

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN
PRIMARIA

**“CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICAS: UN
PROYECTO INNOVADOR PARA LA INCLUSIÓN
DEL ALUMNADO CON TEA”**

PROYECTO DE INNOVACIÓN

ALUMNO: BRIAN SOSA GUTIÉRREZ

alu0101413259@ull.edu.es

TUTOR: DANIEL ARRISCADO ALSINA

darrisca@ull.edu.es

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

CONVOCATORIA: MAYO 2024

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	5
1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	6
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. ¿Qué es el Trastorno del Espectro Austista (TEA)?.....	7
2.1.1. Definición y características.....	8
2.1.2. Niveles y afectaciones.....	9
2.2. Alumnado TEA en el sistema educativo.....	11
2.2.1. Inclusión del alumnado TEA en el sistema.....	11
2.2.2. Apoyos educativos para las familias.....	13
2.3. TEA y actividad física.....	14
2.3.1. Beneficios de la práctica motriz y la Educación Física en alumnado TEA.....	14
3. OBJETIVOS.....	16
4. PROPUESTA METODOLÓGICA.....	16
4.1. Metodología.....	16
4.2. Justificación curricular.....	18
4.2.1. Objetivos Generales de Etapa.....	18
4.2.2. Competencias específicas.....	18
4.3. Temporalización.....	20
4.4. Propuesta de actividades.....	20
4.5. Agentes intervinientes.....	30
4.6. Recursos materiales, humanos y educativos.....	31
5. PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	32
6. PRESUPUESTO.....	33
7. CONCLUSIONES.....	34
8. REFLEXIÓN FINAL.....	35
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
10. ANEXOS.....	39

RESUMEN

El presente documento trata sobre el Trabajo de Fin de Grado de Maestro de Educación Primaria, relacionado con la modalidad de proyecto innovador. Este busca mejorar una problemática real presente en muchos centros de Canarias: la falta de inclusión del alumnado con Trastorno del Espectro Autista en los centros de Educación Primaria, y en especial en el área de Educación Física.

A pesar de los continuos intentos por abordar esta problemática, sigue estando vigente en la actualidad y es que muchos centros no cuentan con los recursos necesarios para hacer frente a esta inclusión, por lo que el alumnado TEA queda relegado a un segundo plano en el aula.

Para revertir esta situación, se ha planteado una propuesta vinculada al área de Educación Física cuyo objetivo es mejorar el desarrollo de las Capacidades Físicas Básicas en los alumnos/as con Trastorno del Espectro Autista mediante el planteamiento de diferentes sesiones donde primen actividades que fomenten el establecimiento de relaciones sociales y la participación de este alumnado.

Este proyecto consta de un total de cinco sesiones, las cuales se realizarán en el horario de la materia en cuestión. Se trata de una propuesta que se plantea desde la generalidad para el grupo de clase en su totalidad, pero que guarda un proceso de inclusión real de los sujetos con Trastorno del Espectro Autista en la misma, a través de adaptaciones estructurales y proyección de recursos para facilitar el proceso de aprendizaje de los mismos. Los recursos que se plantean para esta propuesta serán principalmente pictogramas y apoyos visuales, los cuales están diseñados para abordar dicha inclusión de una manera más acertada y favorable para estos sujetos.

Con el presente trabajo se pretende diseñar una propuesta realista, que no requiera de grandes recursos, a fin de poder ser extrapolable a otros contextos educativos favoreciendo la inclusión de un alumnado que está cada vez más presente en la realidad educativa de los centros.

Palabras clave: Inclusión, Trastorno del Espectro Autista, Educación Primaria, Capacidades Físicas Básicas, Educación Física.

ABSTRACT

The present document deals with the Final Work of Primary Education Teacher Degree, related to the innovative project modality. This seeks to improve a real problem present in many centers in the Canary Islands: the lack of inclusion of students with Autism Spectrum Disorder in primary schools, and especially in the area of physical education.

Despite continuous attempts to address this problem, it is still valid today and many schools do not have the necessary resources to address this inclusion, so TEA students are relegated to the background in the classroom.

To reverse this situation, a proposal has been made linked to the area of EF whose objective is to improve the development of the Basic Physical Capacity in students with Autism Spectrum Disorder through the approach of different sessions where first activities that promote the establishment of social relations and the participation of these students.

This project consists of a total of five sessions, which will be held at the time of the subject in question. It is a proposal that is proposed from the generality for the class group as a whole, but that keeps a process of inclusion of subjects with Autism Spectrum Disorder in it, through structural adaptations and the projection of resources to facilitate the learning process. The resources proposed for this proposal will be mainly pictograms and visual supports, which are designed to address such inclusion in a more appropriate and favorable way for these subjects.

This paper aims to design a realistic proposal, which does not require large resources, so that it can be extrapolated to other educational contexts favoring the inclusion of students who are increasingly present in the educational reality of schools.

Keywords: Inclusion, Autism Spectrum Disorder, Primary Education, Basic Physical Abilities, Physical Education.

INTRODUCCIÓN

La Educación Física (EF) es una herramienta educativa de gran importancia que contribuye principalmente al desarrollo motor del alumnado en edades muy tempranas, permitiéndoles adquirir una serie de habilidades motrices que les hacen ser competentes en diferentes ámbitos de la vida. Haciendo ejercicio, los/as niños/as aprenden a gesticular y a

llevar a cabo movimientos como saltar, correr o trepar. Esta materia funciona como un “trampolín” para establecer en los escolares unos hábitos de higiene postural adecuados; un establecimiento de hábitos alimentarios que permitan al alumno/a cuidar su alimentación y tener una salud óptima; además de un inicio a una práctica deportiva de carácter regular que le permita seguir trabajando fuera del ámbito educativo su corporalidad y su motricidad gruesa a través de una gran variedad de deportes.

No obstante, a pesar de la importancia real de la actividad física, muchas veces en los centros educativos no se le otorga la relevancia que esta requiere ya que, en ocasiones, es considerada “inferior” o menos relevante que otras como Matemáticas o Lengua Castellana, a pesar de que la actividad física presenta grandes beneficios cognitivos en el desarrollo intelectual del alumnado.

Ahora bien, si tan siquiera somos capaces de darle a la materia la importancia que esta se merece en líneas generales y teniendo en cuenta el supuesto hipotético de que nuestro aula no contara con ningún alumno/a con capacidades especiales, es conveniente plantearnos la siguiente cuestión: ¿Estamos atendiendo realmente al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) en la materia?

Es importante ser conscientes de que vivimos en una sociedad donde la diversidad de escolares en las aulas es cada vez mayor y, por lo tanto, tenemos que prestar importancia a aquello que resulta realmente relevante, como es la inclusión real del alumnado NEAE en las sesiones de Educación Física; no solamente centrarnos en la inclusión en otras materias, puesto que los alumnos/as NEAE, en especial los TEA, necesitan un desarrollo motriz semejante al resto de compañeros.

Por lo tanto, somos conscientes de que el desarrollo de habilidades motrices no solo es beneficioso para el alumnado con características generales, sino que también presenta ventajas en el desarrollo intelectual en aquellos alumnos/as con dificultades.

En base a esta problemática, este documento consiste en un Proyecto de Innovación que pretende trabajar con un tipo concreto de alumnado NEAE, los que presentan TEA, considerando que estos en ocasiones pasan desapercibidos para el docente, participando esporádicamente en el desarrollo de las sesiones o permaneciendo ausente y a su libre albedrío durante las horas de esta materia. Es por ello por lo que se pretende crear una secuencia de actividades, basada en el trabajo de las capacidades físicas básicas mediante juegos motores, que permitan al docente incluir de una manera directa a este alumnado a lo

largo de la sesión, empleando una serie de pautas que estimulen el compromiso y la participación de estos alumnos/as, siempre atendiendo a sus necesidades.

Esta propuesta está diseñada para ser trabajada en el segundo ciclo de primaria, concretamente con el curso de 3º de Educación Primaria. No obstante, se podrá plantear en todo el ciclo, así como en otros, llevando a cabo las adaptaciones necesarias para ajustar las actividades a su nivel de desarrollo.

JUSTIFICACIÓN

El tema elegido para este Trabajo de Fin de Grado es un asunto de gran relevancia dentro del ámbito educativo, tanto para las familias de estos escolares en concreto como para los docentes a cargo de los mismos, de modo que este trabajo se ha centrado exclusivamente en el desarrollo de una propuesta de innovación educativa para trabajar con el alumnado TEA. Es relevante señalar que con este proyecto se pretende elaborar una serie de actividades o pautas que le proporcionen a los docentes que impartan la materia de Educación Física en los centros educativos un sustento teórico-práctico sobre el que apoyarse para hacer más sencillo el trabajo con estos dentro del aula.

Es importante ser consciente de que este alumnado también está presente en la clase y que debemos hacer todo lo posible porque su experiencia educativa sea lo más similar posible al resto de sus compañeros/as, por lo que incluirlos en la sesión resulta de vital importancia. Es relevante trabajar esta problemática en el aula ya que, a pesar de que los currículos actuales abogan por la inclusión del alumnado NEAE en estas, en ocasiones los docentes no tienen los recursos ni los conocimientos para incluir a este tipo de alumnos/as en el grupo clase de manera eficiente, ya que dentro de este trastorno existe una infinidad de niveles y afecciones, por lo que habrá casos que puedan seguir un ritmo de aprendizaje similar y otros que no. Esto se traslada también fuera del aula y, más concretamente, a la materia de Educación Física, donde nos encontramos con escolares cuya motricidad gruesa es bastante similar al resto de sus compañeros y otros casos donde el alumnado TEA presenta un retraso motriz considerable con respecto a los mismos.

Con esta propuesta, se pretende lograr una serie de competencias motoras y habilidades motrices a través del desarrollo de las Capacidades Físicas Básicas (CFB), las cuales serán el contenido principal en torno al que se fundamenta esta propuesta. Estas capacidades le permiten al alumnado desarrollar una serie de habilidades motoras que les

ayudarán a la hora de superar retos motores que, además, tendrán una transferencia positiva en su vida diaria.

De igual modo, esta secuencia está centrada en el trabajo cooperativo del alumnado con su grupo de iguales, abordando la integración de este en el aula con el resto de compañeros/as. Asimismo, esta se plantea inicialmente para que pueda ser implantada en centros donde se disponga de un docente de apoyo en la materia, ya que podrá estar destinado a trabajar de manera directa con este alumnado y asegurarse de que el proceso de inclusión es verídico. A pesar de ser lo ideal, esta también constituye un recurso útil para supuestos en los que solamente se cuente con un docente en las sesiones.

Además, es conveniente señalar que con las actividades de este proyecto no se pretende conseguir que el alumnado TEA con los que se implante lo realicen perfectamente, puesto que, como se comentó anteriormente, estos tienen características muy distintas entre ellos, por lo que el éxito de la propuesta dependerá en gran medida de las características de los escolares. Es por ello por lo que este proyecto se concibe como una herramienta de ayuda para el docente.

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El presente trabajo se plantea en la isla de Tenerife, concretamente en el municipio de La Victoria de Acentejo. Este proyecto se desarrollará en el centro educativo CEIP Santo Domingo, el cual pertenece a dicho municipio.

Se trata de un centro que se caracteriza por ser preferentemente de línea 2 (a excepción de infantil y primero de primaria), contando con 14 unidades; 3 de ellas de Educación Infantil y 11 de Educación Primaria. Este centro se localiza en un área caracterizada por la presencia de edificaciones residenciales. Las familias que acuden al centro tienen un nivel económico y cultural medio bajo, y están principalmente vinculadas al sector primario y secundario.

En lo que respecta a las instalaciones, el centro se caracteriza por estar formado por un edificio central donde se encuentran la totalidad de las aulas de Educación Primaria e Infantil, un gimnasio, dos canchas descubiertas y un aula de la naturaleza. Todos estos espacios están a disposición de los docentes de Educación Física para plantear diferentes juegos.

No obstante, los espacios planteados para llevar a cabo este proyecto son: gimnasio y canchas descubiertas.

La presente propuesta se desarrollará con una clase del curso de 3º de Educación Primaria, dado que es un curso donde encontramos a un sujeto TEA. Esta clase se caracteriza por un desarrollo motriz bastante acorde a su edad, además de una notable heterogeneidad entre los alumnos allí presentes.

2. MARCO TEÓRICO

Para plantear una justificación adecuada a este proyecto de innovación se ha centrado el estudio en diferentes autores, los cuales se han obtenido tras una búsqueda exhaustiva por diferentes artículos y libros de carácter científico. Asimismo, para reflexionar acerca de la práctica educativa de las personas con este síndrome, también se ha tenido en cuenta el currículo correspondiente al segundo ciclo de Educación Primaria (Decreto 211/2022, 2022).

Una vez realizada una lectura integral de diferentes documentos empleados para el desarrollo de este marco teórico, han surgido diferentes cuestiones a desarrollar en este apartado, ya que sentarán las bases teóricas sobre las que se establecerá este proyecto.

2.1. ¿Qué es el Trastorno del Espectro Autista (TEA)?

Cuando hablamos de Trastorno del Espectro Autista o TEA son muchas las cuestiones que rondan en nuestras cabezas, muchas veces debido a la desinformación de las familias acerca de esta problemática que, para muchos, resulta estar “de moda” en la educación actual, pero ¿conocemos realmente qué es ser autista?.

Como señalan Talero et al. en su artículo *Autismo: estado de arte*.

“El autismo es un síndrome que compromete la calidad de vida de quien lo sufre y de su familia, dificulta la relación social y el aprendizaje y hace incierto el futuro en cuanto a independencia, autocuidado y vida productiva del paciente” (Talero et al. 2003, p. 68).

Una vez entendemos que se trata de una problemática que no solo está vinculada directamente con la persona que lo sufre, sino que también afecta de una manera indirecta a su entorno cercano, resulta más relevante tratar este tema con la importancia que se merece.

2.1.1. Definición y características.

Cuando hablamos del trastorno del espectro autista, es necesario señalar al que para muchos fue el responsable de dar nombre a este síndrome, Leo Kanner. Este fue el primero en dar una definición acertada sobre el mismo, señalando que se trata de un trastorno que provoca al alumno la incapacidad de socializar de manera natural con su grupo de iguales desde edades tempranas (Kanner, 1943). Y es que resulta paradigmático comprender qué conexiones neuronales pasan por la cabeza de estas personas que no les permiten establecer estas relaciones interpersonales. Con el paso de los años, otros autores como Rivière formularon otras definiciones que se acercan cada vez más a nuestra concepción actual del concepto.

“El autismo es la distorsión más severa del desarrollo humano, es decir, es aquel cuadro en que se da un cambio cualitativo, una forma de desarrollo más diferente de la forma normal que uno se puede imaginar y precisamente por eso el autismo contiene una gran promesa y es que nos ayuda a entender el desarrollo humano hasta límites que ningún otro cuadro es capaz de ayudarnos”. (Rivière, citado por Valdez, 2005, p. 14))

A pesar de los intentos por definir este síndrome, todavía hoy se desconocen muchas de sus peculiaridades. Para facilitar la comprensión de las características de estos sujetos, el *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*, el *DSM-V* (2013) nos señala una serie de rasgos identificatorios, los cuales se han recogido en la siguiente tabla.

Tabla 1.

Características identificatorias del Trastorno del espectro del autismo

- | |
|--|
| <p>A. Deficiencias persistentes en la comunicación social y en la interacción social en diversos contextos.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Deficiencias en la reciprocidad socioemocional.2. Deficiencias en las conductas comunicativas no verbales.3. Deficiencias en el desarrollo, mantenimiento y comprensión de las relaciones. <p>B. Patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Movimientos, utilización de objetos o habla estereotipados o repetitivos.2. Insistencia en la monotonía, excesiva inflexibilidad de rutinas o patrones ritualizados de comportamiento verbal o no verbal.3. Intereses muy restringidos y fijos que son anormales en cuanto a su intensidad o foco de interés.4. Hiper- o hiporeactividad a los estímulos sensoriales o interés inhabitual por aspectos sensoriales del |
|--|

entorno.

C. Los síntomas han de estar presentes en las primeras fases del período de desarrollo aunque pueden no manifestarse totalmente hasta que la demanda social supera las capacidades limitadas.

D. Los síntomas causan un deterioro clínicamente significativo en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento habitual.

E. Estas alteraciones no se explican mejor por la discapacidad intelectual (trastorno del desarrollo intelectual) o por el retraso global del desarrollo.

Fuente: DSM-V, 2013 (pp. 28-29).

2.1.2. Niveles y afectaciones.

Desde que se comenzó a investigar de manera más detallada este trastorno, se consideró la necesidad de contemplar el autismo no solo como un síndrome aislado, sino más como un grupo de trastornos generalizados del desarrollo o también llamados trastornos profundos del desarrollo (Benito, 2011). No obstante, para que un sujeto sea diagnosticado con TEA, debe de ser examinado previamente y cumplir con los criterios establecidos en la tabla 1 anterior.

Dentro de los trastornos generalizados del desarrollo conviven diversas variantes del mismo, aunque solamente trabajaremos una en este proyecto, la relacionada con los que presentan Trastorno del Espectro Autista. A continuación, se detallan algunas de las afectaciones que presentan los sujetos con TEA en base al artículo *Neuropsicología del desarrollo infantil* (Rosselli, 2013).

Tabla 2.

Afectaciones de sujetos con TEA

- a. La persona presenta una falta de interacción social provocada por al menos dos de las siguientes cuestiones:
 - i. Carencia de empleo de comportamientos no verbales: contacto ocular, expresión facial, posturas corporales o gestos.
 - ii. Incapacidad de desarrollar relaciones sociales con su grupo de iguales.
 - iii. No presenta interés por compartir espontáneamente vivencias o llevar a cabo acciones con otras personas.

<ul style="list-style-type: none"> iv. Falta de reciprocidad social o emocional.
<ul style="list-style-type: none"> b. La persona presenta una falta de comunicación provocada por al menos dos de las siguientes cuestiones: <ul style="list-style-type: none"> i. Carece total o parcialmente del desarrollo del lenguaje oral. ii. No es capaz de contemplar una conversación debido a que no tiene herramientas comunicativas para iniciarlas. iii. Emplea un lenguaje propio de sus vivencias. iv. No es capaz de jugar de manera espontánea y carece de la habilidad para hacer esto mediante juegos sociales.
<ul style="list-style-type: none"> c. La persona presenta una serie de comportamientos, intereses y actividades propios, repetitivos y estereotipados provocados por al menos dos de las siguientes cuestiones: <ul style="list-style-type: none"> i. Se mantiene excesivamente pendiente de algunos elementos estereotipados. ii. Es incapaz de plantear una flexibilidad en sus hábitos o rutinas. iii. Presencia de movimientos motores estereotipados y de carácter repetitivo. iv. Excesiva atención y preocupación por determinados elementos.

Elaboración propia a partir de Roselli (2013).

No obstante, según el DSM-V (2013), existe una nueva categorización vinculada a sus grados de afectaciones en áreas como el lenguaje, la interacción social, el pensamiento y la imaginación en los sujetos con TEA. A continuación, se recoge dicha categorización de manera resumida en una tabla.

Tabla 3.

Niveles de gravedad del autismo

Niveles de Gravedad	Comunicación Social	Intereses restringidos y cita repetitiva
Nivel 1	Presenta deficiencias en la comunicación social si no se le plantean ayudas. Presenta dificultades para iniciar interacciones sociales y resulta poco interesado en estas.	Manifiesta una inflexibilidad de comportamiento notable, con cierta dificultad para modificar las acciones, presenta problemas de organización y planificación en sus actividades.
Nivel 2	Presenta dificultades notables en la comunicación social, verbal y no verbal con un nivel de interacción con otras personas limitado con respuestas no normales a esta interacción.	Presenta una inflexibilidad frecuente a la hora de realizar determinados cambios o comportamientos. Manifiesta ansiedad para cambiar el foco de atención.

Nivel 3	Presenta dificultades graves en la comunicación social, verbal y no verbal con un nivel de interacción con otras personas muy limitado.	Presenta una inflexibilidad extrema de determinados comportamientos, con una ansiedad intensa a la hora de modificar su centro de atención.
---------	---	---

Fuente: DSM-V, 2013 (p. 31).

2.2. Alumnado TEA en el sistema educativo.

El sistema educativo de nuestro país se encuentra en un continuo desarrollo legislativo con el fin de incluir de manera cada vez más eficiente al alumnado NEAE, como señala Latorre et al. (2023) en su artículo *¿Cómo responde el sistema educativo al alumnado con TEA?: Un estudio cualitativo de los contextos ordinarios, especiales y preferentes*. En el mismo, se señala el avance que está trayendo consigo en este aspecto la aprobación de la Agenda 2030, ya que, en líneas generales, sus principales objetivos tornan alrededor de un concepto clave que es la educación inclusiva, equitativa y de calidad (UNESCO, 2017).

2.2.1. Inclusión del alumnado TEA en el sistema.

Como señala Gallego (2012, citado por López et al., 2022) el sistema educativo español actual divide a los alumnos con este trastorno, atendiendo a su grado de afectación, en diferentes modalidades escolares.

- Centros específicos de autismo: Aquí encontramos exclusivamente alumnado TEA que necesita de medidas individualizadas de atención escolar.
- Centro específico: Aquí el alumnado TEA interactúa con otros alumnos tanto TEA como con otros trastornos o patologías debido a la pluralidad de personas que acuden a estos, por lo que prevalece el deseo de una mejora por parte del alumnado NEAE de sus capacidades socializadoras.
- Escolarización combinada: Hay una combinación de asistencia por parte del alumnado a centros ordinarios y específicos, siguiendo una secuencia curricular común entre ambos centros, por lo que se debe tener una relación de coordinación entre ambos.

- Aulas de educación especial ubicadas en centros ordinarios: Predomina el deseo de la interacción del alumnado TEA con un entorno inclusivo, interactuando con otros niños/as, pero sin dejar de obtener una atención de carácter individual.
- Centro ordinario: El alumnado TEA estaría presente en un aula ordinaria, presentando adaptaciones curriculares y apoyos educativos para garantizar una educación semejante a sus compañeros.

No obstante, en ocasiones no se presta la atención necesaria a estos casos particulares por falta de recursos y se aboga por una inclusión “forzada” de ciertos alumnos/as, los cuales deberían ser tratados de manera individualizada, debido a que presentan una serie de características que hacen prácticamente imposible su inclusión real en el aula, planteando más una integración que una inclusión.

Muchos centros actuales no cuentan ni con los materiales ni con los apoyos educativos necesarios para afrontar este tipo de situaciones, viéndose el docente sobrepasado en muchos casos por una clase donde no solamente convive alumnado TEA, sino también otro tipo de dificultades en el aprendizaje (López et al, 2022). Esto nos lleva a plantearnos si realmente las administraciones están abogando por una educación inclusiva y de calidad, ya que “el progreso hacia una implementación de una educación inclusiva dista mucho de ser fácil” (Ainscow, 2012, p. 40).

Con el fin de lograr dicha inclusión, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) favorece el establecimiento de un currículo adaptativo a diferentes niveles y ritmos de aprendizaje. Como se menciona en el libro *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo* (Pastor et al., 2014), lo que se persigue es que esta inclusión comience rompiendo las barreras que distinguen alumnos con discapacidad y alumnos sin discapacidad, por lo que deberemos crear alternativas para garantizar que la diversidad de alumnos/as dentro del aula adquieran una serie de conocimientos, al igual que el resto de compañeros/as. Esto se logra no solo centrando el foco de actuación en el alumno/a concreto, sino que se debe hacer un juicio de valor acerca de los materiales y medios, y cuestionarnos si estos realmente prestan atención a la diversidad, ya que, como señala Burgstahler (2011), “el currículo será discapacitante en la medida que no permita que todo el mundo pueda acceder a él”.

2.2.2. Apoyos educativos para las familias.

Según García (2020), la familia es fundamental en el desarrollo y estimulación de la persona con TEA y por ello es fundamental “cuidarla” y velar por su adaptación psicológica. Es cierto que la crianza de un niño/a con trastornos como puede ser el TEA resulta, en ocasiones, de gran dureza ya que requiere de unos niveles de atención y trabajo con el sujeto superiores a los que requieren el resto de niños.

En este sentido, García (2022) señala que los padres y madres tienen un papel clave en el desarrollo socioemocional del TEA, y es por ello por lo que no se debe atender solamente el desarrollo emocional del alumno/a, sino también al de sus padres, ya que en ocasiones los sujetos TEA reflejan actitudes similares a las de estos. Imaginemos por un momento que entablamos una conversación con una persona que sufre una grave depresión; al cabo de los minutos nuestro estado de ánimo se verá alterado, ya que de una manera indirecta estaremos percibiendo el de la otra persona. Lo mismo sucede con las relaciones sociales que se establecen entre los sujetos TEA y los padres que pueden presentar depresión o ansiedad. Por ello, lo más acertado en estas ocasiones es reducir esa carga de intervención de las familias. En definitiva:

“El estrés, la depresión y la ansiedad dibujan a padres inexpresivos, aplanados emocionalmente, sin iniciativa, con una reducida reciprocidad social. Y esto, bajo el paradigma experimental descrito, genera en el hijo una reducción del afecto positivo y del contacto visual, así como un afecto negativo aumentado”. (García, 2020, p. 50).

Teniendo en cuenta la importancia de la familia en la vida social de estas personas, es conveniente resaltar una serie de ayudas para el cuidado emocional de estas. A continuación, se recogen algunos programas de apoyo existentes para el trabajo de dichas familias (García, 2020).

Tabla 4.

Programas de apoyo familiar en el ámbito de la discapacidad intelectual.

1. **Programas de educación parental:** En estos, los participantes adquieren una serie de destrezas acerca de cómo ejercer la tarea de ser padre. Dentro de estos programas existen dos tipos:
 - a. De acceso universal: Para aquellas familias que necesitan de información teórica práctica.
 - b. De acceso limitado: Para familias que se encuentran en un nivel alto de riesgo psicosocial.

2. **Programas “de padres a padres”:** Es un programa donde las familias buscan ayuda emocional e información de otras familias que están pasando por situaciones similares.

3. **Programa PST (Parent Skills Training):** Es un programa que busca ayudar y formar a padres con hijos de entre 2-9 años que sufren algún trastorno vinculado al desarrollo.

Fuente: García, 2020, (pp. 50-58).

2.3. TEA y actividad física.

Diferentes estudios como el de Suárez et al. (2019) nos señalan que, en múltiples ocasiones, aquellos sujetos TEA que se ven expuestos a una actividad física presentan, a medio plazo, una mejora en su comportamiento y en sus conductas estereotipadas y repetitivas, puesto que una participación activa en estos juegos mejora la actividad cerebral debido a diferentes sustancias químicas que este emite (Berse et al., 2015).

No obstante, este tipo de estudios suelen ser realizados a sujetos aislados fuera del centro escolar. En el ámbito educativo, y de manera general, los niños/as autistas suelen presentar niveles más bajos de Actividad Física (AF) durante la jornada lectiva, realizando menos deporte que el alumnado sin dificultades de aprendizaje (Suarez et al., 2019).

2.3.1. Beneficios de la práctica motriz y la Educación Física en alumnado TEA.

Cuando hablamos de actividad deportiva en niños/as, muchas veces nuestra conciencia nos traslada a la práctica de un deporte concreto dentro del ámbito extraescolar, algo que en primera instancia podría resultar en parte contraproducente para este tipo de sujetos, ya que muchos de ellos no toleran la derrota o tan siquiera son capaces de establecer una relación social con su grupo de iguales. Sin embargo, diferentes artículos como el de López et al. (2017), nos muestran que esta concepción es ciertamente equívoca y es que realizar una determinada AF ayudará a los pacientes TEA a adquirir unas mejores habilidades sociales, no solamente con su familia y docente, sino que además se verá mejorada la relación con sus compañeros. Es por ello por lo que debemos incluir la práctica física de este tipo de alumnado dentro del currículo escolar, abordando esta desde un punto de vista más crítico y real.

Centrándonos en la práctica motriz en relación a la materia de Educación Física, nos encontramos que los pacientes jóvenes con TEA suelen presentar un retraso en el desarrollo y

adquisición de determinadas habilidades motoras debido a unos menores niveles de práctica física (Hortal y Sanchis, 2022; Luarte et al., 2021). Estas deficiencias se encuentran en aspectos como: habilidades manipulativas, equilibrio, agilidad, coordinación, etc.

Es por ello que desde los centros escolares debemos abordar esta problemática, ya que, para muchos de estos niños/as, la única actividad física que van a realizar será la que se lleve a cabo dentro de la escuela y, como hemos señalado anteriormente, la continua práctica de actividad física trae consigo beneficios a medio plazo. A pesar de conocer la importancia de dicha práctica, los docentes siguen plasmando cierta incapacidad para desarrollar sesiones que se adapten a este tipo de alumnado (Hortal y Sanchis, 2022).

Algunos autores señalan que la problemática parte de la falta de recursos y el poco aprendizaje del docente en este tipo de casos (Lirgg et al., 2017), mientras que otros, por el contrario, aluden a que el problema se centra principalmente en la poca atención curricular (Maravé-Vivas et al., 2021).

En el artículo *El trastorno del espectro autista en la educación física en primaria* (Hortal y Sanchis, 2022) se recogen diferentes estrategias para incluir al alumnado autista en dicha materia, buscando una mayor participación de estos alumnos:

- Emplear métodos de aprendizaje cooperativos. El trabajo con grupos de iguales donde el alumnado en cuestión presenta un apoyo constante de sus compañeros es crucial para intentar alcanzar esta inclusión. A pesar de saber que los TEA presentan cierto rechazo al contacto social, habilitar a determinadas personas que sean afines al sujeto puede provocarnos un cambio actitudinal del mismo. De este modo, abordaremos juegos en las sesiones de carácter cooperativo o de descubrimiento compartido.
- Plantear juegos dinámicos seguidos de dinámicas de “storytelling” provoca un cierto control en determinados comportamientos estereotipados de estos sujetos, ya que combinamos actividades de mayor intensidad con otras de menor intensidad.
- Diseñar juegos psicomotrices de carácter grupal o de orientación espacio-temporal, ya que este tipo de alumnos/as suelen presentar cierta ventaja. Esto puede traer consigo una mejora de las habilidades sociales y comunicativas del alumnado.
- Plantear juegos en equipos donde se trabajen las habilidades motrices básicas y de expresión corporal, a través de medidas como el aprendizaje servicio. Esta metodología traería consigo una sorprendente inclusión y mejora del desarrollo social del alumnado TEA en la materia.

- Crear ejercicios específicos de mejora de habilidades locomotrices y de manipulación también conlleva mejoras directas en su desarrollo motor.

3. OBJETIVOS

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Grado es elaborar una propuesta innovadora que mejore el desarrollo de las capacidades físicas básicas en el alumnado TEA.

A continuación, se citarán los objetivos específicos que se pretenden conseguir con el desarrollo de este trabajo:

- Proporcionar al profesorado que imparte la materia de Educación Física una serie de actividades innovadoras o pautas adaptadas que le permitan desarrollar las capacidades físicas básicas teniendo en cuenta las exigencias del alumnado TEA.
- Fomentar la actividad física como medio para mejorar las relaciones sociales y la participación del alumnado TEA en situaciones motrices reales, favoreciendo así el proceso de inclusión y socialización.

4. PROPUESTA METODOLÓGICA

4.1. Metodología

La presente secuencia de actividades se ha diseñado bajo un carácter innovador, ofreciendo una metodología activa y cooperativa, donde el alumnado de manera personal y mediante el trabajo colaborativo con sus compañeros/as (referente al alumnado TEA) sean el centro de su propio aprendizaje, trabajando la autorregulación y las capacidades físicas básicas. Se busca en todo momento que el papel del docente quede relegado a un segundo plano, manteniéndose como un sujeto pasivo en el proceso de aprendizaje, presentando su figura como un mero guía en el proceso de adquisición de estas habilidades en los sujetos. Se plantean juegos dinámicos de diferente tipología para que el grupo se mantenga motivado e incremente la participación de los mismos. Cabe destacar que la unidad a trabajar tendrá como temática el mundo de fantasía y superhéroes. Con ello, se pretende vincular la propuesta con un tema que para las edades donde se proyectará resulta estimulante.

De igual modo, esta propuesta se centrará principalmente en fomentar el proceso de socialización entre el alumnado TEA y el resto del grupo clase, incentivando la adquisición

de hábitos socializadores en el sujeto con el que trabajamos. Esto se pretende lograr a través del trabajo en el aula de las CFB mediante el planteamiento de juegos que se sustentan en los principios del DUA: proporcionar múltiples formas de representación, de expresión y de implicación para que el sujeto con el que deseamos trabajar logre un desarrollo óptimo (Pastor et al., 2014).

En términos de organización de las sesiones, cabe destacar que todas siguen una estructura similar: Explicación, parte de activación, parte principal, vuelta a la calma, reflexión y toma de pulsaciones. Aunque las sesiones de los centros educativos de la comunidad autónoma de Canarias tienen una duración de 45-55 minutos, esta propuesta se ha diseñado para el centro descrito, que presenta sesiones de 55 minutos. De este modo, la división de las mismas consistirá en: Explicación de la sesión (5 minutos), donde se hablará de qué se va a trabajar en la sesión y trabajaremos la autorregulación mediante la medida de la frecuencia cardiaca (FC); parte de activación (10 minutos), en la que realizaremos juegos vinculados a la CFB que vayamos a trabajar para ir activando al alumnado; parte principal (25 minutos), en la que se realizarán las diferentes actividades donde el alumnado trabajará aquellos aprendizajes establecidos; vuelta a la calma (5 minutos), donde se planteará algún juego para reducir las pulsaciones del alumnado; reflexión y toma de pulsaciones (10 minutos), momento en que se reflexionará sobre la sesión mediante el empleo de pregunta-respuesta.

Cabe señalar que el tiempo que se ha reflejado para cada parte es flexible, puesto que habrá sesiones donde se requerirá de un mayor compromiso de una parte que de otra, por lo que esta podrá variar. No obstante, esta será una guía general sobre el tiempo que se destinará para cada una de las partes que caracterizan cada sesión. De igual modo, los agrupamientos dependen de las actividades que se lleven a cabo, planteando juegos en parejas, grupos reducidos o gran grupo. Con esto se busca fomentar ese proceso de socialización del alumnado TEA con el grupo clase, no obstante, abordaremos las sesiones estableciendo un referente o ayuda para el sujeto con esta problemática.

En lo referente al espacio de desarrollo de estas actividades, será necesario tanto el aula, para realizar las explicaciones previas oportunas, como una cancha o patio habilitado para poder desarrollar las diferentes dinámicas.

4.2. Justificación curricular

Seguidamente se recogen los objetivos y contenidos generales en base a la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (Decreto 211/2022, del 10 de noviembre), manifestando la vinculación directa entre el mismo y esta propuesta.

4.2.1. Objetivos Generales de Etapa

La presente propuesta contribuirá al objetivo (k) relacionado con valorar la higiene y la salud así como respetar las diferencias y utilizar la actividad física, el deporte y la alimentación saludable como medios para favorecer su desarrollo personal y social a través de las diferentes sesiones que componen este proyecto, buscando establecer hábitos de bienestar vinculados con la salud, la alimentación y la práctica deportiva. Esto permitirá que el alumnado mejore su calidad de vida evitando problemas vinculados con la salud.

De igual modo, la práctica deportiva desarrollada en las sesiones busca fomentar la inclusión y la socialización entre los alumnos/as TEA y el resto del grupo clase, asimismo, pretende que estos sujetos en cuestión desarrollen una mejora en sus CFB mediante la participación directa de estos escolares en la clase. Esto a su vez guarda relación con el objetivo (b), el cual pretende estimular el desarrollo de hábitos de trabajo individual y de equipo, de la confianza del alumnado en sí mismo, de la curiosidad y el interés en las producciones motrices y cognitivas.

Por último, con el planteamientos de las sesiones, se pretende poner en alza valores como el respeto y el establecimiento de relaciones sociales entre el alumnado TEA y sus compañeros/as, a través de juegos con diferentes agrupaciones (grupales o por parejas) que pongan de manifiesto otras habilidades como la cooperación, la escucha y la toma de decisiones. Esto se puede ver reflejado en el objetivo (d), relacionado con el respeto de la diversidad cultural y las diferencias entre personas, y en este caso particular, con cierta diversidad funcional.

4.2.2. Competencias específicas

Esta propuesta va a desarrollar las siguientes competencias. En primer lugar trabajamos la competencia 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando

regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

Esta competencia se trabajará mediante el criterio 1.1 y pretende que a través de la práctica deportiva (la cual se abordará a lo largo de todas las sesiones) el sujeto adquiera una serie de mejoras en sus hábitos de vida fuera del centro, mejorando su alimentación, corrigiendo su postura y trabajando la autorregulación. De igual modo, se busca fomentar los vínculos sociales entre los sujetos TEA y el grupo clase mediante actividades que abordan la inclusión y la socialización.

En segundo lugar trabajamos la competencia 2: Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo- motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Esta se trabajará mediante el criterio 2.2 y busca que los sujetos TEA desarrollen una serie de capacidades físicas básicas que le permitan mejorar ciertas competencias motoras que, a consecuencia de su trastorno, se encuentran menos desarrolladas que otros aspectos. De igual modo, a través de juegos de diferentes niveles y características se pretende trabajar aspectos vinculantes al desarrollo de otras habilidades relacionadas con la percepción espacio-temporal o la ejecución de determinadas acciones.

Por último, se trabajará la competencia 3: Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Esta se trabajará a través del criterio 3.2 y pretende que los escolares desarrollen habilidades de inclusión y socialización a través de los juegos realizados en las sesiones, manteniendo una actitud favorable a la cooperación y a la resolución de conflictos en base al diálogo.

4.3. Temporalización

Esta propuesta de innovación cuenta con un total de cinco sesiones, teniendo en cuenta que semanalmente las clases en primaria de EF cuentan con un total de tres o cuatro sesiones semanales, el tiempo de desarrollo de esta abarca dos semanas aproximadamente. Cabe señalar que sería conveniente realizarla en el segundo o tercer trimestre, ya que el alumnado cuenta con una serie de ventajas motrices que les harían más sencillo el desarrollo de las sesiones.

En lo que respecta al funcionamiento, la primera sesión será más teórica, puesto que se presentará el tema y haremos una explicación sobre aspectos de la autorregulación. Durante las siguientes cuatro sesiones, se expondrán una serie de actividades y juegos donde se trabajarán estas capacidades mediante juegos diversos que, aunque desarrollarán todas ellas, se enfocarán en una de forma específica.

4.4. Propuesta de actividades

A continuación, se definirán las cinco sesiones que componen esta programación:

Tabla 5.

Sesión 1. *En busca de las gemas*

Partes de la sesión	Tiempo
<p>Explicación:</p> <p>Llevaremos a cabo una breve presentación (anexo 1) en el aula sobre el tema que vamos a trabajar, se buscará que el alumnado interactúe mediante preguntas para que estos reflexionen sobre aspectos importantes como es el cuidado de nuestro cuerpo a través de la autorregulación, el uso de una higiene y aseo personal diario y la postura entre otros aspectos.</p>	5
<p>Activación:</p> <p>Planteamos una serie de dinámicas, como puede ser correr y caminar para que el alumnado vea como la frecuencia cardiaca varía en función del esfuerzo que estamos realizando. Tras cada una de estas se le preguntará a los alumnos que han sentido y se les hará reflexionar sobre el porqué de esto. Posteriormente se realizarán juegos donde incrementarán considerablemente sus pulsaciones.</p>	10
<p>Parte principal:</p>	25

<p>Realizaremos dos juegos de diferente tipo, en primer lugar trabajaremos uno de mayor explosividad que le suponga al alumnado estar en un continuo movimiento. En segundo lugar se plantea un juego de menor intensidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Vigila tus espaldas:</i> En este juego, el alumnado deberá llevar un pañuelo o cinta en el pantalón que sobresalga la mayor parte del mismo. Dicho pañuelo debe estar en la parte de atrás de la persona (como si fuera una cola) y no podrá ser amarrado con nada ni ser robado mientras un compañero/a se la está colocando. El objetivo del juego será robar la mayor cantidad de colas y evitar que te quiten la tuya. Las colas que vas quitando, deberás de colocarla en tu pantalón junto a las demás que hayas robado. - <i>La línea de la vida:</i> Este juego es muy similar a la araña, el espacio de juego será la cancha de baloncesto donde habrá una persona en el medio de la misma que tendrá que moverse por encima de la línea del medio. A la señal del docente, las personas que se encuentran en un lado de la cancha tendrán que cruzar al otro lado corriendo, la persona que está en el medio tendrá que intentar pillar al mayor número de participantes posibles. Cuando los pille, estas personas se colocarán en el medio y deberán atrapar también a los compañeros/as que intentan cruzar de un lado a otro. 	
<p>Vuelta a la calma:</p> <p>Para la vuelta a la cama se plantea un juego sencillo donde el alumnado reduce considerablemente sus pulsaciones y comienza a relajarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La última guarida: Colocaremos diferentes aros en el espacio de juego (uno menos que el número total de participantes). Sonará una música y cuando esta se pare deberán de intentar ocupar una guarida. Se irán eliminando personas y quitando aros respectivamente hasta que gane una persona. 	5
<p>Reflexión:</p> <p>Por último, el docente volverá a realizar una serie de preguntas acerca de cómo se han sentido a medida que avanzaba la sesión, si su fatiga ha aumentado o por el contrario se mantienen igual que al inicio de la misma. De igual modo, se reflexionará acerca de los diferentes aspectos vistos en la sesión.</p>	10
<p>Adaptaciones alumnado TEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Generales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá explicar de manera previa el funcionamiento de los juegos, planteando todos los supuestos posibles que podrían suceder. ○ Se deberá apoyar la explicación del docente con el uso de pictogramas que faciliten la comprensión del sujeto. ○ Se deberán de realizar ejemplificaciones visuales para que comprendan el juego, participando éstos en las mismas con una persona afín. ○ Aportarles continuamente un feedback positivo para que contemple que su labor está siendo correcta y su participación tiene un peso real en el desarrollo del juego. ○ Presencia de una persona afín al TEA que lo acompañe en la realización de los juegos. ● Activación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizarle preguntas de manera paulatina para comprobar que lo está 	

<p>entendiendo y que no se ha perdido aspectos importantes de la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Promover la participación del mismo a través de ejemplificaciones o preguntas sencillas. ● Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> ○ Atender a sus necesidades y establecer zonas de descansos o periodos de pausa para que este alumnado se relaje y recupere la atención que podría verse perjudicada debido al continuo bombardeo de estímulos que presentaría en las dinámicas de juego. ○ Atribuirles rasgos característicos a aquellas personas que atrapan o pillan para que sea más sencillo distinguirlas. ○ En caso de que no quiera participar debido a que está cansado/a por los ejercicios anteriores, aunque es conveniente siempre optar porque participe, otorgarle un rol de mayor importancia como ser la persona encargada de controlar que están cumpliendo las reglas (controlar que los sujetos no se amarren las colas o que se las roben mientras se las están colocando; supervisar la línea de la vida y que no incumplen los espacios de juegos o controlar el tiempo. ● Vuelta a la calma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá de tener en cuenta el material que se emplea, evitando utilizar elementos que provoquen ruidos estridentes o molestos. ○ El docente deberá indicar el momento preciso en el que deben ocupar un aro no solamente con la detención de la música sino con algún movimiento (como levantar la mano). 	
<p>Materiales:</p> <p>Para esta sesión contaremos con una pizarra digital o proyector para poder plasmar la sesión. Asimismo, también necesitaremos un altavoz para poder poner la música durante la realización del juego de vuelta a la calma. En lo que respecta a la práctica deportiva, para llevar a cabo los juegos necesitamos pañuelos o petos y aros.</p> <p>También se necesitarán los pictogramas (ver anexo 2 a 4) correspondientes para explicar los juegos al alumnado TEA.</p>	

Tabla 6.

Sesión 2. *¡La gema de la velocidad!*

Partes de la sesión	Tiempo
<p>Explicación:</p> <p>Llevaremos a cabo una breve explicación al alumnado acerca de que es la velocidad y los tipos de velocidad que trabajaremos.</p>	5
<p>Activación:</p> <p>Se plantea un juego dinámico donde se trabaje la velocidad y el grupo clase comience a aumentar sus pulsaciones y adentrarse en materia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Kriptonita → Habrá una Kriptonita y el resto serán Superman. La kriptonita 	10

<p>deberá de pillar a todos los Supermanes para arrebatarle sus poderes, y estos deberán de evitar que esto suceda. Se distinguirá mediante petos, aquellas personas que pierdan sus poderes pasarán a ser Kriptonitas también y portarán un pañuelo o peto. Ganará quién mayor número de personas tenga en su bando al finalizar 1 minuto.</p>	
<p>Parte principal:</p> <p>En esta parte trabajaremos dos de los tres tipos de velocidad (reacción y desplazamiento) mediante dos juegos los cuales combinarán estos dos tipos de velocidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los cuatro poderes → En el espacio de juego que delimitamos de manera previa, colocaremos cuatro aros en cada una de las esquinas. Dividiremos la clase en 5 equipos con poderes distintos (agua, tierra, aire, fuego y luz). Cuatro de los equipos estarán dispuestos en cada uno de los aros respectivamente y el quinto equipo estará en el medio. Estos equipos deberán de moverse, a la señal del docente, en otra dirección para ocupar un aro. El equipo que no consiga ocupar un aro deberá ponerse en el centro y perderá un punto (cuentan con un total de 5). Si pierden todos sus puntos perderán su preciado poder. - Flash contra Reverso → Para este juego comenzaremos dividiendo a la clase en parejas (Flash y Reverso) y los colocaremos en la línea del medio de la cancha. Los alumnos estarán colocados en dos filas de espaldas una con otra manteniendo una separación de medio metro. Cuando el docente diga el nombre de uno de los héroes, será este quien deba de atrapar a su contrincante, es decir, si dice “Flash” este será quien atrape a Reverso y viceversa. 	<p>25</p>
<p>Vuelta a la calma:</p> <p>Para la vuelta a la cama se plantea un juego sencillo donde el alumnado reduce considerablemente sus pulsaciones y comienza a relajarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La bomba → Para este juego formaremos un corro con todos los alumnos sentados en el suelo o de pie, tendrán un balón que deberán de irse pasando de mano en mano. El docente contará en silencio hasta 20, cuando llegue a 20 dirá “bomba” y quien tenga la pelota en ese momento quedará eliminado. Este juego acabará cuando solo quede uno. 	<p>5</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Por último, el docente indicará a los/as alumnos/as que reflexionen sobre si se han notado más o menos cansado durante el desarrollo de la sesión, si ha habido juegos que los han fatigado más que otros, etc. De igual modo, se reflexionará acerca de los diferentes aspectos vistos en la sesión, abordando el tema de la velocidad y sus tipos y cómo cada uno de estos nos han provocado sensaciones diferentes.</p>	<p>10</p>
<p>Adaptaciones alumnado TEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Generales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá explicar de manera previa el funcionamiento de los juegos, planteando todos los supuestos posibles que podrían suceder. ○ Se deberá apoyar la explicación del docente con el uso de pictogramas que faciliten la comprensión del sujeto. ○ Se deberán de realizar ejemplificaciones visuales para que comprendan el juego, participando éstos en las mismas con una persona afín. ○ Aportarles continuamente un feedback positivo para que contemple que 	

<p>su labor está siendo correcta y su participación tiene un peso real en el desarrollo del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Presencia de una persona afín al TEA que lo acompañe en la realización de los juegos. <ul style="list-style-type: none"> ● Activación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Atribuirles rasgos característicos a aquellas personas que atrapan o pillan para que sea más sencillo distinguirlas. ○ Atender a sus necesidad y establecer zonas de descansos o periodos de pausa para que este alumnado se relaje y recupere la atención que podría verse perjudicada debido al continuo bombardeo de estímulos que presentaría en las dinámicas de juego. ● Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> ○ A parte de la señal sonora, emplear algún gesto o movimiento (como levantar la mano) para que el sujeto comprenda que es el inicio del movimiento. ○ Presentar periodos de descanso en estos juegos puesto que son actividades que requieren de un esfuerzo y resistencia considerado. ● Vuelta a la calma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Indicarle al sujeto TEA con que parte del cuerpo deberá de pasar la pelota en función de si estamos sentados o de pie. ○ En caso de que no quiera participar, aunque es conveniente siempre optar por participar, otorgarle un rol de mayor importancia como ser la persona encargada de controlar el tiempo. 	
<p>Materiales:</p> <p>Para llevar a cabo los juegos necesitamos pañuelos o petos, aros y un balón.</p> <p>También se necesitarán los pictogramas (ver anexo 5 a 8) correspondientes para explicar los juegos al alumnado TEA.</p>	

Tabla 7.

Sesión 3. *La gema de la resistencia*

Partes de la sesión	Tiempo
<p>Explicación:</p> <p>Llevaremos a cabo una breve explicación al alumnado acerca de que es la resistencia y los tipos de resistencia que trabajaremos en la sesión.</p>	5
<p>Activación:</p> <p>Se plantea un juego dinámico donde se trabaje la resistencia y el grupo clase comience a aumentar sus pulsaciones y adentrarse en materia que trabajaremos en el día de hoy.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que te atrapa el duende verde → Los alumnos se colocarán formando un total de 	10

<p>3 filas, deberán de moverse sin separarse. A la señal del docente, tendrán que correr el primero de cada fila y atrapar al último de otra fila, si lo consigue, la persona que está en la última posición pasará a ser el primero. Si se rompe la cadena, el que la haya roto tendrá que colocarse el último.</p>	
<p>Parte principal:</p> <p>En esta parte trabajaremos la resistencia mediante dos juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Protege tus gemas del infinito → Dividiremos a la clase en dos grupos. Los vengadores y Thanos. En cada mitad del campo estará uno de los equipos y tendrán una armadura (un aro) que estará dentro del área de punto del campo (será la cancha de baloncesto), con tres gemas del universo dentro de cada aro. Ganará el equipo que antes consiga reunir las seis gemas. Las normas son: solo se puede robar una gema por persona; una vez entren dentro del área de defensa no podrán ser atrapados; si son pillados deberán de volver a su campo y una vez allí podrán volver a intentar robar las gemas. - Saquea las bases → Se divide la clase en grupos o bases de defensas compuestos por 5 personas. Cada grupo se situará en círculo, teniendo cada grupo un aro delante suyo. En el centro del círculo habrá pelotas. Cuando el profesor así lo indique, tendrán que reunir el mayor número de pelotas dentro de su aro, robando la pelota del medio y al resto de sus compañeros. Pueden desplazarse en cualquier dirección y solo se podrá robar una pelota por persona. 	<p>25</p>
<p>Vuelta a la calma:</p> <p>Para la vuelta a la cama se plantea un juego sencillo donde el alumnado reduce considerablemente sus pulsaciones y comienza a relajarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se ha colado Loki → Para este juego colocaremos a todo el grupo clase sentados en el suelo de una manera concreta y dos guardianes del tiempo deberán de observar la escena. Tras esto se girarán y varios Loki de los que se encontraban sentados deberán de rodarse de lugar. Los guardianes de la línea temporal (los ojeadores) deberán adivinar que “Lokis” se ha cambiado de sitio. 	<p>5</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Por último, el docente indicará a los/as alumnos/as que reflexionen sobre si se han notado más o menos cansado durante el desarrollo de la sesión, si han habido juegos que los han fatigado más que otros, etc. De igual modo, se reflexionará acerca de los diferentes aspectos vistos en la sesión, abordando el tema de la resistencia y sus tipos y cómo cada uno de estos nos han provocado alteraciones en nuestra frecuencia cardiaca.</p>	<p>10</p>
<p>Adaptaciones alumnado TEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá explicar de manera previa el funcionamiento de los juegos, planteando todos los supuestos posibles que podrían suceder. ○ Se deberá apoyar la explicación del docente con el uso de pictogramas que faciliten la comprensión del sujeto. ○ Se deberán de realizar ejemplificaciones visuales para que comprendan el juego, participando éstos en las mismas con una persona afín. ○ Aportarles continuamente un feedback positivo para que contemple que su labor está siendo correcta y su participación tiene un peso real en el desarrollo del juego. 	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Presencia de una persona afín al TEA que lo acompañe en la realización de los juegos. ● Activación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Procurar que realice las acciones de mayor importancia dentro de la dinámica de juego, ocupando los puestos de interés como puede ser el último o el primero. ○ Ir alternando los equipos en los que participa para incentivar su participación, siempre buscando personas afines con las que pueda trabajar cómodamente. ● Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> ○ Atender a sus necesidad y establecer zonas de descansos o periodos de pausa para que este alumnado se relaje y recupere la atención que podría verse perjudicada debido al continuo bombardeo de estímulos que presentaría en las dinámicas de juego. ○ Permitirle una mayor libertad de desplazamientos y acciones a ejecutar, es decir, ser menos estrictos con las normas de estos sujetos, ya sea a la hora de defender como de atacar, permitiéndole coger dos bolas en lugar de una o permanecer unos segundos extras en la zona de defensa. ● Vuelta a la calma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se le otorgará roles de importancia para el alumno/a TEA como puede ser el de reorganizar a sus compañeros en la escena o ser el/la guardian/a del tiempo. 	
<p>Materiales:</p> <p>Para llevar a cabo los juegos necesitamos aros y pelotas.</p> <p>También se necesitarán los pictogramas (ver anexo 9 a 12), correspondientes para explicar los juegos al alumnado TEA.</p>	

Tabla 8.

Sesión 4. *La gema de la flexibilidad.*

Partes de la sesión	Tiempo
<p>Explicación:</p> <p>Llevaremos a cabo una breve explicación al alumnado acerca de que es la flexibilidad y la importancia de esta en nuestra vida.</p>	5
<p>Activación:</p> <p>Planteamos un juego dinámico donde se trabaja la flexibilidad para comenzar a realizar movimientos de extensión y flexión de nuestras articulaciones y evitar así lesiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El escudo del Capitán América: Consiste en el clásico juego de la regata, donde los alumnos se colocan en fila unos detrás de otros y deberán de pasarse un frisbee (el escudo), desde el primero de la fila hasta el último, al llegar al final, este pasará al principio y se repetirá la acción. 	10

<p>Parte principal:</p> <p>En esta parte trabajaremos la flexibilidad mediante un juego que contará con diferentes variantes, las cuales expondrá el docente en función del ritmo de la clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> - SuperTwister: Consiste en el juego del Twister tradicional, sin embargo, en lugar de ser una persona la encargada de ir dando las instrucciones del color y los movimientos, el docente creará una ruleta. Esta la hará girar uno de los participantes y nos dará el color y la parte del cuerpo que deben mover. El lado del cuerpo que deben de mover (derecho o izquierdo) lo dirá la persona encargada de hacer girar la misma. Asimismo, el tablero del juego será distinto al estar colocados los colores de manera alterna. <p>Algunas de las variantes que puede plantear el docente son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alternar pie derecho con pie izquierdo, es decir, cuando el docente diga “pie derecho al azul” los alumnos deberán de mover el pie izquierdo al azul. - Alternar pie con manos, es decir, cuando el docente diga “pie derecho al verde” los alumnos deberán de mover la mano derecha al verde. - Alternar partes del cuerpo y lados, es decir, cuando el docente diga “mano derecha al rojo” los alumnos deberán de mover el pie izquierdo al rojo. 	<p>25</p>
<p>Vuelta a la calma:</p> <p>Para la vuelta a la cama se plantea un juego sencillo donde el alumnado realice movimientos de flexión y extensión lentos y armoniosos. Por lo que se necesitaría de un reproductor de sonido o algún elemento que reproduzca música.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maestros Místicos: Consistirá en una mini sesión guiada por parte del docente donde se realizarán movimientos de Yoga pero con temática de artes inspiradas en los maestros místicos de la película de Marvel “Shang-Chi”. 	<p>5</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Por último el docente indicará a los/as alumnos/as que reflexionen sobre si se han notado más o menos cansados durante el desarrollo de la sesión, si los juegos de flexibilidad los han fatigado más que otros de resistencia o velocidad, etc.</p>	<p>10</p>
<p>Adaptaciones alumnado TEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Generales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá explicar de manera previa el funcionamiento de los juegos, planteando todos los supuestos posibles que podrían suceder. ○ Se deberá apoyar la explicación del docente con el uso de pictogramas que faciliten la comprensión del sujeto. ○ Se deberán de realizar ejemplificaciones visuales para que comprendan el juego, participando éstos en las mismas con una persona afín. ○ Aportarles continuamente un feedback positivo para que contemple que su labor está siendo correcta y su participación tiene un peso real en el desarrollo del juego. ○ Presencia de una persona afín al TEA que lo acompañe en la realización de los juegos. ● Activación: 	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Realizar una distribución lo más equilibrada posible mediante la formación de grupos competentes. ● Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> ○ Otorgar roles de importancia dentro de juego como puede ser el de encargado de la ruleta (si decide no participar en el desarrollo del juego, aunque siempre se apuesta por su inclusión). ○ Atender a sus capacidades físicas y ser consciente de la complejidad de los movimientos a ejecutar. ○ Supervisar sus movimientos y aclarar en cada momento cuál será el movimiento “real” que debe hacer, es decir, no hacerle realizar variantes complejas como alternar lados y movimientos puesto que puede dificultar la comprensión de estos y resultar estresante para el mismo. ● Vuelta a la calma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Colocar al sujeto TEA cerca del docente en la explicación de los movimientos que se van a ejecutar, junto con su persona afin. 	
<p>Materiales:</p> <p>Para llevar a cabo los juegos necesitamos los siguientes materiales: un frisbee y piezas de goma espuma de colores.</p> <p>También se necesitarán los pictogramas (ver anexo 13 y 14) para la actividad de activación y la parte principal. También la ruleta elaborada por el docente (anexo 15) para la actividad de la parte principal. Para la vuelta a la calma utilizaremos otro pictograma (ver anexo 16).</p>	

Tabla 9.

Sesión 5. *La gema de la fuerza.*

Partes de la sesión	Tiempo
<p>Explicación:</p> <p>Llevaremos a cabo una breve explicación al alumnado acerca de que es la fuerza y los tipos de fuerza que veremos en la sesión así como la importancia que tiene el trabajo de esta en nuestras vidas.</p>	5
<p>Activación:</p> <p>Planteamos un juego dinámico donde se trabaja la fuerza. De este modo se pretende que se comience a aumentar las pulsaciones y adentrarse en materia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carrera de robots: Para este juego nos pondremos en parejas. Usaremos media cancha del campo de baloncesto. En la línea de fondo, se colocarán unas parejas y en la línea de medio campo se colocarán el resto de parejas, detrás de cada pareja habrá un aro. En el medio del espacio delimitado habrá un aro con muchas pelotas de colores en su interior. El juego consiste en desplazar a uno de los integrantes de la pareja en carretilla y conseguir llegar hasta el aro que se encuentra en el centro, atrapar una pelota y volver al punto de partida y depositarla en nuestro aro, luego se cambiarán los roles y repetirán la acción hasta que se acaben las bolas que se encontraban en el aro del medio. Ganará la pareja que reúna más pelotas. 	10

<p>Parte principal:</p> <p>En esta parte trabajaremos los dos tipos de fuerza (tren superior e inferior) mediante diferentes juegos en parejas los cuales trabajarán en diferentes rondas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ayudantes de Hulk: Se llevarán a cabo diferentes variantes donde por parejas trabajaremos con técnicas de “pull and push” para intentar derribar al contrario: <ul style="list-style-type: none"> - Los dos sujetos se colocarán de pie uno frente al otro con una distancia entre ambos de medio metro. Colocarán su pie derecho adelantado del resto del cuerpo junto al pie derecho de su compañero, ambos juntando la parte interior de su pie con la otra persona. Luego colocarán sus manos en los hombros del oponente. El ejercicio consistirá en intentar despegar el pie del contrincante del nuestro mediante movimientos de empujes y tirones. - Los dos sujetos se colocarán haciendo una flexión uno frente al otro, se cogerán su mano derecha y la mano izquierda seguirá estando apoyada en el suelo. Con la mano que están agarrando al compañero, deberán de realizar movimientos de empuje y tirones para derribarlo. - Uno de los compañeros se tumbará en el suelo y el otro deberá de intentar moverlo haciendo la croqueta. - Los dos sujetos se colocarán uno frente al otro con una distancia entre ambos de medio metro. Adelantarán la pierna derecha y la izquierda retrocederá, haciendo una especie de zancada. Juntarán las manos e intentarán desplazar al compañero del punto de partida unos metros hacia atrás (estando el límite señalado con un cono). 	<p>25</p>
<p>Vuelta a la calma:</p> <p>Para la vuelta a la cama se plantea un juego sencillo donde el alumnado reduce considerablemente sus pulsaciones y comienza a relajarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La flecha más rápida: Para este juego nos colocaremos en círculo alrededor del docente. Comenzaremos a cantar una canción (anexo 20), cuando pare y apunte a una persona dirá : Flecha a... y esta persona deberá de agacharse y aquellas que están a su derecha e izquierda deberán de apuntarse y disparar su flecha, quien dispare primero ganará el duelo y la otra persona quedará eliminada, luego la persona que se agachó se volverá a levantar y continuará la partida. Cuando llegue el momento de que solamente queden dos personas, estas deberán de desempatar con un duelo como en las películas de Western. Se colocarán de espaldas y darán 10 pasos, cuando hagan esto el docente dirá “arriba arcos” y cuando vuelva a decir “ya” se girarán y disparan, quien dispare primero ganará el juego. 	<p>5</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Por último, el docente indicará a los/as alumnos/as que reflexionen sobre si se han notado más o menos cansado durante el desarrollo de la sesión, si ha habido juegos que los han fatigado más que otros, etc. De igual modo, se reflexionará acerca de los diferentes aspectos vistos en la sesión, abordando el tema de la fuerza y la importancia que esta tiene para nuestro cuerpo.</p>	<p>10</p>
<p>Adaptaciones alumnado TEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Generales: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá explicar de manera previa el funcionamiento de los juegos, planteando todos los supuestos posibles que podrían suceder. 	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Se deberá apoyar la explicación del docente con el uso de pictogramas que faciliten la comprensión del sujeto. ○ Se deberán de realizar ejemplificaciones visuales para que comprendan el juego, participando éstos en las mismas con una persona afín. ○ Aportarles continuamente un feedback positivo para que contemple que su labor está siendo correcta y su participación tiene un peso real en el desarrollo del juego. ○ Presencia de una persona afín al TEA que lo acompañe en la realización de los juegos. ● Activación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizar una distribución de las parejas lo más competente posible. ● Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> ○ En la realización de grupos o parejas asignar al sujeto TEA una persona afín para que sea un apoyo en la labor motriz, así como una pareja de trabajo que tenga una conducción motriz semejante. ○ Evitar movimientos de empujes o tirones bruscos que puedan asustar al sujeto TEA o provocar algún tipo de lesión sobre el mismo. ● Vuelta a la calma: <ul style="list-style-type: none"> ○ Permitirle un tiempo extra al sujeto TEA cuando se enfrenta en duelo a otra persona. ○ Colocar personas afines a ambos lados del sujeto para que no perciba una tensión extra y pueda participar más cómodamente. ○ Se deberá de tener en cuenta el volumen del canto de las personas para evitar ruidos estridentes o molestos para el sujeto en cuestión. 	
<p>Materiales:</p> <p>Para llevar a cabo determinados juegos necesitamos el siguiente material: aros y pelotas de colores.</p> <p>También se necesitarán los pictogramas (ver anexo 17 a 19), correspondientes para explicar los juegos al alumnado TEA. De igual modo se adjuntará la ficha donde se encuentra la canción (anexo 20) que los alumnos cantarán.</p>	

4.5. Agentes intervinientes

Para el desarrollo de esta propuesta se necesita el trabajo cooperativo de diferentes personas dentro del ámbito educativo. Para ello, deberemos seguir una secuencia de actuación con el fin de lograr un estudio sobre el alumno/a TEA lo más exhaustivo posible de cara a trabajar de una manera más acertada con él.

1. Reunión inicial con el equipo educativo que le imparte clase: Es conveniente llevar a cabo una reunión inicial con el equipo educativo a cargo de esta persona para plantear un diagnóstico inicial del sujeto TEA en cuestión, con el fin de buscar algunas habilidades destacables del sujeto, así como otras donde presenta mayores

dificultades. De igual modo, se planteará un cuestionario inicial a los mismos para tener un conocimiento inicial y saber cuál es nuestro punto de partida con la persona TEA. De este modo, se podrán realizar ajustes en nuestra propuesta en función de las respuestas de los docentes. Dicho cuestionario se recoge en el anexo 21.

2. Reunión con el/la orientador/a del centro, donde llevemos a cabo la propuesta para que nos oriente y nos proporcione algunas pautas más acertadas sobre cómo interactuar con el/la alumno/a, ya que conocerá particularmente a cada uno de los mismos.
3. Reunión con la familia, con el fin de comprobar cuál es el trabajo de este sujeto fuera del centro escolar. Esto nos proporcionará información no solo de sus gustos y actividades, sino del nivel de apoyo y colaboración de la familia. Sería de ayuda el compromiso de las familias fuera del ámbito escolar, reforzando los aspectos vistos en las sesiones para fomentar el aprendizaje de los sujetos TEA.
4. Observación en busca de personas afines. Partiendo de que nuestra propuesta se sustenta en el principio del trabajo cooperativo como vehículo para un mejor desarrollo social de este alumnado, deberemos comprobar durante las primeras sesiones, así como durante el recreo u otros periodos, cuáles son las personas con las que se siente más cómodo/a, de cara a favorecer su inclusión en la asignatura de EF.

4.6. Recursos materiales, humanos y educativos

En lo que respecta a los recursos materiales que requiere esta propuesta, no son necesarios más recursos que los empleados para el desarrollo común de las sesiones de Educación Física, ya que lo que se pretende es que la presencia de estos sujetos sea lo menos diferente al resto de compañeros, por lo que pretendemos suprimir cualquier tipo de recurso extra más allá de los estrictamente necesarios. No obstante, sí serán necesarios algunos recursos específicos para el alumnado TEA como pizarras o pictogramas para la explicación de diferentes reglas o normas, con el fin de favorecer una mejor comprensión de las mismas.

En lo que respecta a los recursos humanos, es conveniente que el alumno/a que deseamos incluir en el aula cuente con el apoyo de un compañero/a afín para que el proceso de desarrollo social e interacción con su grupo de iguales sea más benefactor. Este compañero podrá ir rotando (entre las personas con las que guarde mayor afinidad) a lo largo de las

sesiones para que el alumnado TEA trabaje con diferentes compañeros/as y que los “ayudantes” no tengan siempre esa responsabilidad.

De igual modo, si el centro cuenta con un docente de apoyo en la materia sería de gran ayuda, ya que la dinámica podría ser aún más ventajosa, puesto que un maestro/a podría vigilar el funcionamiento del conjunto de la clase y otro centrarse en el TEA y su acompañante, aportándoles *feedback* positivo en todo momento.

En lo referido a recursos educativos, al tratarse de una asignatura que no requiere de materiales tales como *tablets* o libretas, no hemos planteado este tipo de elementos dentro de la propuesta. Sin embargo, es cierto que apostamos por la presencia de ciertos elementos gráficos para el mejor desarrollo de algunos juegos, ya que mediante la explicación y la representación no podrían quedar comprendidas las normas, por lo que es conveniente emplear este tipo de recursos. Es por ello por lo que estas explicaciones podríamos realizarlas de manera previa en el aula, en cuyo caso necesitaríamos que contará con herramientas digitales (proyectores y ordenadores) u otros elementos como pizarras para desarrollar dichas explicaciones y abordar otras temáticas que requiriese de una explicación más exhaustiva.

5. PROPUESTA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación de este proyecto de innovación contará con diferentes instrumentos, los cuales se desarrollan a continuación:

- Se planteará una evaluación inicial de la propuesta por parte del profesorado de Educación Primaria del centro donde se vaya a implantar. Para ello, se le entregará el proyecto y un cuestionario (ver anexo 22) que deberán completar. Esto nos proporcionará una serie de datos (opiniones y comentarios) acerca de la misma, que nos permitirá adaptarla a las particularidades del centro y del grupo donde se vaya a llevar a cabo.
- También se planteará una evaluación centrada en la observación directa del sujeto, ya sea mediante la propia observación del docente como del ayudante, donde comprobaremos qué está trabajando para alcanzar los objetivos propuestos para esta unidad. Para ello, se empleará una guía de observación, donde aparecerán reflejados ciertos criterios que se tendrán en cuenta para la evaluación del mismo. Cabe destacar que esta será cumplimentada al finalizar cada sesión (ver anexo 23).

- Tanto el docente como el ayudante o alumno de apoyo de este sujeto contarán con un registro anecdótico donde podrán reflejar diferentes comportamientos que presenta dicho sujeto, así como observaciones o comentarios puntuales que proporcionarán un feedback no solo sobre la propuesta sino sobre su propia actuación (anexo 24).
- Tras finalizar el proyecto se realizará una evaluación final del mismo mediante un cuestionario, que deberá realizar el docente de la materia, el maestro/a de apoyo (si fuera el caso), así como otras personas que participen en el desarrollo del mismo. Con esto se pretende valorar los aspectos positivos y negativos de la propuesta de cara a mejorarla en futuras implementaciones (anexo 25).

6. PRESUPUESTO

A continuación, se recoge el coste total de los materiales empleados para llevar a cabo este proyecto, teniendo en cuenta que los materiales de carácter deportivo (aros, pelotas, conos, etc.) son aportados por el centro. En lo referente al material digital, también formaría parte de los recursos aportados por el centro, puesto que solamente se solicitará de manera puntual un aula con recursos digitales.

Artículo	Unidades	Precio
Láminas para plastificar	Pack 50 Ud.	20 euros
Tinta de impresora	8 cartuchos, 2 de cada color.	2 euros/unidad 8 unidades: 16 euros
Folios	Pack de 500 Ud.	4 euros
Cartulinas	23	0,70 euros/unidad 23 unidades: 16,1 euros
TOTAL		56,1 euros

El costo de estos recursos materiales para la elaboración de los pictogramas podría ser asumido por el centro educativo donde se plantee esta propuesta, ya que son recursos

duraderos que se pueden emplear repetidas veces. No obstante, de no ser el caso, ese sería el costo de los productos.

7. CONCLUSIONES

Es conveniente comenzar señalando que el desarrollo de este TFG ha estado marcado por una recopilación previa de información mediante trabajos e investigaciones de diferentes autores que han aportado un sustento teórico de calidad a dicho proyecto, mencionando las diferentes características del alumnado TEA, así como su relación con la práctica deportiva y con el ámbito educativo, vinculado a la materia de EF.

Este trabajo se ha propuesto para abordar una problemática existente todavía a día de hoy: lograr la inclusión del alumnado TEA. En la práctica, nos encontramos con docentes que carecen de recursos y pautas reales que puedan plasmar en sus actividades y sesiones, por lo que actuar con este tipo de alumnos/as es complejo, planteándose en muchos casos más una integración que una inclusión.

Este problema resulta un tanto contraproducente puesto que, teniendo en cuenta la pluralidad de alumnos/as NEAE y en especial TEA que se incorporan cada año a diferentes centros educativos de Canarias, es impactante que a día de hoy muchos docentes no cuenten con recursos de calidad, quedando bajo su criterio de actuación dicha responsabilidad. Imaginemos por un momento que estamos en un aula ordinaria con 20-25 alumnos/as y dos de ellos/as con TEA, eso sin contar la gran variedad de niveles de aprendizaje que podría haber, ¿en qué papel de actuación estaríamos poniendo al docente?. Seguramente su labor educativa se vería comprometida, produciéndose dos escenarios posibles: que se centre en el alumnado con dificultades y no preste tanta atención al resto; o por el contrario, que se centre en avanzar con el alumnado que no presenta tantas dificultades y deje a un lado a aquellos sujetos con ciertas particularidades. Por ello, en clases con diversidad abundante, sería adecuado que hubiera dos docentes puesto que, si contamos con un ratio de 20-25 alumnos/as, resulta muy complejo atender a los sujetos NEAE (en especial a los TEA) de una manera correcta.

En ocasiones, esta falta de recursos materiales y humanos no está bajo la responsabilidad de los centros, sino de la administración educativa que no dota de los recursos necesarios a aquellos centros que carecen de estos, desatendiendo una realidad cada vez más destacada.

Desde esta propuesta se busca alcanzar el desarrollo de un sentimiento de pertenencia del alumnado TEA, iniciando un proceso de inclusión con su grupo de iguales. Por ello, esta propuesta no solamente está centrada en la práctica de AF y mejora de las CFB, sino que priman otros aspectos como la socialización y el trabajo entre iguales, siendo este último una de las bases en las que se sustenta este proyecto.

En definitiva, se pretende una vez más romper con las barreras que la consejería y los propios docentes nos marcamos a la hora de trabajar con este tipo de alumnado, abogando en todo momento por conseguir una educación igualitaria para todo el alumnado, desde una perspectiva más innovadora que permita a los maestros/as trabajar con los TEA de una forma inclusiva.

8. REFLEXIÓN FINAL

La elaboración de este TFG se basa en una problemática que contemplé desde mis primeras prácticas en el centro. Tras pasar por diferentes cursos donde se impartía la materia de Educación Física, visualicé la falta de recursos con los que contaba el docente para realizar una inclusión correcta del alumnado TEA en las sesiones. Muchas veces, el docente dejaba a un lado a este tipo de escolares para no frenar el aprendizaje del resto del grupo clase, por ello, decidí plantear esta propuesta innovadora en base a revertir esta situación y abogar por un proceso de aprendizaje igualitario.

Para ello, debemos centrarnos en buscar esos pequeños cambios que provoquen otros mayores, y es que está en nuestras manos la oportunidad de involucrar de una manera acertada a todos estos alumnos/as con características de aprendizaje tan diversas en el aula, garantizando que su formación sea lo más real posible.

Considero que esta propuesta es una manera de entender que sí es factible tener una clase con diferentes niveles de aprendizaje y que ello sea un hecho enriquecedor. Pero, como señalaba, esto solo es posible si todos y cada uno de los docentes ponen su granito de arena y construyen ese camino (con los suficientes recursos y ayudas) que permita a esos/as niños/as ser tratados de una manera igualitaria al resto.

En lo que respecta a mi desarrollo personal, este TFG me ha hecho reflexionar acerca de muchos aspectos de la carrera que a día de hoy no percibo con claridad, asignaturas que nunca terminé de comprender en su totalidad y otras que siempre echaré en falta como aquellas destinadas a la gestión de conflictos en el aula. También entendí que la universidad

te enseña una parte teórica que cimienta nuestras bases, pero que la práctica nos muestra la realidad de los problemas y nos hace percibir si realmente valemos o no para ser docentes.

Este grado me ha hecho entender la educación de una manera distinta a la que tenía antes de entrar en el mismo. Me ha aportado competencias a la hora de trabajar con documentos institucionales; comprender y trabajar con una gran pluralidad de personas; adquirir destrezas sociales y de manifestación de ideas, entre otras. Pero si puedo destacar una competencia por encima de las demás, es que me ha hecho más humano.

Me considero una persona afortunada de haber tenido la posibilidad de cursar esta carrera universitaria, puesto que, a pesar de ser una segunda opción para mí en primera instancia, el paso de los cursos y las vivencias han hecho que la educación se convierta en unos de los motores de mi vida.

Por todo esto, considero que este Trabajo de Fin de Grado, y más concretamente esta propuesta de innovación, no es el producto final de un grado sino que, por el contrario, es el primer cimiento de lo que será una vida dedicada por y para la educación inclusiva y de calidad.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ainscow, M. (2012). Haciendo que las escuelas sean más inclusivas: lecciones a partir del análisis de la investigación internacional. *Revista educación inclusiva*, 5(1), 39-49.

<https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/220/214#>

American Psychiatric Association (2013). *Guía de consulta de los criterios de diagnósticos del DSM-5*. (5aEd.). American Psychiatric Association.

<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

Benito, M. (2011). El autismo de Leo Kanner. *Innovación y experiencias educativas*, 38, 1-8.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_38/MONICA_BENITO_2.pdf

De León, A. (2016). Necesidades Educativas Especiales (NEE) y Trastornos del Espectro Autista (TEA). [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de La Laguna]

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3508/REVISION%20TEORICA%20SOBRE%20EL%20AUTISMO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García López, C. (2020). *Familias de niños con TEA: programa de psicoeducación emocional y apoyo mutuo*. Editorial CEPE.

<https://elibro-net.accedys2.bbtck.ull.es/es/lc/bull/titulos/153519>

Hortal-Quesada, Á., y Sanchis-Sanchis, R. (2022). El Trastorno del Espectro Autista en la Educación Física en primaria: revisión sistemática. *Apuntes Educación Física y Deportes*, 150, 45-55.

[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2022/4\).150.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2022/4).150.06)

Larbán, J. (2014). *Vivir con el autismo, una experiencia relacional: guía para cuidadores*. Ediciones Octaedro, S.L.

<https://elibro-net.accedys2.bbtck.ull.es/es/lc/bull/titulos/61905>

Latorre Cosculluela, C., Flores-Santolaria, M., Vázquez-Toledo, S. y Liesa-Orús, M. (2023). ¿Cómo responde el sistema educativo al alumnado con TEA?: Un estudio cualitativo de los contextos ordinarios, especiales y preferentes. *Revista Complutense de Educación*, 34(2), 437-447.

<https://doi.org/10.5209/rced.79383>

López, M., Vidal, M., & Gómez, S. (2022). Tendencias actuales sobre estrategias para la inclusión educativa de alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *MLS inclusion and society journal*, 2(1), 91-106

<https://www.mlsjournals.com/MLS-Inclusion-Society/article/view/1318/1552>

López Serrano, S. Ruiz Ariza, A. y Suárez Manzano, S. (2017). *Autismo y actividad física: implicaciones educativas*. Wanceulen Editorial.

<https://elibro-net.accedys2.bbtck.ull.es/es/lc/bull/titulos/63471>

Luarte, C., Felipe, L., Fernández, D., Tejos, F., Amaya, M., y Campos, K. (2021). Desarrollo motor en niños-escolares de 5-12 años con Trastornos del Espectro Autista (TEA). [Revisión sistemática]. *Revista Peruana de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte: RPCAFD*, 8(3).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9155774>

Pastor, C. A., Sanchez, J. M., Zubillada, A. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo.*

https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Rivière, A. (2020). Definición y explicación teórica del autismo: la narrativa de Ángel Rivière y sus reflejos. *Infancia y Aprendizaje*, 43(4), 696-712.

<https://www-tandfonline-com.accedys2.bbtk.ull.es/doi/epdf/10.1080/02103702.2020.1810944?needAccess=true>

Rosselli, M. (2013). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. Editorial El Manual Moderno.

<https://elibro-net.accedys2.bbtk.ull.es/es/lc/bull/titulos/39599>

Talero, C., Martínez, L. E., Ovalle, J. P., Velásquez, A., y Zarruk, J. G. (2024). Autismo: estado del arte. *Revista Ciencias De La Salud*, 1(1), 68-85

<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.793>

10. ANEXOS

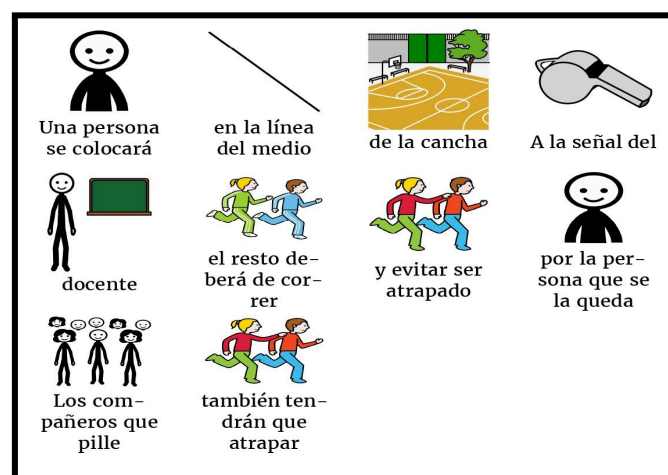
- **Anexo 1:** Presentación de la unidad en canva

https://www.canva.com/design/DAGCaST5gvU/l8cT1gzvhS6YW9Q3De9qpQ/view?utm_content=DAGCaST5gvU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=edito

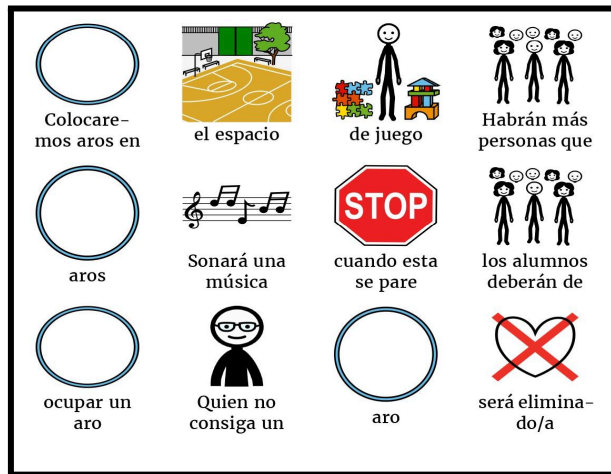
- **Anexo 2:** Pictograma juego 1 parte principal (sesión 1)



- **Anexo 3:** Pictograma juego 2 parte principal (sesión 1)



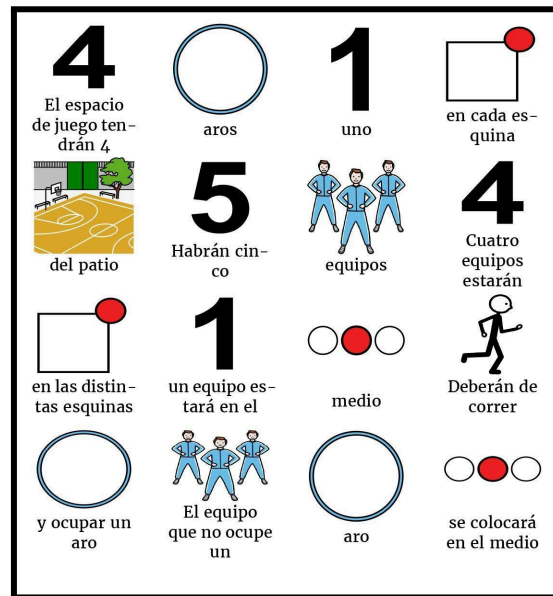
- Anexo 4: Pictograma juego vuelta a la calma (sesión 1)



- Anexo 5: Pictograma juego de calentamiento (sesión 2)



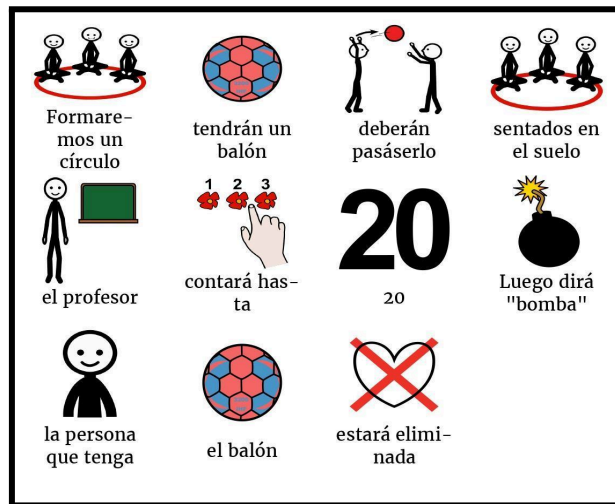
- Anexo 6: Pictograma juego 1 parte principal (sesión 2)



- Anexo 7: Pictograma juego 2 parte principal (sesión 2)



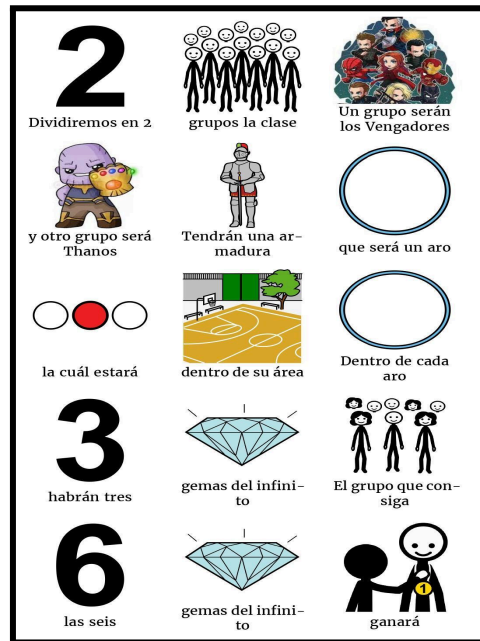
- Anexo 8: Pictograma juego vuelta a la calma (sesión 2)



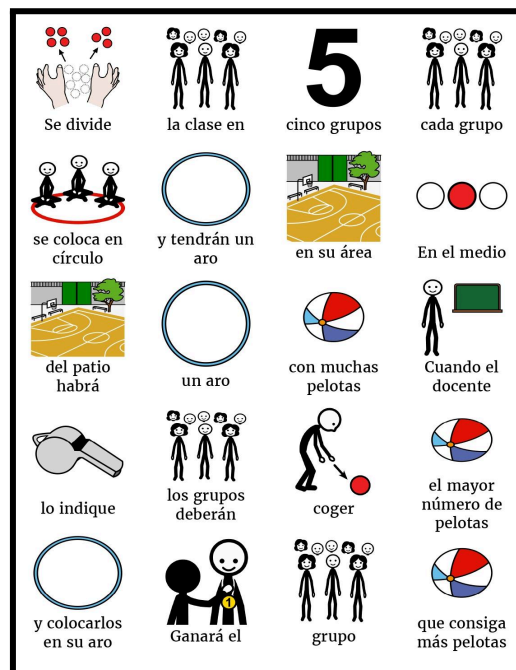
- Anexo 9: Pictograma juego de calentamiento (sesión 3)



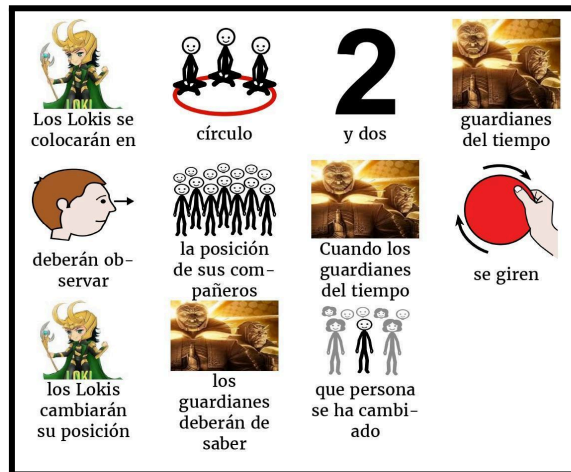
- Anexo 10: Pictograma juego 1 parte principal (sesión 3)



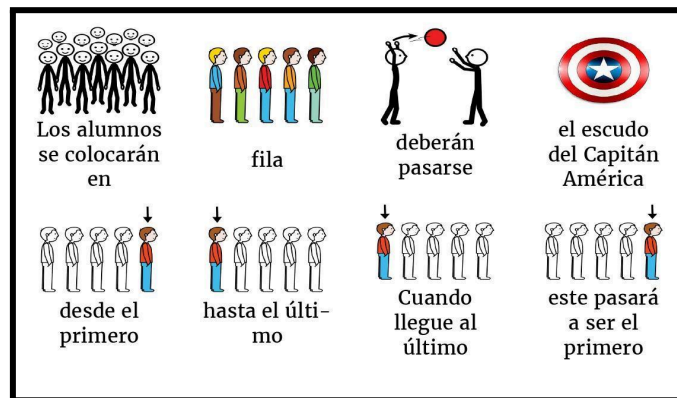
- Anexo 11: Pictograma juego 2 parte principal (sesión 3)



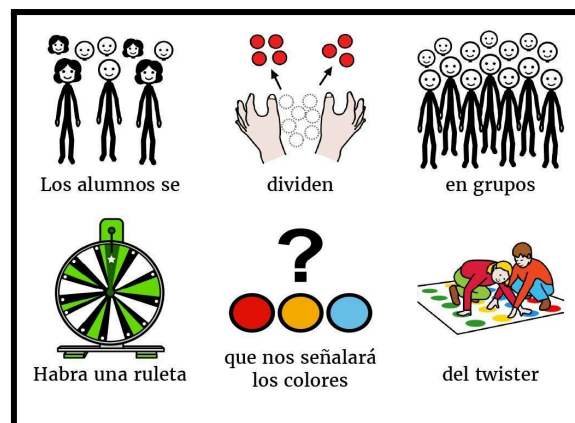
- Anexo 12: Pictograma juego vuelta a la calma (sesión 3)



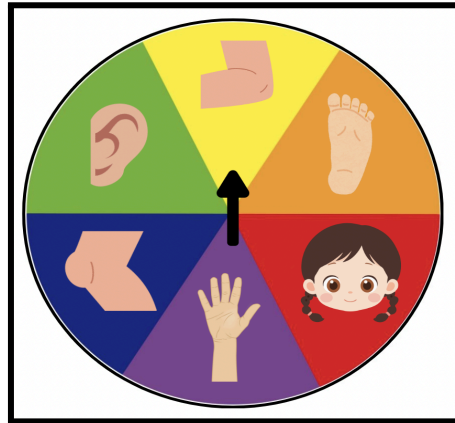
- Anexo 13: Pictograma juego de calentamiento (sesión 4)



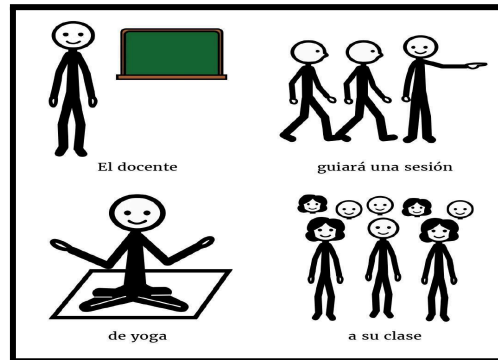
- Anexo 14: Pictograma juego 1 parte principal (sesión 4)



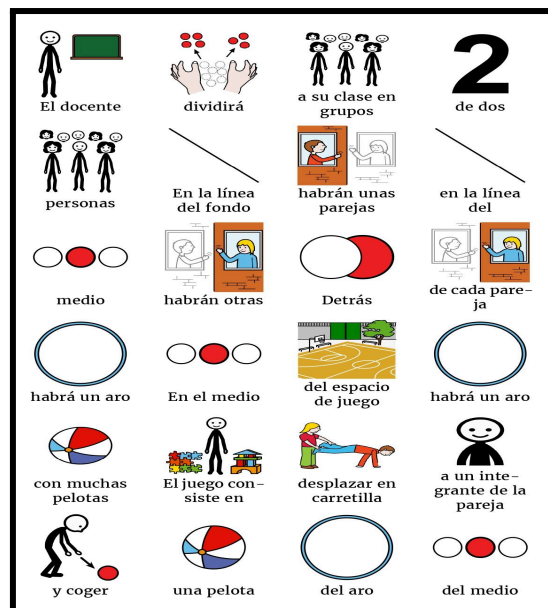
- Anexo 15: Ruleta del Twister

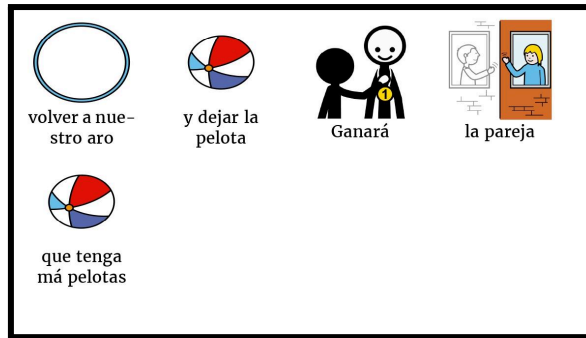


- Anexo 16: Pictograma juego vuelta a la calma (sesión 4)

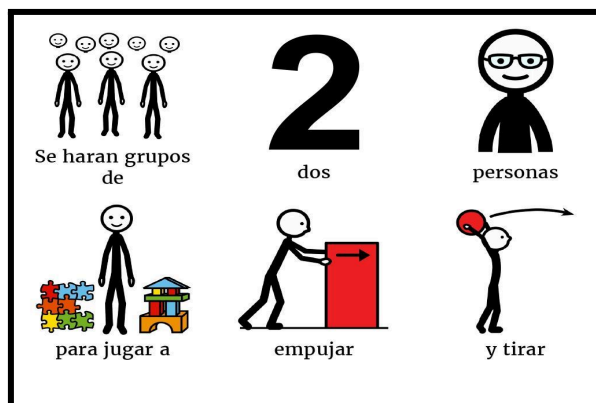


- Anexo 17: Pictograma juego de calentamiento (sesión 5)





- Anexo 18: Pictograma juego 1 parte principal (sesión 5)



2
El segundo

juego consistirá en uno frente al otro

en flexión

se cogerán la mano derecha

Debemos de empujar

y tirar

para derribar

al compañero

3
El tercer

juego consistirá en que el compañero

se tumbará en el suelo

y la otra persona

te deberá mover haciendo la croqueta

4
El cuarto

juego consistirá en colocarse uno frente al otro con medio metro de distancia

Adelantarán la pierna derecha y retrocederán la pierna izquierda

Juntarán las manos e intentarán desplazar al compañero hacia atrás

- Anexo 19: Pictograma juego vuelta a la calma (sesión 5)



- Anexo 20: Canción del juego vuelta a la calma (sesión 5)

Ojo de Halcón

“ Cuando ojo de Halcón está girando, cuando ojo de Halcón está girando, cuando ojo de Halcón está girando, cuando ojo de Halcón... Se para, apunta y sigue girando.

Cuando ojo de Halcón está girando, cuando ojo de Halcón está girando, cuando ojo de Halcón está apuntando, se para y dispara.”

- **Anexo 21:** Cuestionario de evaluación inicial sobre el sujeto con TEA. Se trata de una herramienta que plantea el docente al equipo educativo que trabaja con el sujeto en cuestión para conocer de manera previa algunos datos de interés acerca del mismo.

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN SOBRE EL ALUMNO/A

1. ¿Cómo es el comportamiento del alumno/a TEA dentro del aula?
.....
2. ¿Mantiene una actitud asertiva o por el contrario muestra interés por determinados aspectos esporádicos de la sesión?
.....
3. ¿Hacia qué temas presenta mayor afinidad?
.....
4. ¿Se mantiene activo durante el desarrollo de la clase, procurando hacer las tareas que se le asignan, o por el contrario guarda una actitud de desaprobación con las mismas?
.....
5. ¿Participa de manera colectiva con el resto de sus compañeros/as durante el desarrollo de las sesiones?
.....
6. ¿Presenta afinidad con alguno de sus compañeros/as? De ser así, indique con quién.
.....
7. ¿Cuál es el nivel de desarrollo cognoscitivo que presenta el sujeto? Indique a qué nivel educativo pertenece la persona.
.....
8. ¿Presenta alguna dificultad motriz que le impida realizar determinadas tareas?
.....
9. Observaciones o datos de interés del sujeto:
.....

- **Anexo 22: Cuestionario de evaluación inicial del proyecto.** Se trata de una herramienta que plantea el docente para extraer conclusiones acerca de la propuesta y permitir mejorar la misma de cara a su implementación.

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN INICIAL

1. ¿Las actividades que se han planteado en esta propuesta resultan acertadas para trabajar con el alumnado TEA aspectos como la inclusión y socialización?
.....

2. ¿Las actividades que se plantean en este proyecto guardan relación con el currículo de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Canarias ?
.....

3. Teniendo en cuenta que la propuesta ha sido planteada inicialmente para el 2º ciclo. ¿Consideras que las actividades están adaptadas en nivel de complejidad para la edad y el desarrollo evolutivo del alumnado?
.....

4. ¿Los recursos elaborados para incluir al alumnado TEA son los adecuados?
.....

5. ¿Qué otros recursos consideras importantes emplear con el alumnado TEA?
.....

6. ¿Consideras que la temática propuesta y las actividades resultan motivantes para niños/as del 2º ciclo?
.....

7. ¿Consideras que esta propuesta puede implantarse en otros ciclos con las adaptaciones correspondientes? ¿Por qué?
.....

8. ¿Estas actividades se podrían aplicar a otros alumnos/as con Necesidades Educativas Especiales (NEE)?
.....

9. ¿Crees que esta propuesta podría llevarse a cabo en una clase con múltiples sujetos TEA o que presentan otras dificultades de aprendizaje?
.....

10. Observaciones:
.....

- **Anexo 23:** Guía de observación para la evaluación del sujeto TEA a lo largo de las sesiones del proyecto. Esta ficha la poseerán todas las personas implicadas en el desarrollo de las sesiones (docente titular y el docente de apoyo, si fuera el caso).

Guía de observación para el alumno/a TEA				
Criterios observables	Siempre	A veces	Nunca	Observaciones
El alumno/a participa activamente en las sesiones manteniendo una actitud positiva.				
El alumno/a es capaz de realizar los juegos motores planteados en el aula con o sin apoyo.				
El alumno/a ha trabajado la autorregulación, tomando medidas preventivas como una correcta hidratación y protección a agentes externos (crema solar, gorra, etc.).				
El alumno/a TEA lleva a cabo una correcta higiene personal trayendo ropa de cambio para asearse después de la práctica deportiva.				
El alumno/a TEA comprende				

los recursos aportados por el docente para favorecer su participación.				
El alumno/a TEA muestra interés con las actividades y se muestra predispuesto a participar en las mismas.				
Se ha mantenido un clima de trabajo positivo, donde el sujeto TEA se ha encontrado cómodo para participar, sin presencia de ruidos estridentes (gritos) ni conflictos internos.				
Se ha favorecido a lo largo de las sesiones un proceso de socialización adecuado entre el sujeto TEA y el resto del grupo.				

- **Anexo 24:** Ficha de registro anecdótico donde se recogerán sugerencias o aspectos importantes de la sesión. Esta ficha la poseerán todas las personas implicadas en el desarrollo de las sesiones (docente titular, docente de apoyo si fuera el caso y ayudante del TEA).

Registro anecdótico para el sujeto con TEA				
Nombre	Fecha y lugar	Nº de sesión	Hecho o incidente	Comentarios u observaciones

- **Anexo 25:** Evaluación final del proyecto mediante cuestionario. Con esta herramienta se pretende sacar conclusiones de la propuesta.

Criterios observables	SI	NO
Las actividades y juegos planteados han propiciado una inclusión del alumno/a TEA.		
Las actividades y juegos llevados a cabo en las sesiones han fomentado la participación del alumnado TEA con su grupo de iguales.		
La metodología que se ha implantado resultaba acertada para el trabajo con el alumnado TEA.		
La propuesta se ha desarrollado de manera coherente, manteniendo la temporalización planteada inicialmente.		

<p>Los recursos que el docente ha proporcionado al sujeto TEA ha beneficiado su aprendizaje.</p>		
<p>Las explicaciones del docente se han ajustado al nivel y las particularidades de la clase.</p>		
<p>La labor del docente ha sido acertada, favoreciendo la inclusión del alumnado TEA.</p>		
<p>Las sesiones fueron planteadas atendiendo a las características motrices del grupo clase.</p>		