → Japón

### Anexo 8.1: Imágenes de Japón



*Templo Kiyomizu-Dera.*

Imagen extraída de Google::

[https://www.elconfidencial.com/almacorazon-vida/2019-11-20/solucion-japonesa-despoblacion\\_2341714/](https://www.elconfidencial.com/almacorazon-vida/2019-11-20/solucion-japonesa-despoblacion_2341714/)



*Templo de Kotokuin*

Imagen extraída de Google:

[Los 10 Mejores Templos de Japón.](#)  
[Descúbrelos Aquí - Aido.es](#)



*Templo Kinkakuji*

Imagen extraída de Google:

[Los 7 Mejores Templos de Japón - Japan Rail Pass Blog \(jrailpass.com\)](#)



*Templo Sensoji*

Imagen extraída de Google:

[Los 10 Mejores Templos de Japón.](#)  
[Descúbrelos Aquí - Aido.es](#)



*Sushi*

Imagen extraída de Google::

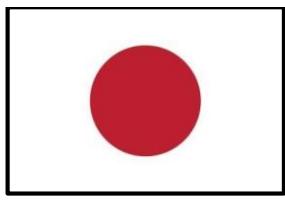
<https://japonpedia.com/gastronomia-japonesa/>



*Miyajima*

[Súper GUÍA de Japón \[ITINERARIO + QUÉ](#)

[VER + PRESU\]](#) ([comviajeros.com](http://comviajeros.com))



*Bandera de Japón*

<https://www.mujapones.com/la-bandera-japonesa/>



*Mapa de Japón*

<https://es.dreamstime.com/jap%C3%B3n-mapa-negro-s%C3%B3lido-la-silueta-del-%C3%A1rea-pa%C3%ADas-ejemplo-plano-simple-vector-image124445485>

Anexo 8.2: Carta de Willy Fog

Queridos amigos,

Hoy continuamos nuestro viaje por... ¿ya lo sabéis? ¡EXACTO! Estamos en Japón, ¿qué os parece? Es un país que tiene muchas tradiciones diferentes a las españolas.

Viniendo en el barco me he encontrado con un ratón muy simpático que me ha enseñado un baile muy divertido, ¿queréis que os lo enseñe?

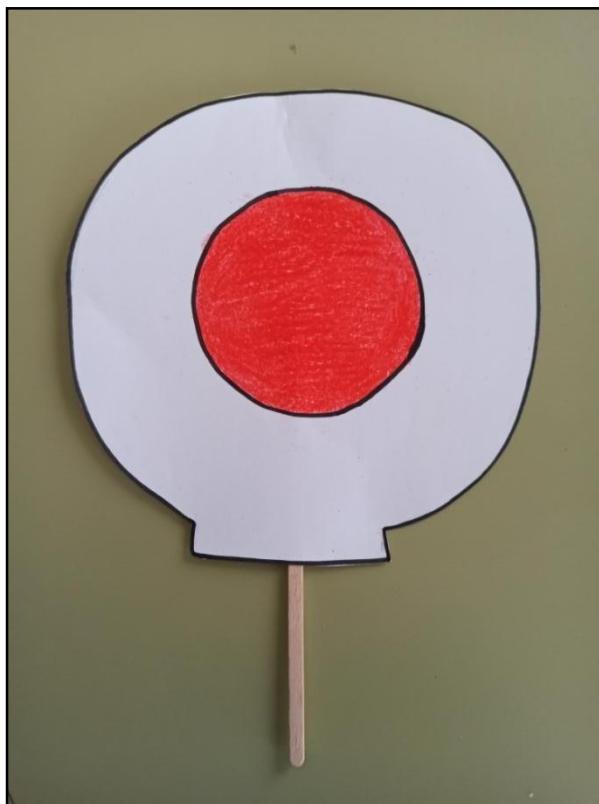
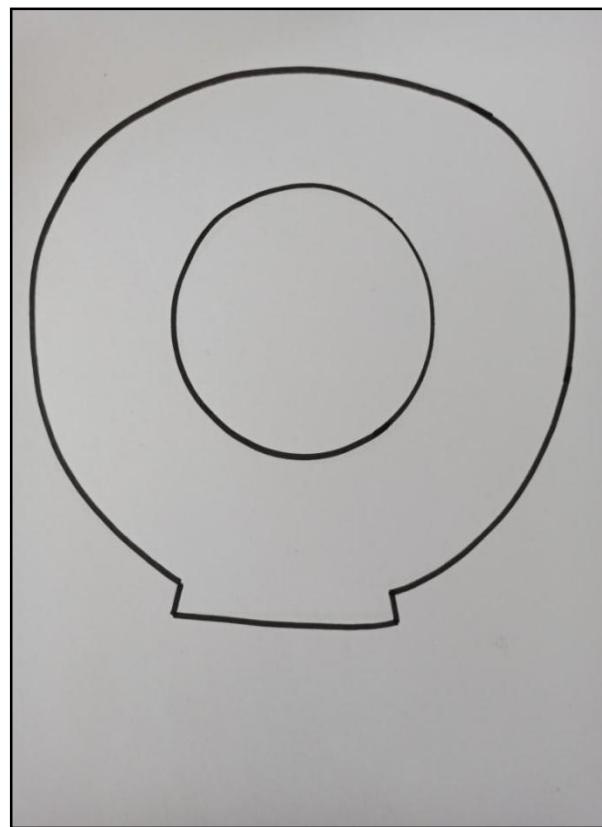
Estaré encantado de ver lo bien que lo bailáis y vuestra maestra, mi amiga, se lo sabe a la perfección así que estad muy atentos.

Pasadlo muy bien,

Un abrazo de vuestro amigo el Señor Willy Fog.



Anexo 8.3: Plantilla del abanico japonés



## Anexo 9: Sesión 9 → EEUU

### Anexo 9.1: Imágenes de EEUU



*Puente de Golden Gate*

Imagen rescatada de Google:

<https://tourtravelandmore.com/es/tours/eeuu-es/san-francisco-es/san-francisco-actividades-es/tour-privado-de-san-francisco/>



*Rascacielos de San Francisco*

Imagen rescatada de Google:

<https://tourtravelandmore.com/es/tours/eeuu-es/san-francisco-es/san-francisco-actividades-es/tour-privado-de-san-francisco/>



*Nueva York*

Imagen rescatada de Google:

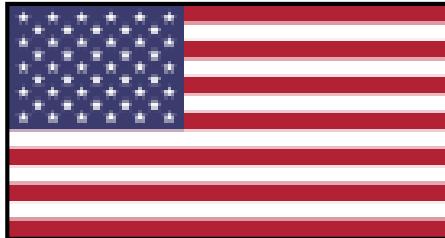
<https://www.nuevayork.net/top-10>



*Estatua de la libertad*

Imagen rescatada de Google:

<https://www.nuevayork.net/estatua-libertad>



*Bandera de EEUU*

Imagen rescatada de Google:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Estados\\_ Unidos](https://es.wikipedia.org/wiki/Estados_ Unidos)



*Mapa de EEUU*

Imagen rescatada de Google:

[https://es.123rf.com/photo\\_54115791\\_mapa-de-los-estados-unidos-de-am%C3%A9rica-en-blanco-y-negro.html](https://es.123rf.com/photo_54115791_mapa-de-los-estados-unidos-de-am%C3%A9rica-en-blanco-y-negro.html)

Queridos amigos,

el viaje ya está terminando y no me quiero despedir de vosotros porque habéis sido unos muy buenos compañeros de aventuras. ¿Os está gustando todo lo que estáis aprendiendo?

Como siempre me habéis ayudado, os tengo que pedir un último favor y es que un enemigo no nos deja pasar la frontera por lo que necesito que me ayudéis a cruzarla.

Una vez hayamos conseguido pasar la frontera estad muy atentos porque si véis a mucha gente yendo hacia una misma dirección, id con ellos porque os esperará una sorpresa que os va a encantar.

Podréis jugar a un último deporte muy famoso en Estados Unidos que conociéndoos y sabiendo lo activos que sois, seguro que conseguís jugar muy bien y podremos terminar la aventura con muy buen sabor de boca.

Un abrazo de vuestro amigo el Señor Willy Fog.



## Anexo 10: Sesión 10→ Fin de la aventura

### Anexo 10.1: Carta de Willy Fog

Queridos amigos,

Esta aventura llegó a su fin y no puedo estar más agradecido de toda la ayuda que me habéis ofrecido.

Habéis sido unos compañeros de aventura espectaculares, habéis estado siempre dispuestos a ayudarme y a dar vuestro 100% para conseguir llegar a tiempo y cumplir con la apuesta de dar la vuelta al mundo.

**¡LO HEMOS CONSEGUIDO!**

Estoy muy contento y espero que nos podamos ver pronto. Seguid con esa energía y esas ganas de aprender tanto.

Pero antes de despedirme del todo, me gustaría saber si sabéis localizar todos los países por los que hemos estado, así como sus banderas. También quiero saber qué os ha parecido esta aventura: lo que más os ha gustado, las cosas que habéis aprendido, buenos recuerdos que tengáis de todos estos días juntos, etc.

Un abrazo de vuestro amigo el Señor Willy Fog,

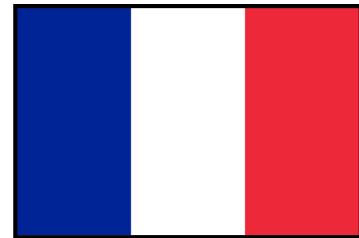
**¡NOS VEMOS PRONTO!**



Anexo 10.2: Países y banderas



**Reino Unido**



**Francia**



**Italia**



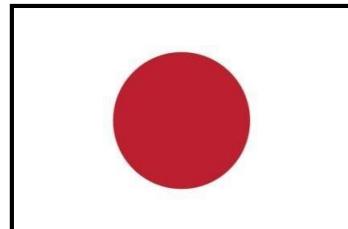
**Egipto**



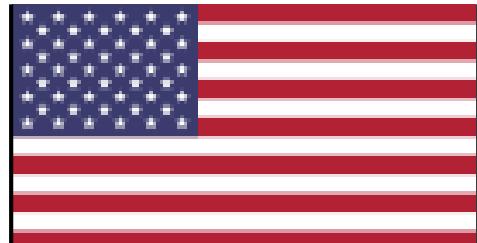
**India**



**China**



**Japón**



**Estados Unidos**