

U. D.: APRENDEMOS A MANEJAR LOS PALOS DEL DIABLO



Introducción

Esta unidad didáctica se desarrolla en 5 sesiones de trabajo dentro de los bloques de contenido: Habilidades motrices y Juegos y Deportes.

Está indicada para alumnos del tercer ciclo, concretamente para 6º de Primaria

1.- OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Los objetivos didácticos de la U.D, son los siguientes:

- Aprender a construir los palos del diablo utilizando materiales cotidianos y de reciclaje.
- Realizar ejercicios especializados de agilidad de forma progresiva.
- Conocer las características y posibilidades didácticas de los palos del diablo como juego malabar.
- Identificar los mecanismos de percepción, decisión, ejecución y control de movimiento así como las cualidades físicas básicas y coordinativas implicadas en las actividades de malabares para su mejora.
- Adaptar a cada situación concreta las acciones físicas aplicando de forma autónoma las habilidades adquiridas.
- Respetar las normas de seguridad establecidas como elemento importante en la salud y en la integridad propia y ajena.
- Valorar la importancia de la cooperación, confianza en los compañeros, superación de miedos y una realización práctica con seguridad.

2.- CONTENIDOS

Los contenidos para esta unidad didáctica son:

CONCEPTOS

- Coordinación y equilibrio y sus manifestaciones.
- Agilidad y su manifestación.
- Cualidades motrices específicas.
- Relación entre cualidades motrices y salud.
- Elementos de percepción, decisión y ejecución en los malabares.
- Los “palos del diablo”.

PROCEDIMIENTOS

- Realización de ejercicios y actividades específicas de agilidad.
- Coordinación dinámica específica global.
- Habilidades específicas.
- Diseño de composiciones de coordinación, equilibrio y agilidad creativas.

ACTITUDES

- Respeto hacia los diferentes niveles de agilidad, coordinación y equilibrio.
- Deseo de superación.
- Respeto hacia las normas establecidas.

3.- LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA UNIDAD DIDÁCTICA

La Unidad Didáctica titulada “Aprendemos a manejar los palos del diablo”, contribuye a desarrollar en mayor o en menor medida, siete competencias básicas:

3.1.- COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO. Mediante:

- La percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un medio con o sin incertidumbre determinado mejorando sus posibilidades motrices.
- El conocimiento, práctica y valoración de la actividad física a la preservación de la salud.
- La adquisición hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y lo que es más importante, a lo largo de la vida.
- La práctica responsable de la actividad física y el aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.

3.2.- COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA. Mediante:

- La educación de habilidades sociales.
- Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.
- La elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad.
- El cumplimiento de las normas que rigen los juegos propicia en la aceptación de códigos de conducta reguladores de la convivencia.
- El diálogo, como medio para la resolución de conflictos en actividades físicas competitivas.
- Conocimiento y apreciación la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas.

3.3.- COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA. Mediante:

- La expresión de ideas o sentimientos de forma creativa.
- La apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad , a través de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.
- El análisis y la reflexión crítica del fenómeno deportivo como espectáculo ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.
- Elaboración de los palos del diablo a partir de material de desecho.
- Conocimiento de nuevos materiales que se utilizan a en diferentes ámbitos sociales.

3.4.- AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL. Mediante:

- La toma de decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva.
- El protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

3.5.- COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER. Mediante:

- El conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor.
- El desarrollo de un repertorio variado que facilite la transferencia a tareas motrices más complejas.
- La autoconfianza.

3.6.- TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y LA COMPETENCIA DIGITAL. Mediante:

- La valoración crítica de los mensajes referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal.
- Visualización y valoración del vídeo de los palos del diablo.

3.7.- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. Mediante:

- La variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico de la unidad didáctica.

4.- INTERDISCIPLINARIEDAD

Más concretamente en la presente unidad trabajaremos contenidos pertenecientes a otras áreas:

<i>Interdisciplinarietà</i>
Educación Artística: Fabricación de los palos del diablo con distintos materiales de la vida cotidiana.
Lengua Castellana: La comunicación.
Matemáticas: La relación con esta área la basamos en la necesidad de utilizar las distintas medidas de longitud y peso para la fabricación de los palos y los conceptos de simetría.
Conocimiento del medio: Concienciación de la importancia del reciclaje y la reutilización de materiales.

5.- ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA

La presente unidad didáctica se desarrollará en 5 sesiones. Todas las sesiones se dividirán en tres partes: fase inicial, fase principal y vuelta a la calma.

En cuanto a la metodología seguiremos lo que para la administración educativa se trata, es decir una serie de pautas orientativas que guíen la actuación del profesorado en los procesos de enseñanza del área y favorezcan, paralelamente, los procesos de aprendizaje del alumnado. En este sentido en la presente unidad didáctica tendremos que:

- Partir de los conocimientos previos del alumnado
- Facilitar la construcción de aprendizajes significativos (Ausubel, 1983).

- Proponer actividades que despierten el interés del alumnado, siempre y cuando se ajuste a las posibilidades de realización por parte de éstos. Motivar al alumno.
- Favorecer la comunicación interpersonal
- Tener en cuenta el nivel de desarrollo evolutivo del alumnado.
- El desarrollo de habilidades y destrezas ha de partir de aquellas consideradas como básicas y atender al logro de habilidades específicas. Transferencias.
- El desarrollo evolutivo (anatómico y fisiológico) del alumnado, debe tenerse en cuenta para establecer una adecuada progresión en las actividades propuestas.
- En todo momento, deberá garantizarse la seguridad del alumnado.
- Plantear situaciones de carácter individual
- La comunicación es un pilar básico que favorece el desarrollo socioafectivo,
- La retroalimentación permite al alumnado adaptar sus normas y objetivos para continuar avanzando en su proceso de aprendizaje
- Eliminación de estereotipos, potenciando la igualdad de roles y la participación en grupos mixtos.

6.- Sesiones

Primera sesión

Construcción :

1º) Material :

- ✓ Dos palos de 50 cm y uno de 55, de 8 a 10 mm de diámetro. Es mejor que el largo sea más grueso que los otros.
- ✓ Cámaras de bicicleta.
- ✓ Cinta aislante de colores.
- ✓ Grapadora.
- ✓ Tijeras.

2º) Explicación de la construcción de un palo del diablo:



Empieza cortando la cámara. Si es delgada sólo corta por un lado y si es de montaña o así, corta por dos para que te queden dos tiras no muy anchas.

Lo ideal es que quites la válvula, sino el palo puede ser un poco incómodo de usar.

Ahora forramos las tres varillas con la cámara, pero antes quítale el polvillo que lleva dentro que lo hace todo más resbaladizo.

Haz un corte en el extremo de la tira de goma de unos 45 grados y con grapas fija el extremo.



Y ahora vueltas y vueltas hasta el final. Termina grapando. Después encinta los dos extremos.

Al terminar este paso ya tenemos construidas las dos varillas laterales. Para hacer la central continuaremos con los pasos siguientes.



Para hacer los flecos necesitarás dos tiras de cámara de 10 cm de ancho y 35 de largo. Luego ármate de paciencia y corta los flecos que lleguen hasta unos 2 cm del borde. Queda más vistoso con los flecos finos (3 o 4 mm)

IMPORTANTE: El tamaño del fleco es lo que da o quita velocidad al palo. A mayor tamaño menor velocidad.



Así queda una vez cortado.



Sólo enrolla los flecos a los extremos fijándolos con unas grapas y terminalos con cinta aislante de colores. También puedes poner cinta en el centro del palo.

Un último consejo: Para que el palo se agarre mejor a las manos dale una pasadita de papel de lija a los tres, o mejor pásale un trapo mojado con aguarrás.

Segunda sesión

Fase inicial

Tula al revés: Todos los alumnos llevarán los palos en las manos, menos los que se la paran. Estos intentarán tocar a los demás. Si lo consiguen le entregaran los palos y se cambiaran los roles.

Fase principal

Experimentación libre.

Desplazarse con los tres palos, sin que se caiga (horizontalmente), de las formas que dice el profe: delante/detrás, lateral, ojos cerrados, a objetos...).

Hacer pequeños lanzamientos o giros (individualmente).

Carrera de relevos: Grupos de 4. De cono a cono, si se cae sanción (tiempo, pasos atrás, otras). Se le pasa al compañero sin tocar con las manos.

Aprovechando la estructura (grupos de 4), pases en distancia corta (círculo, frontal, lateral...) e ir aumentando.

Vuelta a la calma

Juego del director de orquesta: En círculo sentados en el suelo uno de ellos es el director de orquesta, elegido por el profesor, que tendrá que realizar movimientos con los palos imitando instrumentos y el resto deberán seguir sus movimientos y ritmo para no ser descubierto por el detective que estará situado fuera del círculo. El detective tendrá tres oportunidades para descubrir al director. Cada partida tendrá protagonistas diferentes para que todos/as participen.

Tercera sesión

Fase inicial

Se desplazan con el bastón en la palma/dorso. Si se le cae o lo tira el compañero, tienes que hacer 10 toques con las manos y el bastón apoyado en el suelo.

Fase principal

Aprovechando la penalización del juego (toques con manos) levantamos o intentamos levantar el bastón del suelo. (Tic tac aire).

Lo mismo pero intentamos mantener el bastón en el aire golpeando en los dos extremos del bastón (tic tac dos manos).

Juego de picas en alto: En círculo, dejar el bastón apoyado verticalmente y al toque de silbato, pasar a sujetar el bastón del de la derecha o izquierda (según se diga).

Desplazamiento tic tac aire de cono a cono y cambio al toque de silbato.

Juego de relevos: Grupos de 4-5. Desplazarse de un punto a otro con tic tac aire y dar el bastón al siguiente relevista.

Vuelta a la calma

Introducimos los palos e intentamos levantarlo con los palos.

Cuarta sesión

Fase inicial

“**Le robo al vecino**”. Todos los alumnos con su material dentro de un aro y se trata de intentar quitárselo a los compañeros y depositarlo en nuestro aro.

Fase principal

Bastón y un palo en equilibrio, desplazamientos por todo el espacio.

Cuclillas tic tac con bastón en el suelo y con los dos palos.
Poco a poco intentar levantarlo.

Giro del bastón 180° (ambos lados).

Juego: Recoger patatas (4-5 bastones en el suelo a 2-3 m. recogerlo y dar un giro en el aire para volver al sitio).

En círculo cada uno con su juego de palos intentamos lanzar simultáneamente el bastón al compañero/a de la izquierda o de la derecha según la orden dada.

Vuelta a la calma

El nombre o te doy: El que se la para tiene que intentar tocar con el bastón al compañero/a que el director de juego diga si lo logra cambian los roles. Para evitar ser tocado deberá decir rápidamente el nombre de otro compañero/a.

Quinta sesión

Fase inicial

Tula abrazo: El que se la para llevan los bastones en las manos, el objetivo del juego es intentar tocar a algún compañero, si lo hacen cambian de roles y le entregan los bastones. Para no ser pillados pueden decir “tula”, se quedarán inmóviles y colocaran los brazos formando un aro, y tienen que esperar a que otro compañero/a se introduzca en el aro y darle un fuerte abrazo, lo levantarán y ambos quedarán libres.

Fase principal

Coreografía: Propondremos a los alumnos elaborar una coreografía partiendo de una música seleccionada por el profesor. Distribuiremos a los alumnos en grupos de cuatro. Tendrán 20 minutos de preparación

Vuelta a la calma

Realización ante el resto de compañeros de la coreografía inventada por cada grupo y puesta en común.

7.- Evaluación

La administración educativa, prescribe que la evaluación en la educación ha de ser criterial. Estos criterios expresan el grado de desarrollo de las capacidades expresadas en los objetivos. En el currículo se presentan grandes ámbitos de capacidades con una formulación genérica, aunque también se establecen una propuesta de adaptación; presentamos los criterios de la presente unidad:

- Elaborar los palos del diablo.
- Realizar control y movimientos básicos con los palos.
- Diseñar una coreografía grupal creativa.
- Ejecutar una coreografía grupal.
- Valorar críticamente las coreografías en función de los parámetros dados.

En cuanto a los instrumentos de evaluación:

- Registros anecdóticos (diario profesor)
- Presentación coreografía grupal con base musical.

CRITERIO	1 NADA Ni con ayuda	2 POCO Con ayuda	3 BASTANTE Con algo de ayuda	4 TODO Sin ayuda
Elaborar los palos				
Realizar control y movimientos básicos.				
Diseñar una coreografía grupal creativa				
Ejecutar una coreografía grupal.				
Valorar críticamente las coreografías en función de los parámetros dados				

5. Incidencia o aplicación del trabajo en el aula o en el centro

La Unidad Didáctica “Aprendemos a manejar los palos del diablo” se ha realizado, siendo muy satisfactoria su puesta en práctica, ya que a los alumn@s les ha parecido muy motivadora debido a lo llamativo y novedoso del material aunque la fabricación es algo compleja la buena disposición de los tutores de 6º ha facilitado su construcción en las horas de plástica

6. Evaluación

- Grado de consecución de los objetivos propuestos.

En un principio los objetivos propuestos para este grupo de trabajo han sido:

- ✓ Aprender a construir distintos tipos de malabares utilizando materiales cotidianos y de reciclaje
- ✓ Conocer las características y posibilidades didácticas de los juegos malabares.
- ✓ Ampliar y diversificar los contenidos curriculares del bloque de Juegos y Actividades Deportivas.
- ✓ Vivenciar situaciones que permitan a los docentes adquirir recursos sobre los juegos malabares.

Tras el desarrollo de las sesiones hemos constatado que todo lo que habíamos planteado lo hemos llevado a cabo.

- Grado de satisfacción.

Cuando nos embarcamos en este grupo de trabajo, nuestras expectativas respecto a los malabares (elaboración de material, programaciones...), eran más optimistas que lo que realmente al final han sido.

Uno de los motivos de dicha opinión es que pensábamos que el número de horas dedicadas era el correcto siendo nuestros cálculos erróneos ya que al final hemos necesitado algunas horas más de las previstas.

Otro motivo ha sido la elección del material, ya que a priori creíamos que sería más fácil la construcción por parte de los alumnos, vimos que no lo fue y estimamos que sería conveniente la ayuda tanto en tiempo como en recursos del tutor en la hora de plástica. Lo que ha sido de gran valor y con un resultado idóneo.

De todas formas, el material que hemos realizado ha sido gratificante, sobre todo cuando lo hemos llevado al aula. Lo interesante respecto a esto, es establecer una progresión para los diferentes ejercicios de aprendizaje e intentar que los alumnos lleven estos ejercicios a su tiempo de ocio.

- Participación e implicación de los componentes

Al ser un grupo poco numeroso, la implicación de todos sus componentes ha sido activa.

- Nivel de autonomía del Grupo

La autonomía que ha tenido el grupo de trabajo ha sido total, partiendo de la predisposición del CAP y teniendo en cuenta las características del grupo. Resaltar que el aporte económico de la compra de los materiales necesarios ha sido por parte de los miembros de este grupo de trabajo.

- Calidad y utilidad de los materiales producidos.

Como hemos explicado anteriormente, el material realizado (unidad didáctica de “Palos del Diablo”, videos explicativos, de su construcción como de la construcción de los “poi-poi”), ha sido muy gratificante cuando lo hemos llevado al aula, por su creatividad, por lo novedoso del material, y sobre todo por la espectacularidad del resultado final.