

<p>• <b>Sesión nº 5. Educación Física</b></p>	
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y practicar juegos y danzas de diferentes países.</li> <li>• Valorar aspectos culturales del contexto de procedencia de los juegos y danzas practicados.</li> </ul>	
<p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El que requiere cada espacio.</li> </ul>	<p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuatro grupos</li> </ul>
<p><b>Desarrollo de la sesión:</b></p> <p>Se trata de realizar un circuito de juegos de diferentes lugares para aproximarnos a la realidad de nuestra clase. Se delimitarán cuatro espacios, representados cada uno de ellos por un lugar geográfico, donde realizarán juegos propios de dicho lugar. Se formarán cuatro grupos de alumnos que pasará por un espacio y a una señal, irán a la zona común donde bailarán al ritmo de la danza francesa. Cuando termine la música, cada grupo se dirigirá a un nuevo espacio.</p> <p><b>Espacio 1: Talbat (África: Sahara).</b> Se trata de un juego de puntería que simula una lucha entre tropas. Se divide el grupo en dos equipos y se colocan enfrentados detrás de dos líneas y entre ambos se colocan 9-10 piedras diana en fila. En el centro y a la cabeza (aproximadamente, medio metro por delante de dicha línea) y en dirección a cada equipo se ubica la piedra mayor o capitán tropa. A la señal, ambos equipos comienzan a jugar de forma que los jugadores de cada equipo lanzan sus 3 piedras por turno. En primer lugar, debe batirse al capitán ante de atacar a la tropa. Cuando el capitán cae, se puede atacar a los soldados empezando por el del lado derecho y sucesivamente a cada uno hacia la izquierda. Gana la partida el equipo que consiga batir mayor número de soldados. <i>Material:</i> 3 piedras redondeadas para cada jugador, otras 9-10 piedras que serán los soldados y objetivos hacia los que se lanza y 2 piedras de mayor tamaño que constituyen la primera línea de tropa.</p> <p><b>Espacio 2: «Ciervos y lobos» (Ásia: India).</b> Se trata de un juego de persecución similar al «Cara y cruz». Se divide el grupo en dos equipos en hileras enfrentadas. Cada equipo tendrá asignado un número (1 y 2). El docente podrá decir «Ciervos y lobos», en este caso los ciervos persiguen a los lobos; o «lobos y ciervos», siendo los primeros (lobos) los encargados de capturar. Además se incluyen restricciones motrices para lobos (se mueven tocando el suelo con una mano y su espalda con la otra) y ciervos (se desplazan en cuadrupedia).</p> <p><b>Espacio 3: «Yalltjihutu» (Oceanía: Australia).</b> Por parejas. Se delimita un espacio circular de aproximadamente dos metros y se coloca una pelota en su interior. Ésta tiene que ser pisada por una persona que se encuentra en el interior del círculo, con los ojos cerrados y siguiendo las indicaciones verbales de su compañero o compañera.</p> <p><b>Espacio 4: Kudoda (África: Zimbabwe)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Organización:</b> grupos</li> <li>• <b>Desarrollo:</b> se llena un recipiente con canicas y alrededor se sienta un grupo de aproximadamente 10 jugadores. Por turno, se trata de lanzar una canica no muy alta y coger el mayor número posible de unidades del recipiente con la misma mano antes de atajar la primera al vuelo. Después le toca el turno al siguiente. Gana el que consiga mayor cantidad. Finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.</li> </ul>	

• **Sesión nº 5. Educación Física**

**Danza: La novia (América: México)**

- **Organización:** Parejas enfrentadas en dos filas.
- **Desarrollo:** Colocación: Fila de parejas. Mirando en SCAR, la chica a la D del chico cogidos por la mano interior.

• **Compás:** 3/4

- **Introducción:** 4 compases.

**Parte I:**

- 1.- Comenzando con pie exterior paso saltado
- 2.- Paso saltado con pie interior
- 3.1-2- Juntar I a D quedando frente a la pareja
- 3- Palmada
- 4.- Palmada y esperar
- 5-8- Invertir compases 1-4

**Parte II: Enfrentados cogidos por las dos manos.**

- 1.- Separarse de la pareja con paso de vals sin soltarse de las manos
- 2.- Juntarse
- 3.1-2- Separarse con D, I
- 3- Palmada
- 4.- Palmada y esperar
- 5-8- Invertir compases 1-4, dando las palmadas la chica rodeando la cabeza del chico y éste la cintura de ella

**Parte III: Posición de danza moderna**

- 1-16- Bailar 16 pasos de vals girando en SAR quedando en posición inicial para comenzar la danza

Recurso internet: <http://www.youtube.com/watch?v=aok4ilGBmpE>

**Nota:** los alumnos entregarán al profesor el cartel con el juego seleccionado para organizar la feria de los juegos del mundo de la próxima sesión.

• **Sesión nº 6. Educación Física**

**Objetivos:**

- Dar a conocer a los compañeros el trabajo cooperativo de los juegos del mundo encontrados.

**Material:**

- Según propuestas de los alumnos,

**Organización:**

- Grupos

#### • Sesión nº 6. Educación Física

##### Desarrollo de la sesión:

**Actividad nº 1.** Cada grupo realiza la exposición de los tres juegos de un continente, previamente asignado por el profesor.

**Actividad nº 2.** Cada grupo explica el juego que ha elegido para preparar el cartel con el nombre del juego, características geográficas y socioculturales.

**Actividad nº 3.** El profesor organiza la sesión con los carteles de los juegos y ambientado el poli-deportivo como una feria y con música de las danzas practicadas. Al finalizar la sesión se realizarán algunas de las danzas propuestas por los alumnos.

**Actividad nº 4.** Al final de la sesión se le entregará a cada grupo una encuesta/preguntas para relacionar cada uno de los juegos practicados a lo largo de la unidad didáctica con el país correspondiente (ver instrumentos de evaluación).

**Actividad nº 5.** Realizar la autoevaluación y coevaluación del trabajo de los alumnos.

#### 4. Intervención didáctica

Esta unidad didáctica requiere de un **modelo de aprendizaje significativo** donde las tareas permitan establecer relaciones entre el nuevo contenido y los esquemas de conocimiento ya existentes. En este planteamiento las tareas van a suponer un reto (alcanzable), para que puedan modificar sus esquemas previos o construir otros nuevos. Asimismo pretendemos que estos aprendizajes puedan ser transferidos a situaciones de la vida cotidiana.

Durante el desarrollo de los juegos, el alumnado adopta un papel activo, implicándose cognoscitivamente en los juegos del mundo que se proponen, permitiéndoles trabajar según su ritmo e intereses. El trabajo es compartido y socializado. La actuación del profesor es de guía y orientador en todo el proceso de aprendizaje, adoptando una actitud de respeto en relación al alumno y a las tradiciones de los distintos países, favoreciendo la autoestima y la valoración de otras culturas (Valera y Gómez, 2007).

A la hora de enseñar las danzas el profesor tendrá en cuenta que no se pretende la correcta ejecución de los movimientos ritmos, sino que deseamos seducir a los alumnos para que las utilicen en la manifestación de su mundo interior.

En la enseñanza de la mayoría de actividades lo que interesa es favorecer el **aprendizaje por descubrimiento** y la autonomía de los alumnos en la realización de las actividades propuestas por lo que se utilizarán los estilos que implican cognoscitivamente al alumno y/o estilos que posibilitan la participación. Para ello se utilizará la técnica de enseñanza mediante la indagación.

Además, todas las sesiones el profesor deberá conseguir la máxima participación, **motivando** a los alumnos hacia el trabajo realizado. En esta misma línea potenciaremos **la**