

Unidad didáctica:
“JUEGOS DEL MUNDO”



UNIDAD DIDÁCTICA “JUEGOS DEL MUNDO”

ÍNDICE

1. Introducción.	1
2. Del primer nivel de concreción al proyecto curricular de área.	3
2.1. Objetivos generales de etapa. Área de Educación Física.	3
2.2. Secuencia de objetivos por ciclos.	4
2.3. Bloques de contenido.	8
2.4. Secuencia de contenidos por ciclos.	8
2.5. Criterios de evaluación de etapa.	15
3. Desarrollo de la unidad didáctica: sesiones y actividades.	18
4. Orientaciones didácticas para la evaluación.	35
5. Bibliografía.	36

1. INTRODUCCIÓN

Uno de los principales puntos en común de los niños y niñas de diferentes culturas es el juego. El juego es un medio para que el niño aprenda las normas culturales y los valores de una sociedad. Los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven. Así, por ejemplo, hasta hace bien poco los juegos tradicionales infantiles en algunas etnias de Papua Nueva Guinea se caracterizaban por la ausencia de ganadores y perdedores. Todo lo contrario sucede en los juegos actuales de nuestra sociedad occidental donde la competición se convierte en muchos casos en un elemento esencial.

Recuperar una serie de juegos motores de diferentes lugares del mundo e introducirlos convenientemente estructurados en las clases de Educación Física puede suponer para nuestro alumnado el acceso a otras formas no sólo de jugar sino también de pensar y de actuar, y ese es el objetivo de esta tercera unidad didáctica.

Desde la práctica de los juegos intentaremos establecer elementos de comparación con otros que nuestro alumnado practica en su tiempo de ocio, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?, ¿qué materiales varían?, ¿cómo podemos modificarlos?... Encontraremos que muchos de los juegos recogidos son similares a otros que ya conocemos. Algunos parecen simplificaciones de otros, variantes derivadas de la adaptación del juego a una serie de condiciones como pueden ser la ausencia de un material determinado y su sustitución por otro o la eliminación del mismo, la adecuación a un espacio de juego concreto o la adaptación para favorecer el juego cuando el número de jugadores es superior o inferior al habitual. La búsqueda de similitudes y de diferencias entre los juegos recogidos y los que conocemos y practicamos habitualmente en nuestra escuela, así como un análisis más profundo de los diversos contextos culturales de los que proceden los juegos recopilados, nos debe facilitar un mayor conocimiento de otras formas de vida, ni mejores ni peores que la nuestra, simplemente distintas.

La fabricación de útiles para la práctica de los juegos a partir de elementos a nuestro alcance, la mayor parte de las veces considerados inservibles, puede familiarizarnos con algunos hechos derivados de la sociedad de consumo en la que estamos inmersos y hacernos comprender cómo ésta también repercute en las formas de jugar.

En definitiva, un sin fin de propuestas que pueden derivar del juego como eje conductor. Un eje cercano, diríamos que incluso propio y exclusivo del niño, y consecuentemente un elemento motivador para nuestro alumnado.

Ahora bien, somos perfectamente conscientes de que el mero hecho de introducir una unidad didáctica de juegos del mundo y ponerlos en práctica en nuestras clases no es suficiente para favorecer un acercamiento a otras culturas. Puede suceder que el alumnado se limite sólo a jugar y a disfrutar de los juegos, sin que muestre el más mínimo interés por su origen o por el entorno cultural de procedencia de los mismos. En este sentido pensamos que es necesario establecer una serie de acciones orientadas a que el alumnado relacione los juegos con su cultura de origen. Lo ideal sería hacerlo de forma interdisciplinar pero ello implicaría un proyecto educativo consensuado y conjunto que en la mayoría de los centros no existe. Ante esta situación, planteamos, desde las clases de Educación Física, la realización de una serie de acciones que nos lleven poco tiempo y que resulten eficaces, entendiéndolo por eficaces el que tengan una cierta repercusión en el tiempo de ocio del alumnado, para despertar en él la curiosidad hacia otras culturas.

Entre las posibles acciones que realizaremos a lo largo de la unidad didáctica destacamos las siguientes:

1. Elaboración de un mural de seguimiento de las actividades realizadas durante el desarrollo de esta unidad didáctica. El mural se iniciará con un mapamundi y se irá completando con los nombres y lugares de procedencia de los distintos juegos realizados a lo largo de las distintas sesiones. Para colocar el nombre de cada juego, el grupo deberá indicar su procedencia y localizar en el mapa el país de origen.

2. Exposición de murales referidos a aspectos culturales de otros pueblos. Durante la unidad didáctica el maestro elaborará una serie de murales que muestren algunas tradiciones de otros pueblos, escuelas y niños de otros países, etc. Estos murales quedarán expuestos en el gimnasio o en el aula.

3. Introducción en las clases de instrumentos musicales y de juguetes de otros países. En algunas de las sesiones de la unidad didáctica se emplearán diferentes útiles procedentes de distintas partes del mundo: djembè (instrumento de percusión del Senegal), pelotas de takgro (procedentes de Tailandia), etc. Se resalta la importancia de que los niños puedan manipular todos los objetos.

4. Préstamo de revistas y de cintas de música. El maestro llevará a clase diferentes revistas de viajes y antropología, así como cintas con músicas, tradicionales y modernas, de diversos países que el alumnado podrá llevarse a casa para devolverlas en la siguiente sesión de clase.

5. Exposición de peonzas del mundo. Se prevé realizar, como actividad paralela abierta a todo el centro, una exposición con algo más de cien peonzas procedentes de distintos países.

A lo largo de los siguientes apartados trataremos de relacionar la unidad didáctica que pretendemos desarrollar con los diseños curriculares preceptivos y su concreción en nuestro proyecto curricular para el área de Educación Física para, a continuación, exponer los objetivos de la unidad, los objetivos y contenidos del PCA que se abordan, las distintas actividades de aula y el proceso evaluador.

2. DEL PRIMER NIVEL DE CONCRECIÓN AL PROYECTO CURRICULAR DE ÁREA.

2.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA. ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Partiendo del análisis de la propuesta ministerial recogida en el RD 1006/1991, de 14 de junio, por el que se recogen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Primaria (B.O.E. de 26 de junio) y en el RD 1344/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria (B.O.E. de 13 de septiembre), preceptiva en la actualidad en Castilla y León, pensamos que es necesario añadir en nuestro proyecto curricular de área un nuevo objetivo de etapa orientado a reconocer determinadas manifestaciones motrices como elementos de la cultura de los pueblos, fomentando así, también desde la Educación Física el respeto hacia la diversidad cultural existente en nuestro planeta. Así, a los ocho objetivos preceptivos, añadimos un noveno, planteando los siguientes objetivos generales para la Educación Primaria, dentro del área de Educación Física:

- 1.- Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- 2.- Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, de posturas y de ejercicio físico, manifestando una actitud responsable hacia su propio cuerpo y de respeto a los demás, relacionando estos hábitos con los efectos sobre la salud.
- 3.- Regular y dosificar su esfuerzo llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea que se realiza, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido.
- 4.- Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos adecuándose a los estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos, previa valoración de sus posibilidades.
- 5.- Utilizar sus capacidades físicas básicas y destrezas motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento de su cuerpo para la actividad física y para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.
- 6.- Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas.
- 7.- Conocer y valorar la diversidad de las actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.
- 8.- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo y comprender mensajes expresados de ese modo.
- 9.- Reconocer y valorar algunas de las actividades físicas como manifestaciones del patrimonio cultural de los diferentes pueblos, relacionándolas con el contexto del que proceden.

2.2. SECUENCIA DE OBJETIVOS POR CICLOS.

A partir de los objetivos generales de etapa planteados en el apartado anterior, consideramos la siguiente secuencia derivada de concretar cada objetivo general en cada uno de los tres ciclos que conforman la Educación Primaria: (para la propuesta de unidad didáctica nos centraremos únicamente en el tercer ciclo, pero considero importante tener una visión general de la secuenciación realizada)

1.- Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
1.- Reconocer las diferentes partes del cuerpo, en el suyo propio y en el de los demás. 2.- Descubrir las posibilidades y limitaciones de su propio cuerpo y su movimiento en entornos conocidos. 3.- Utilizar el juego como medio de actividad física y de relación con los demás.	1.- Tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones de su propio cuerpo en diferentes posiciones. 2.- Independizar el movimiento de los segmentos superiores e inferiores del eje corporal. 3.- Participar en los juegos, disfrutando de la actividad, sea cual sea el papel que le corresponda.	1.- Localizar y controlar distintas partes del cuerpo en posturas poco habituales, así como desplazamientos de la totalidad del cuerpo. 2.- Utilizar todas sus posibilidades de movimiento mediante actividades físicas colectivas, aceptando y valorando su propia realidad corporal. 3.- Organizar y realizar actividades físicas en su tiempo libre, permitiendo la participación de todos independientemente de su grado de destreza.

2.- Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, de posturas y de ejercicio físico, manifestando una actitud responsable hacia su propio cuerpo y de respeto a los demás, relacionando estos hábitos con los efectos sobre la salud.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
1.- Crear hábitos de salud, consolidando una limpieza personal de forma autónoma. 2.- Mantener una correcta actitud postural. 3.- Conocer las situaciones de riesgo derivadas de determinadas actividades físicas.	1.- Consolidar hábitos de limpieza personal de forma autónoma, en especial aquellos relacionados con la actividad física. 2.- Mantener una correcta actitud postural en cualquier situación. 3.- Valorar las situaciones de riesgo derivadas de determinadas actividades físicas, adoptando las medidas necesarias para evitar accidentes.	1.- Sistematizar todos los aprendizajes conseguidos en los ciclos anteriores referidos a: hábitos de limpieza personal, utilización correcta de espacios y materiales, hábitos posturales, etc.

3.- Regular y dosificar su esfuerzo llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea que se realiza, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1.- Reconocer la relación existente entre las actividades físicas realizadas y los efectos inmediatos en el organismo.</p> <p>2.- Disfrutar de la actividad física, independientemente de los resultados alcanzados.</p>	<p>1.- Valorar el grado de esfuerzo necesario en determinadas actividades físicas.</p> <p>2.- Desarrollar la autoestima a partir del esfuerzo realizado en determinadas actividades físicas.</p> <p>3.- Participar con agrado en las actividades propuestas, sin establecer diferencias de sexo, raza, etc., a la hora de escoger compañeros.</p>	<p>1.- Dosificar el esfuerzo que se debe realizar en diferentes actividades físicas conocidas.</p> <p>2.- Reconocer y respetar las capacidades físicas propias y de los compañeros.</p> <p>3.- Disfrutar esforzándose por obtener el máximo rendimiento de sí mismo en cualquier actividad física.</p>

4.- Resolver problemas que exijan el dominio de patrones motores básicos adecuándose a los estímulos perceptivos y seleccionando los movimientos, previa valoración de sus posibilidades.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1.- Explorar las posibilidades y limitaciones propias del movimiento en situaciones y entornos conocidos.</p> <p>2.- Desarrollar las habilidades y las capacidades físicas básicas mediante situaciones de juego.</p> <p>3.- Consolidar los conceptos topológicos básicos.</p> <p>4.- Adaptar los movimientos a los estímulos visuales y auditivos.</p>	<p>1.- Explorar las posibilidades y limitaciones propias del movimiento en entornos y situaciones no habituales.</p> <p>2.- Utilizar las habilidades básicas en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal.</p> <p>3.- Progresar en el desarrollo de las capacidades físicas básicas mediante situaciones de juego.</p> <p>4.- Resolver problemas con varias alternativas motrices, seleccionando los movimientos que más se adecuen a sus posibilidades (razonamiento motriz).</p>	<p>1.- Explorar las posibilidades y limitaciones propias del movimiento en todo tipo de entornos y situaciones.</p> <p>2.- Adaptar su percepción espacio-temporal a situaciones más complejas, propiciadas por la introducción de elementos nuevos y en movimiento.</p> <p>3.- Resolver problemas motores en los que disminuya el tiempo empleado para la selección de forma y tipo de movimiento, ejecutándolo de forma satisfactoria.</p> <p>4.- Resolver problemas motores en grupo, de la forma más adecuada a las posibilidades de cada uno y sin menospreciar a nadie.</p>

5.- Utilizar sus capacidades físicas básicas y destrezas motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento de su cuerpo para la actividad física y para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1.- Tomar conciencia de los miembros superiores e inferiores y del eje corporal longitudinal.</p> <p>2.- Adecuar su movimiento a diferentes situaciones conocidas.</p>	<p>1.- Independizar el movimiento de los segmentos superiores e inferiores.</p> <p>2.- Adecuar su movimiento a diferentes situaciones desconocidas.</p>	<p>1.- Tomar conciencia del tono, relajación y equilibrio estático y dinámico en diferentes situaciones.</p> <p>2.- Adecuar su movimiento a situaciones de juego que requieran la apreciación de trayectorias y velocidades de móviles.</p> <p>3.- Explorar diferentes medios y entornos adaptando a ellos sus capacidades físicas básicas y destrezas motrices.</p>

6.- Participar en juegos y actividades físicas estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación, así como los comportamientos agresivos y las actividades de rivalidad en las actividades que impliquen oposición.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1.- Participar de forma habitual en todas las actividades propuestas, respetando sus normas.</p> <p>2.- Aceptar a todos sus compañeros con independencia de sus características personales.</p> <p>3.- Controlar las conductas agresivas durante la práctica de juegos o actividades físicas colectivas.</p>	<p>1.- Participar con igual intensidad y agrado en las actividades propuestas con independencia de quiénes sean sus compañeros.</p> <p>2.- Reconocer como elementos propios de algunos juegos el hecho de ganar o de perder.</p> <p>3.- Conocer las estrategias básicas del juego: cooperación, oposición.</p> <p>4.- Regular, sin recurrir a la violencia, los pequeños conflictos que con otros compañeros puedan aparecer durante la práctica de juegos o actividades físicas colectivas.</p>	<p>1.- Participar de forma habitual en los juegos, no rechazando a sus compañeros en función de sus características personales o sociales y respetando las normas de juego establecidas.</p> <p>2.- Conocer las estrategias básicas del juego (cooperación, oposición, cooperación-oposición).</p> <p>3.- Adquirir, de forma progresiva, una adaptación a las situaciones de juego propias de los deportes más populares, a través de la práctica de juegos paradójicos de iniciación deportiva y de juegos cooperativos.</p> <p>4.- Mediar entre dos o más compañeros para regular, sin recurrir a la violencia, los conflictos que puedan surgir en la práctica de juegos y actividades físicas.</p>

7.- Conocer y valorar la diversidad de las actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1.- Participar activamente en distintas actividades físicas que se celebren en la escuela y en su entorno habitual.</p> <p>2.- Utilizar correctamente los espacios de la escuela dedicados a la práctica de actividades físicas: patio, gimnasio, etc.</p>	<p>1.- Conocer los juegos populares de su entorno, participando activamente en ellos.</p> <p>2.- Ayudar a organizar diferentes juegos y actividades físicas ocupándose del material necesario para su organización.</p> <p>3.- Discriminar entre lugares adecuados e inadecuados para la práctica de actividades físicas, respetando ambos.</p>	<p>1.- Valorar, conocer y practicar diferentes juegos deportivos paradójicos, deportes populares y los juegos autóctonos que se practican en su entorno.</p> <p>2.- Organizar diferentes juegos y actividades físicas ocupándose del material necesario para su organización.</p> <p>3.- Preocuparse del buen uso y mantenimiento tanto de materiales como de los lugares aptos para la práctica de actividades físicas.</p>

8.- Reconocer y valorar algunas de las actividades físicas como manifestaciones del patrimonio cultural de los diferentes pueblos, relacionándolas con el contexto del que proceden.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1.- Conocer algunos juegos populares de su entorno, participando activamente en ellos.</p> <p>2.- Practicar en los tiempos de recreo algunos de los juegos populares trabajados en las clases.</p>	<p>1.- Identificar como manifestaciones de la propia cultura las danzas y los juegos populares de su entorno.</p> <p>2.- Acondicionar pequeños espacios dentro de la escuela para la práctica de juegos tradicionales infantiles.</p> <p>3.- Conocer y practicar juegos y danzas tradicionales sencillas o adaptadas, procedentes de diferentes países y culturas.</p>	<p>1.- Conocer y practicar los principales deportes autóctonos que se juegan en su entorno, identificándolos como manifestaciones culturales.</p> <p>2.- Conocer y practicar danzas tradicionales y juegos populares infantiles de diferentes culturas con un mayor nivel de complejidad.</p> <p>3.- Relacionar los juegos y las danzas populares con otros elementos culturales del entorno de procedencia.</p> <p>4.- Comparar algunas de las manifestaciones culturales motrices de su entorno con las de otros pueblos, identificando semejanzas y diferencias.</p>

9.- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo y comprender mensajes expresados de ese modo.

PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
1.- Adecuar el movimiento a ritmos sencillos. 2.- Explorar los recursos expresivos de su cuerpo a través del movimiento. 3.- Emplear el juego como medio de ejecutar ritmos y bailes de forma espontánea y natural.	1.- Disociar los diferentes segmentos del eje corporal de forma consciente, con ritmos diferentes. 2.- Emplear los recursos expresivos de su cuerpo para el desarrollo de habilidades básicas de interacción social. 3.- Practicar ritmos y bailes populares sencillos.	1.- Practicar danzas colectivas con cierto grado de complejidad. 2.- Transmitir diferentes sensaciones y estados de ánimo, utilizando las posibilidades que nos ofrece nuestro cuerpo. 3.- Saber reconocer sensaciones, ideas y estados de ánimo expresados por otros compañeros a través del gesto y del movimiento.

2.3. BLOQUES DE CONTENIDO.

A la hora de organizar los contenidos orientados al trabajo de los objetivos anteriormente expuestos partimos de considerar la actividad física como el proceso de interrelación entre cuerpo y movimiento, los dos grandes núcleos de nuestra área.

Así, consideramos que los bloques de contenido deben derivar de los distintos tratamientos, enfoques o perspectivas que, de la actividad física, se hagan en nuestras clases y que, de un modo u otro, justifiquen la presencia de la Educación Física como un área integrada en el currículo de Educación Primaria al mismo nivel que las demás.

Aún cuando en su día el MEC (y actualmente la Consejería de Educación) proponen cinco bloques de contenidos, entendemos que son a modo de sugerencia, dado que lo único preceptivo son los objetivos de etapa, los contenidos mínimos y los criterios de evaluación, por lo que preferimos organizar los contenidos en los siguientes bloques:

Bloque 1.	La actividad física como imagen y percepción corporal.
Bloque 2.	La actividad física como desarrollo de habilidades y destrezas.
Bloque 3.	La actividad física como expresión y comunicación corporal.
Bloque 4.	La actividad física como medio de relación interpersonal.
Bloque 5.	La actividad física como manifestación de la cultura de los pueblos.
Bloque 6.	La actividad física como ocupación saludable del tiempo de ocio.

2.4. SECUENCIA DE CONTENIDOS POR CICLOS.

Una vez definidos los bloques de contenido procedemos a secuenciar, en los tres ciclos que componen la Educación Primaria, los contenidos que consideramos para alcanzar los objetivos propuestos. Dado que la unidad didáctica se va a desarrollar en el tercer ciclo, exponemos los contenidos considerados en este ciclo.

BLOQUE 1.-

IMAGEN Y PERCEPCIÓN CORPORAL

C O N C E P T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Cambios puberales, cuerpo sexuado en sí mismo y en los otros 2.- Izquierda y derecha respecto de los objetos entre sí. 3.- La respiración como base de la relajación. 4.- Procesos de relajación segmentaria y global. 5.- El cuidado del cuerpo: sistematización de los principios adquiridos en los ciclos anteriores en cualquier actividad física. 6.- Consolidación del control postural. 7.- La coordinación dinámica general. 8.- Las posibilidades corporales: expresivas (imitaciones y mimos) y motrices. 9.- Relaciones espacio-temporales.
P R O C E D I M I E N T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Utilización, representación, interiorización y organización del propio cuerpo: estructuración del esquema corporal. 2.- Control de la respiración después de un esfuerzo. 3.- Control postural consciente en situaciones variadas: estáticas y dinámicas. 4.- Control del equilibrio en cualquier situación, superficie o posición, en reposo o en movimiento. 5.- Autonomía en los hábitos de higiene corporal y postural. 6.- Posibilidades de movimiento en situación dinámica, con el manejo de objetos en distintos planos. 7.- Dominio de las capacidades perceptivo motrices en diferentes entornos. 8.- Coordinación visomotriz en situaciones que impliquen una combinación de los diferentes factores que intervienen. 9.- Coordinación dinámica general mediante: <ol style="list-style-type: none"> a.- Desplazamientos combinados de marcha, carrera y saltos en un entorno cambiante. b.- Tropa y suspensión variando la dificultad (nº de apoyos, altura, obstáculos, tiempo,...). c.- Combinación de giros en contacto con el suelo. 10.- Apreciación de distancias con respecto a los otros y a los objetos en todo tipo de situaciones, en particular en actividades colectivas de danzas y juegos. 11.- Adaptación a ritmos cambiantes con diferentes duraciones. 12.- Reproducción, ejecución e invención de estructuras rítmicas. 13.- Percepción y estructuración espacio-temporal en los desplazamientos propios, con móviles y de los demás, en todo tipo de situaciones, en particular en actividades colectivas de danzas y juegos.
A C T I T U D E S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Aceptación de la propia realidad corporal en cuanto a sus posibilidades y limitaciones. 2.- Confianza en sí mismo e interés por conocer su propio cuerpo y el de los demás, aumentando su autonomía y sus expectativas de éxito. 3.- Actitud positiva hacia el cuidado y el desarrollo de su cuerpo. 4.- Interés y gusto por el cuidado del cuerpo: consolidación de los hábitos higiénicos identificación de la actividad física con la salud y el cuidado del cuerpo.

BLOQUE 2.-

DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS

C O N C E P T O S	<ol style="list-style-type: none">1.- Las conductas motrices básicas como base de exploración y dominio de entornos habituales y desconocidos.2.- Esquemas motores adaptados: habilidades básicas como movimientos organizados.3.- Las capacidades físicas básicas como condicionante de las habilidades.4.- Cualidades, formas y posibilidades de movimiento: ejecución correcta.5.- Dominio motor y uso de las habilidades básicas en entornos cambiantes.
P R O C E D I M I E N T O S	<ol style="list-style-type: none">1.- Control del propio cuerpo en todo tipo de situaciones.2.- Acondicionamiento físico general.3.- Realización de actividades de tipo aeróbico: salto de comba, circuitos de orientación,...4.- Exploración de espacios mediante las diferentes formas de movimiento: los terrenos de aventura aumentando su grado de complejidad e insistiendo en la correcta selección y ejecución del movimiento adecuado a cada situación.5.- Utilización correcta de las habilidades motrices en entornos habituales y no habituales.6.- Adaptación de las habilidades motrices a todo tipo de objetos.7.- Exploración y dominio de entornos cambiantes mediante la manipulación de objetos adaptando la acción a cualquier situación, con una correcta ejecución.8.- Acondicionamiento físico general, tratado de forma global e incidiendo más en la flexibilidad, en la resistencia aeróbica y en la velocidad de reacción.9.- Aplicación de habilidades básicas en situaciones de entorno cambiante con varias posibilidades de respuesta motriz.
A C T I V I D A D E S	<ol style="list-style-type: none">1.- Valoración del trabajo motor realizado por uno mismo y por los demás mostrando atención al trabajo colectivo.2.- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones nuevas en todo tipo de entornos.3.- Interés por aumentar la competencia y habilidad motriz, valorando sus propias posibilidades y limitaciones, y mostrando interés por superarlas.

BLOQUE 3.-

EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN CORPORAL

C O N C E P T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Danza, mímica y dramatización. 2.- El movimiento facial asociado al movimiento corporal. 3.- El movimiento asociado a las estructuras rítmicas: compases binarios y ternarios. 4.- Elementos cualitativos del movimiento en relación a estructuras rítmicas. 5.- Relación entre el lenguaje expresivo corporal y otros lenguajes: gráfico, hablado, musical,...
P R O C E D I M I E N T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Utilización personal del gesto y del movimiento para la expresión, la representación y la comunicación de ideas, sensaciones, sentimientos, ya sean reales o imaginarios, del pasado o del futuro, etc. 2.- Representación grupal de vivencias corporales. 3.- Exploración y experimentación de las posibilidades y recursos expresivos del propio cuerpo a través de la danza, la mímica y la dramatización. 4.- Integración de la mímica facial en todos los procesos de expresión y comunicación a través del cuerpo. 5.- Realización de danzas de animación con un cierto grado de complejidad: pasos específicos complejos. 6.- Improvisaciones e invenciones de coreografías. 7.- Exploración del propio ritmo e integración de las calidades de movimiento ya exploradas, relacionándolas con actitudes, sensaciones y estados de ánimo. 8.- Elaboración de mensajes mediante la simbolización y codificación del movimiento.
A C T I T U D E S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Valoración de los usos expresivos y comunicativos del cuerpo. 2.- Valoración de la propia expresión y de la de los demás, analizando los recursos expresivos empleados, su plasticidad y su intencionalidad. 3.- Comprensión ante los sentimientos expresados corporalmente: lloros, sonrisas, gestos de dolor, etc. 4.- Actitud de interés por descubrir nuevas y mejores posibilidades de movimiento, que les ayude a comunicarse mejor con los demás.

BLOQUE 4.-

MEDIO DE RELACIÓN INTERPERSONAL

C O N C E P T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Los juegos paradójicos como paso previo a la competición consciente. 2.- Las actividades físicas no competitivas adecuadas a su edad. 3.- Los deportes cooperativos. 4.- La mediación en los conflictos surgidos durante la práctica de actividades físicas.
P R O C E D I M I E N T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Colaboración en la práctica de actividades físicas con grupos de distintas edades: grandes juegos, gymkanas, danzas... 2.- Práctica de actividades físicas no competitivas de cambio de rol adecuadas a su edad. 3.- Práctica de juegos cooperativos con retos colectivos complejos. 4.- Modificación de la reglamentación de distintos deportes populares para orientar su práctica al logro de retos colectivos cooperativos. 5.- Adaptación de la reglamentación de distintos deportes populares dirigida a transformarlos en actividades no competitivas: jugar a empatar, cambio de roles, etc. 6.- Transformación de la reglamentación de distintos deportes populares orientada al fomento de la participación del alumnado con más dificultades motrices: todos tocan, introducción de hándicaps, etc. 7.- Regulación autónoma de los conflictos surgidos durante la práctica de actividades físicas recurriendo a un mediador si fuera preciso.
A C T I T U D E S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Participación en todas las actividades propuestas, valorando y aceptando las diferencias existentes en cuanto a nivel de destreza, promoviendo la participación de todos y la ayuda mutua. 2.- Aceptación, dentro de una organización de equipo, del papel que le corresponda desempeñar como jugador con independencia de su habilidad motriz. 3.- Reconocimiento del papel del contrario y del hecho de ganar o perder como necesarios para la práctica de determinadas actividades físicas. 4.- Admisión del reto que supone oponerse a los otros en situaciones de juego sin que ello derive en actitudes de rivalidad o menosprecio. 5.- Aceptación del deporte como una actividad que implica cooperación y como una forma de hacer amigos. 6.- Respeto y aceptación de las decisiones tomadas por el mediador en la regulación de los conflictos en los que estén implicados.

BLOQUE 5.-

MANIFESTACIÓN DE LA CULTURA DE LOS PUEBLOS

C O N C E P T O S	<ol style="list-style-type: none">1.- Conocimiento de diferentes formas de juego que se practiquen en distintos países.2.- Juegos y deportes tradicionales practicados en el entorno de referencia.3.- Juegos tradicionales de otros países: reglamentación y materiales de juego.4.- Comparación entre los juegos y danzas de diferentes culturas, incluidos los de la propia, identificando similitudes y diferencias.5.- Relación entre las actividades motrices tradicionales en diversas culturas y su entorno de referencia.
P R O C E D I M I E N T O S	<ol style="list-style-type: none">1.- Recopilación, de forma individual o grupal, de un catálogo de juegos y deportes tradicionales de generaciones pasadas.2.- Práctica de juegos y deportes tradicionales practicados en el entorno de referencia.3.- Utilización de diferentes materiales para la práctica de juegos y deportes tradicionales, especialmente materiales de desecho y productos naturales: palos, piedras, etc.4.- Práctica de deportes autóctonos y juegos tradicionales de adultos del entorno.5.- Realización de danzas del mundo con pasos básicos y específicos.6.- Ejecución de improvisaciones y coreografías con músicas tradicionales de diferentes culturas.7.- Práctica de juegos del mundo con diferentes niveles de dificultad.8.- Creación de nuevos juegos a partir de juegos tradicionales de diferentes países, adaptándolos a las características del entorno de referencia y práctica de los mismos.
A C T I T U D E S	<ol style="list-style-type: none">1.- Respeto a la diversidad cultural y a sus manifestaciones.2.- Interés por el conocimiento de las costumbres y tradiciones de los pueblos.3.- Valoración de la propia identidad cultural y de sus manifestaciones motrices a partir del respeto y aceptación de todas las culturas.

BLOQUE 6.-

OCUPACIÓN SALUDABLE DEL TIEMPO DE OCIO

C O N C E P T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes en la práctica de actividades físicas y en el uso de materiales y espacios en entornos desconocidos con materiales nuevos. 2.- Índice cardíaco máximo y zona de actividad. 3.- Conocimiento de entidades del entorno para la realización de actividad física en el tiempo libre: Ayuntamiento, federaciones deportivas, asociaciones, etc. 4.- Actividades físicas adaptadas al entorno de referencia. 5.- La reglamentación en las actividades físicas: afianzamiento de los conceptos trabajados en ciclos anteriores.
P R O C E D I M I E N T O S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Técnicas de trabajo presentes en la actividad corporal: dinamización general, relajación global e introducción a la relajación específica. 2.- Adopción correcta de las medidas básicas de seguridad y utilización correcta de los espacios y materiales en entornos no habituales y con materiales poco utilizados o desconocidos para ellos, propios de la actividad física. 3.- Diseño y construcción de espacios para la actividad física con todo tipo de materiales y en diferentes entornos, mostrando especial cuidado en la seguridad de los mismos. 4.- Toma de pulsaciones como práctica saludable durante la realización de actividades físicas. 5.- Control de la intensidad de la actividad física a través de la regulación del ritmo cardíaco. 6.- Participación, con carácter extraordinario, en actividades programadas por diferentes entidades del entorno orientadas a la práctica saludable de actividad física. 7.- Utilización del entorno de referencia para la práctica de actividades físicas. 8.- Modificación autónoma de la reglamentación de las actividades físicas adaptándolas a los gustos e intereses del grupo. 9.- Aprovechamiento de todo tipo de materiales y de espacios para la práctica de actividades físicas.
A C T I T U D E S	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Aceptación de las propias limitaciones, relacionando éstas con el nivel de riesgo que se deriva de la práctica de actividades físicas y rechazando todo riesgo inútil en la práctica de cualquier actividad física. 2.- Responsabilidad hacia el propio cuerpo y conocimiento de la importancia de la práctica de actividad física para el desarrollo físico y psíquico de la persona. 3.- Interés y gusto por la participación en actividades físicas organizadas por diferentes entidades. 4.- Participación activa e interesada en las actividades propuestas, buscando siempre el aspecto recreativo y funcional, por encima de estereotipos. 5.- Valoración de las modificaciones en la reglamentación de las actividades físicas libremente aceptadas por el grupo. 6.- Confianza en las propias posibilidades y valoración de las mismas en la elección de las actividades para el empleo del tiempo de ocio y recreo. 7.- Respeto hacia todo tipo de materiales y de espacios, en especial jardines y espacios naturales, analizando cuáles son aptos para la práctica de actividades físicas y cuáles no.

2.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE ETAPA.

Desde las instituciones educativas se consideran preceptivos en nuestra comunidad autónoma quince criterios de evaluación dentro del área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria. Dichos criterios de evaluación se suponen relacionados con los ocho objetivos considerados también como obligatorios en la mencionada etapa. Sin embargo, el análisis de los criterios de evaluación propuestos nos dejan algunas dudas referidas a qué objetivos y contenidos son considerados desde las administraciones educativas como prioritarios. Baste para ello comparar cuántos de los criterios de evaluación hacen referencia a contenidos relacionados con las habilidades y destrezas y cuántos, por ejemplo, a contenidos de expresión y comunicación corporal. Un ejemplo de este grado de absurdez lo observamos en que uno de los criterios se mantiene invariable en Educación Secundaria y Bachillerato, curiosamente este criterio hace referencia a la evaluación de la condición física. Es más, la aplicación de este criterio, tal y como está redactado nos llevaría a declarar “no apto” a buena parte del alumnado:

Criterio nº 9: *“Haber incrementado globalmente las capacidades físicas básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor, acercándose a los valores normales del grupo de edad en el entorno de referencia”.*

Según este criterio habría que declarar “no apto” sin más al alumnado que no llegue a los valores medios de la población, pero también habría que declarar “no apto” al alumnado que superara dichos valores, al fin y al cabo de lo que se trata es de aproximarse a ellos, no de superarlos. ¿No hubiera sido más coherente la siguiente redacción: “Haber incrementado globalmente las capacidades físicas básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor y con sus peculiaridades personales”?

Mostramos sólo algunos ejemplos de lo que nosotros consideramos incoherencias entre el modelo de evaluación propuesto por las administraciones educativas y los criterios de evaluación elegidos por las mismas instituciones. A nuestro juicio es mucho más importante todo el proceso de evaluación, el porqué y el para qué de dicho proceso y, sobre todo, el que la evaluación sirva al alumnado para mejorar su aprendizaje que el hecho de que, al finalizar una etapa, se hayan superado o no unos criterios establecidos de los que, como hemos visto, habría mucho de qué hablar. En cualquier caso, señalamos en nuestra propuesta de proyecto curricular de área los criterios de evaluación propuestos por las administraciones educativas en tanto y en cuanto son preceptivos, añadiendo alguno que consideramos necesario dentro de nuestra propuesta (marcados con asterisco), y procedemos a secuenciarlos para cada uno de los tres ciclos que conforman la Educación Primaria, presentando lo realizado para el Tercer Ciclo, objeto de nuestra unidad didáctica.

- 1.- Ajustar los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de una actividad, tales como duración y el espacio donde se realiza.
- 2.- Proponer estructuras rítmicas sencillas y reproducirlas corporalmente o con instrumentos.
- 3.- Saltar coordinadamente batiendo con una o ambas piernas en función de las características de la acción que se va a realizar.
- 4.- Desplazarse, en cualquier tipo de juego, mediante una carrera coordinada con alternancia brazo-pierna y un apoyo adecuado y activo del pie.
- 5.- Utilizar en la actividad corporal la habilidad para girar sobre el eje longitudinal y transversal para aumentar la competencia motriz.
- 6.- Lanzar con una mano un objeto conocido componiendo un gesto coordinado (adelantar la pierna contraria al brazo de lanzar).

- 7.- Anticiparse a la trayectoria de un objeto realizando los movimientos adecuados para cogerlo o golpearlo.
- 8.- Botar pelotas de manera coordinada, alternativamente con ambas manos, desplazándose por un espacio conocido.
- 9.- Haber incrementado globalmente las capacidades físicas básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor, acercándose a los valores normales del grupo de edad en el entorno de referencia.
- 10.- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo para comunicar ideas y sentimientos y representar personajes o historias reales o imaginarias.
- 11.- Participar en las actividades físicas ajustando su actuación al conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento.
- 12.- Señalar algunas de las relaciones que se establecen entre la práctica correcta y habitual del ejercicio físico y la mejora de la salud individual y colectiva.
- 13.- Colaborar activamente en el desarrollo de los juegos de grupo, mostrando una actitud de aceptación hacia los demás y de superación de las pequeñas frustraciones que se pueden producir.
- 14.- Respetar las normas establecidas en los juegos, reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los mismos.
- 15.- Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades de iniciación deportiva, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo, dándoles más importancias que a otros aspectos de la competición.
- *16.- Realizar diferentes actividades físicas, de acuerdo con sus gustos e intereses, como medio de disfrute de su tiempo de ocio y de relación interpersonal.
- *17.- Identificar el juego y la danza tradicional como manifestaciones de la cultura de los diferentes pueblos, relacionándolas con otros elementos culturales del entorno de referencia.

2.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN SECUENCIADOS: TERCER CICLO.

- 1.- **Ajustar los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de una actividad tales como la duración y el espacio donde se realiza.**
Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de percibir los movimientos globales del tronco y de los segmentos corporales que está realizando (un todo provisto de partes independientes) y de adaptar dichos movimientos cuando varía alguna condición de la actividad en la que participa: mayor o menor duración, restricciones en el espacio, diferentes entornos, etc. Se valorará no sólo el ajuste motriz, sino también que la respuesta ofrecida sea diferente, original, económica, etc.
- 2.- **Proponer estructuras rítmicas sencillas y reproducirlas corporalmente o con instrumentos.**
Comprobaremos la capacidad del alumnado para inventar y reproducir una estructura rítmica sencilla, bien por la combinación de elementos y estructuras que ya conoce, bien por la aportación de elementos nuevos. La reproducción puede hacerse mediante el movimiento corporal (saltos, palmadas, giros, balanceos) o con instrumentos de percusión.
- 3.- **Anticiparse a la trayectoria de un objeto realizando los movimientos adecuados para cogerlo o golpearlo.**
Analizaremos la capacidad del alumnado para anticipar la trayectoria y velocidad de un objeto, mediante el suficiente dominio del espacio, efectuando una buena colocación

que les permita recepcionarlo o golpearlo correctamente. En la observación se insistirá, además de en la buena recepción del objeto, en la utilización de forma adecuada de ambas manos y pies y de posibles implementos para golpearlo.

4.- Botar pelotas de manera coordinada, alternativamente con ambas manos, desplazándose por un espacio conocido.

La evaluación de la habilidad del bote se hará en situaciones de juego, siendo más relevante la capacidad para desplazar el objeto y el dominio del bote con ambas manos que la facilidad para resolver situaciones de oposición.

5.- Haber incrementado globalmente las capacidades físicas básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor, acercándose a los valores normales del grupo de edad en el entorno de referencia.

Analizaremos si los alumnos han desarrollado sus capacidades físicas a lo largo del ciclo. Comparemos los resultados derivados de las diferentes observaciones y analizaremos sus progresos en relación a sí mismos y al grupo.

6.- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo para comunicar ideas y sentimientos y representar personajes o historias reales o imaginarias.

Comprobaremos si los alumnos controlan el gesto y el movimiento y los utilizan para comunicarse. Se valorará la naturalidad y espontaneidad de los movimientos, la utilización personal y creativa (no estereotipada) de los gestos y posturas corporales y el uso correcto que el alumnado hace de todos ellos.

7.- Señalar algunas de las relaciones que se establecen entre la práctica correcta y habitual de ejercicio físico y la mejora de la salud individual y colectiva.

Se comprobará si el alumnado relaciona la práctica correcta y habitual del ejercicio físico con el mantenimiento o la mejora de la salud como bien individual y social al que todos pueden contribuir. En este ciclo se considera fundamental el que los alumnos conozcan la necesidad del ejercicio físico para un crecimiento equilibrado y algunos de los aspectos positivos del mismo.

8.- Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades de iniciación deportiva, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo, dándoles más importancia que a otros aspectos de la competición.

Se analizará, mediante la observación directa del alumnado en sus juegos y actividades de iniciación deportiva, si la satisfacción por el propio esfuerzo y las relaciones interpersonales que se establecen son más importantes para él que el hecho de ganar o perder.

***9.- Valorar los juegos y danzas tradicionales como manifestaciones motrices de las culturas de los pueblos, interesándose por conocer más del entorno de referencia.**

Se evaluará, a través del análisis de las manifestaciones espontáneas del alumnado durante las sesiones y de sus actitudes ante las actividades que impliquen relación con otras culturas, si el alumnado es capaz de identificar las manifestaciones motrices como parte de la cultura de los pueblos y de interesarse por conocer otras manifestaciones culturales: música, vestido, ambiente, etc.

3. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: SESIONES Y ACTIVIDADES.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS DEL MUNDO	
OBJETIVOS:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y practicar juegos de diferentes países del mundo. 2. Identificar en los juegos practicados similitudes y diferencias con algunos juegos tradicionales del entorno. 3. Conocer, comprender y valorar algunos aspectos culturales del contexto de procedencia de los juegos practicados. 4. Organizar un juego a partir de unas premisas básicas dadas por el profesor. 5. Colaborar con sus compañeros en situaciones de juego para alcanzar los objetivos del mismo. 6. Modificar las reglas de los juegos para adaptarlas a las características y gustos de los participantes. 	
OBJETIVOS DEL P.C.A. QUE SE TRABAJAN:	
1.1. - 1.2. - 1.3. - 2.1. - 3.2. - 3.3. - 4.1. - 4.2. - 4.3. - 4.4. - 5.2. - 6.1. - 6.2. - 6.4. - 7.2. - 7.3. - 8.2. - 8.3. - 8.4.	
CONTENIDOS DEL P.C.A. QUE SE TRABAJAN:	
IMAGEN Y PERCEPCIÓN CORPORAL	<i>Conceptos:</i> 3, 4, 5, 7, 8.
	<i>Procedimientos:</i> 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11.
	<i>Actitudes:</i> 1, 2, 3, 4.
DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS	<i>Conceptos:</i> 1, 3, 5.
	<i>Procedimientos:</i> 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9.
	<i>Actitudes:</i> 1, 2, 3.
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN CORPORAL	<i>Conceptos:</i> 3.
	<i>Procedimientos:</i> 3.
	<i>Actitudes:</i> 4.
MEDIO DE RELACIÓN INTERPERSONAL	<i>Conceptos:</i> 2, 4.
	<i>Procedimientos:</i> 2, 3, 7.
	<i>Actitudes:</i> 1, 2, 3, 4, 6.
MANIFESTACIÓN DE LA CULTURA DE LOS PUEBLOS	<i>Conceptos:</i> 1, 2, 3, 4, 5.
	<i>Procedimientos:</i> 2, 3, 7, 8.
	<i>Actitudes:</i> 1, 2, 3.
OCUPACIÓN SALUDABLE DEL TIEMPO DE OCIO	<i>Conceptos:</i> 5.
	<i>Procedimientos:</i> 2, 4, 5, 7, 8, 9.
	<i>Actitudes:</i> 2, 3, 4, 5, 6, 7.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 1ª. Juegos del África negra.

MATERIAL: Pañuelos, instrumentos musicales: djembè, kising - kising, claves, etc.

ESPACIO: Gimnasio.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación de lo que se va realizar a lo largo de la sesión. Se aprovecha para mostrar algunos instrumentos musicales africanos.

Fase de animación:

* **Estatuas.**

Nos movemos libremente al ritmo de una música que el profesor interprete con su djembè. Si la música para nos convertimos en estatuas. Intentamos en todo momento buscar los espacios libres. Cuando somos estatuas podemos comprobar si estamos lejos del resto de los compañeros.

Fase principal:

* **El juego de la serpiente (Zimbabwe).**

Nos colocamos por parejas ocupando todo el espacio. Cada pareja recibe un pañuelo que deposita en el suelo y que simboliza una serpiente. El maestro toca el djembè. Mientras la música suena todos nos movemos con las manos en las caderas, imitando los movimientos de una gallina. Cuando la música se detiene, cada miembro de la pareja trata de hacerse con la serpiente, tirando hacia sí por uno de sus extremos.

El jugador que no consigue hacerse con la serpiente debe buscar una nueva pareja. Aquel que se hace con la serpiente permanece en el sitio, levanta su brazo sujetando el pañuelo y permanece así hasta que un nuevo jugador se une a él. En caso de que ambos jugadores agarren la serpiente, cada uno por un extremo, ninguno de los dos cambia de pareja.

Cuando la música vuelve a sonar, el juego se reinicia.

* **El juego del pañuelo (Costa de Marfil).**

Grupos de siete u ocho personas. Cada grupo forma un corro colocándose uno detrás de otro. Un jugador tiene un pañuelo que coloca sobre sus hombros. Cuando la música suena, y mientras todos se mueven poco a poco hacia delante marcando el ritmo con sus pies con los brazos elevados, el de detrás coge el pañuelo y se lo pone sobre sus hombros soltándolo a continuación y elevando nuevamente sus brazos. El que tiene detrás hace lo mismo y así sucesivamente hasta que la música se detiene. En ese instante, si un jugador tiene el pañuelo en sus manos pasa a ocupar el centro del corro, pero si un jugador ha puesto el pañuelo sobre su hombro y no lo está tocando con sus manos el que debe ocupar el centro del círculo es el de detrás.

Cuando la música suena nuevamente el juego se reinicia y el que está en el centro baila libremente, siempre mirando al pañuelo, hasta que un nuevo jugador pasa a ocupar el centro, momento en el cual aquél vuelve al corro.

En caso de duda sobre quién debe ir al centro, es el jugador que en esa fase del juego ocupaba dicha posición el que lo decide.

Nuevas propuestas:

Gran grupo. Toda la clase forma un círculo. El profesor reparte tres pañuelos. Con las reglas anteriores, el que antes ocupaba el centro ahora sale fuera, coge uno de los instrumentos musicales y se une al profesor que toca el djembè.

A medida que van quedando menos jugadores en el corro, el profesor retira, uno a uno, los pañuelos hasta que sólo queda uno de ellos.

Cuando quedan dos jugadores juegan al juego de la serpiente. El que consigue hacerse con el pañuelo tiene, al igual que en Costa de Marfil, el honor de danzar con toda la orquesta de instrumentos de fondo.

Finalizamos su baile con un fuerte aplauso.

Fase de vuelta a la calma:

- * Recogemos los instrumentos y nos situamos en el rincón del gimnasio donde se encuentra el mapamundi.
- * Comentario de la sesión. Se insistirá en las siguientes ideas:
 - Importancia de la música en muchos de los juegos africanos. Juego y danza van íntimamente unidos.
- * Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Aprovechamos el mural de las niñas serpiente de Costa de Marfil. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras.
- * Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Fase de despedida:

- * Introducción al trabajo de la próxima sesión.
- * Despedida colectiva. Posibilidad de ver voluntariamente en el recreo una serie de fotografías de paisajes y gentes de África.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 2ª. Juegos de Europa.

MATERIAL: Piedras.

ESPACIO: Patio. Zona no asfaltada.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que se va a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

* **Tri (Albania).**

Gran grupo. Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros llegando hasta la prisión y tocando a uno de ellos.

Fase principal:

* **Alla frutta (Italia).**

Grupos de siete u ocho personas. Todos forman un corro, agarrándose de las manos, excepto uno que se la queda y se aleja por unos instantes del mismo. Cada uno de los que forman el círculo piensa el nombre de una fruta, sin decírselo a los demás. Cuando todos lo han pensado, llaman al que se la queda el cual se acerca al corro y dice: "A la fruta, a la fruta... (el nombre de una fruta)". Si no hay nadie que responda repite el proceso diciendo una nueva fruta. Si la fruta nombrada es la misma que pensó alguno de los que forman el corro el que la pensó grita: "¡Soy yo!". Puede haber varias personas que hayan pensado la misma fruta. Entonces, el que se la queda intenta atrapar a cualquiera de los que se han identificado, mientras que los que forman el corro tratan de impedirlo. Cuando el que se la queda lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Puede suceder que antes de conseguirlo el corro se rompa, en este caso el que se la queda elige a uno de los dos jugadores cuyas manos se soltaron para sustituirlo.

* **Atrapa la piedra (Grecia).**

Grupos de siete u ocho personas. Todos los jugadores, excepto uno, se colocan de pie detrás de una línea trazada en el suelo, uno junto a otro, con las manos juntas y los pulgares hacia arriba, pero dejando un pequeño hueco entre sus manos. El jugador libre, con una piedra pequeña, va pasando por delante del resto fingiendo poner la piedra en las manos de alguno o colocándola realmente. La persona que recibe la piedra tiene como objetivo tocar un árbol situado frente a él, a unos diez metros de la línea, antes de ser alcanzado por cualquiera de los otros. Si lo consigue pasa a ser él el que deposite la piedra en el siguiente juego; en caso de ser tocado por cualquiera de sus compañeros esta acción le corresponderá al que le tocó.

El jugador que recibe la piedra puede echar a correr cuando quiera, no tiene por qué hacerlo inmediatamente.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio y nos colocamos en el rincón donde se encuentra el mapamundi.
- * Comentario de la sesión. Se insistirá en las siguientes ideas:

- Todos los juegos que hemos realizado hoy son juegos de persecución. ¿Conocemos otros juegos de persecución?, ¿se parecen en algo a los que hemos aprendido?, ¿en qué se diferencian?
- * Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países.
- * Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Fase de despedida:

- * Introducción al trabajo de la próxima sesión.
- * Despedida colectiva.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 3ª. Juegos del Magreb.

MATERIAL: Tacos de madera, dos pelotas, dos zapatillas viejas.

ESPACIO: Patio. Zona no asfaltada.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que se va a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

- * **Tri (Albania).**
Repasamos el juego de la sesión anterior.

Fase principal:

- * **Sebahá layur (Marruecos).**

Grupos de diez a doce personas. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno será el atacante y el otro el defensor. Se apilan siete tacos de madera a siete pasos de distancia de una línea trazada en el suelo. El primer jugador del equipo atacante lanza una zapatilla desde la línea tratando de derribar, al menos, una de las piedras de la torre. Si no lo consigue lanza otro jugador de su equipo y así sucesivamente hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles.

Si un jugador del equipo atacante logra derribar algún taco de la torre, todos salen corriendo. El primer jugador atacante que se hace con la zapatilla grita: "¡Sbet!" ("¡Alto!") y todos se detienen, entonces lanza la zapatilla contra algún jugador del otro equipo, el cual no puede moverse. Si le da, ambos grupos intercambian sus papeles; en caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

- * **Seba tizra (Líbano).**

Grupos de diez a doce personas. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno será el atacante y el otro el defensor. Al igual que en el juego anterior, se apilan siete tacos de madera a siete pasos de distancia de una línea trazada en el suelo. El primer jugador del equipo atacante lanza la pelota desde la línea tratando de derribar, al menos, una de las piedras de la torre. Si no lo consigue lanza otro jugador de su equipo y así sucesivamente hasta que todos hayan fallado. En este caso ambos grupos intercambian sus papeles. Ahora bien, si un jugador del equipo atacante logra derribar alguna de las piedras de la torre, el juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los jugadores del equipo defensor comienzan a pasarse la pelota tratando de dar a alguno de los jugadores del equipo atacante. No está permitido avanzar con la pelota, ni botarla. Todo jugador atacante que sea tocado por la pelota va a una zona muerta y espera la finalización de esta fase del juego.

- Los jugadores del equipo atacante tratan de volver a construir la torre, esto lo pueden hacer en una o en varias tentativas. Si lo logran salvan a todos sus compañeros y el juego se reinicia de la misma forma; en caso de que todos hayan sido enviados a la zona muerta el juego se reinicia con ambos grupos intercambiando sus papeles.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio y nos colocamos en el rincón donde se encuentra el mapamundi.
- * Comentario de la sesión. Se insistirá en las siguientes ideas:
 - ¿Alguno de los juegos realizados se parece a otros juegos que conocemos?, ¿a cuáles?
- * Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Utilizamos el mural de la cultura bereber.
- * Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Fase de despedida:

- * Introducción al trabajo de la próxima sesión.
- * Despedida colectiva. Posibilidad de ver voluntariamente en el recreo una serie de fotografías de paisajes y gentes de Marruecos, así como algunos objetos de juego.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 4ª. Juegos de Asia.

MATERIAL: Pelotas de takgro, balones.

ESPACIO: Patio. Zona no asfaltada.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que vamos a realizar. El profesor muestra las pelotas de takgro, un juego tailandés que vamos a aprender en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

* **Tetsuagui oni (Japón).**

Gran grupo. Un jugador se la queda y persigue al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis personas se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

Fase principal:

* **Gul Tara (Bangladesh).**

Grupos de siete u ocho personas. Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alto y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Sin embargo, si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores tratando de dar a alguno con la pelota. El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.

* **Takgro (Tailandia).**

Grupos de siete u ocho personas. Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo, un jugador puede ocupar el centro del mismo aunque no es imprescindible. El objetivo del grupo es mantener la pelota en el aire, tanto tiempo como se pueda, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto sus brazos. Un mismo jugador puede golpear varias veces consecutivas la pelota.

* **Chak - ka - yer (Tailandia).**

Gran grupo. Los jugadores se dividen en dos equipos que se colocan a uno y otro lado de una línea trazada en el suelo. Unos son los buenos espíritus y otros los malos espíritus. Unos y otros estiran sus brazos tratando de agarrar a alguien del otro equipo para pasarle a su campo. Los buenos espíritus pueden formar una cadena, unos tras otros, o ayudarse; los malos espíritus no son capaces de cooperar y sólo pueden tratar de atraer a un buen espíritu hasta su campo de forma individual. El juego finaliza cuando todos los jugadores forman parte del mismo grupo.

Antes de comenzar el juego se muestra la forma de agarrar correctamente para evitar accidentes e se insiste en tener cuidado con los relojes y con las mangas de nuestras ropas.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio y nos colocamos en el rincón donde se encuentra el mapamundi.
- * Comentario de la sesión. Se insistirá en los siguientes aspectos:

- Materiales de juego. Diferencias entre nuestros balones, zapatillas, etc. y los que usan en Asia.
- * Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Utilizamos los murales de las mujeres jirafa y el de etnias de Tailandia.
- * Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Fase de despedida:

- * Introducción al trabajo de la próxima sesión.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.
UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.
SESIÓN: 5ª. Juegos de Oceanía.
MATERIAL: Pañuelos.
ESPACIO: Pinar.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que vamos a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

- * Desplazamiento corriendo hasta el pinar.
- * **Siikori (Papua Nueva Guinea).**

Gran grupo. La clase se divide en dos equipos. Utilizamos los pañuelos a modo de distintivos. Un jugador se la queda y se da a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles.

Un jugador cansado puede tocar a un jugador de su equipo el cual pasa a quedársela a partir de ese momento.

Fase principal:

- * **What's the time Mr. Wolf? (Australia).**

Grupos de diez a doce personas. Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan "*What's the time, Mr. Wolf?*", "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde: "*Ten o'clock*" ("Las diez", o cualquier otra hora). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc.

El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: "*Dinner time!*" ("¡La hora de comer!"). Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

- * **Gemo (Papua Nueva Guinea).**

Grupos de diez a doce personas. Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales defiende un árbol. Un jugador toca su propio árbol y se convierte en el portador del "gemo" (espíritu), grita "¡Gemo!" y corre a tratar de tocar el árbol de equipo contrario. Si un jugador contrario le toca, éste pasa a ser el portador del gemo. El gemo se puede pasar entre jugadores de un mismo equipo, para ello basta con que el jugador que lo lleve toque a otro de su equipo. El objetivo de ambos grupos es que un jugador de su equipo, portador del gemo, toque el árbol del equipo contrario.

Fase de vuelta a la calma:

- * Explicación del ritual de finalización del juego "Siikori".
- * Regreso hasta el colegio dando un paseo. Vamos comentando la sesión de hoy y lo que vamos a hacer en la próxima.

Fase de despedida:

* Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 6ª. Juegos de América.

MATERIAL: Tacos de madera de distintos colores, una pelota de tenis.

ESPACIO: Patio.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que vamos a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

* **Octopus (Estados Unidos).**

Gran grupo. Se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros. Un jugador se la queda y se entre esas dos líneas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de ellas. El jugador que se la queda grita: "*Octopus!*" (¡Pulpo!). El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro.

Todo jugador tocado se sienta allí donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al que se la queda pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio.

El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

Fase principal:

* **Desafío (Argentina).**

Grupos de siete u ocho personas. Se trazan dos líneas separadas unos diez metros. Se forman dos equipos cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un jugador de uno de los equipos, llega hasta la línea del otro equipo, cada uno de sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo. El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo.

Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió su jugador.

El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

* **Grizzly bear (Nativos Comanches)**

Grupos de siete u ocho personas. Un jugador se la queda y es el "Grizzly bear" ("Oso gris"), otro jugador es la madre y encabeza una fila formada por el resto de los jugadores agarrados de los hombros o de la cintura.

En el interior del círculo se colocan todos los tacos de madera de los jugadores que forman la fila, incluida la de la madre. Cada jugador tiene un taco distinto de los de los demás.

El oso gris intenta tocar al jugador que ocupa el último lugar en la fila. Todos tratan de impedirlo, la madre colocándose delante del oso gris con los brazos muy abiertos y cortándole el paso, y el resto de los jugadores haciendo ondular la fila.

Cuando el oso gris consigue tocar al último jugador de la fila, ésta se rompe y cada jugador trata de recuperar su piedra del interior del círculo. Entonces el oso gris corre al círculo y trata de impedirlo. Para ello debe tener siempre, al menos un pie, en la línea que

delimita el círculo y así trata de tocar a los jugadores que se acercan para llevarse las piedras. Todo jugador tocado y todo aquel que recupera su piedra deja de jugar. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido capturados o ya no hay más piedras que sacar del círculo.

Entre los jugadores capturados por el oso se sortea quién hará de oso la próxima ronda, el antiguo oso pasa a hacer de madre. Si todos los jugadores han conseguido recuperar su piedra sin ser capturados por el oso, éste debe quedársela otra vez.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio y nos colocamos en el rincón donde se encuentra el mapamundi.
- * Comentario de la sesión. Se insistirá en las siguientes ideas:
 - El juego se octopus se parece a otro que ya sabíamos, ¿a cuál?
 - ¿Qué otros juegos conocemos parecidos a éstos?
- * Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países.
- * Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Fase de despedida:

- * Introducción al trabajo de la próxima sesión.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 7ª. Inventamos nuevos juegos (I).

MATERIAL: Fichas de juegos, pelotas, pañuelos, tacos de madera.

ESPACIO: Patio.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que se va a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

* **Las tres cadenas.**

Gran grupo. Tres personas se la quedan y persiguen al resto. Toda persona tocada se une a la cadena de aquél que lo tocó. El juego finaliza cuando no queda nadie libre. Los tres grupos formados durante el juego se mantienen durante toda la sesión.

Fase principal:

* Grupos de siete u ocho personas. Cada grupo recibe tres fichas en la que se describen juegos de diferentes lugares. Su misión es inventar, a partir de esas tres fichas, un nuevo juego que poder enseñar a sus compañeros de clase. Para ello tienen varias posibilidades:

1. Seleccionar uno de los tres juegos y eliminar, añadir o variar alguna de sus reglas.
2. Combinar las reglas de dos o tres de los juegos descritos.

A lo largo de la sesión cada uno de los grupos debe inventar el juego, probarlo y escribirlo en una ficha en blanco que será entregada al profesor al finalizar la clase.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio.
- * Comentario de la sesión. Análisis de los problemas que han surgido en el transcurso de la misma.

Fase de despedida:

- * Introducción al trabajo de la próxima sesión en la que se pondrán en práctica los juegos inventados por el alumnado.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 8ª. Inventamos nuevos juegos (II).

MATERIAL: En función de los juegos inventados en la sesión anterior.

ESPACIO: Patio.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que se va a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación:

- * **Tetsuagui oni (Japón).**
Repasamos el juego de la sesión quinta.

Fase principal:

- * Se forman los mismos grupos que en la sesión anterior. Por turno, cada grupo explica al resto de la clase el juego que han inventado y se pone en práctica.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio.
- * Elección por parte de la clase de los juegos que se van a repetir en la próxima sesión. Se toma como referencia sólo aquellos que aparecen en los dibujos o mensajes introducidos en el buzón de la paz. Se insistirá en la necesidad de seleccionar juegos que se desarrollen en el patio.

Fase de despedida:

- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.

UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.

SESIÓN: 9ª. Repasando los juegos.

MATERIAL: En función de los juegos elegidos en la sesión anterior.

ESPACIO: Patio.

Fase de encuentro:

- * Saludo individual en la entrada del gimnasio.
- * Posibilidad de introducir algún dibujo o mensaje en el buzón de la paz.
- * Saludo colectivo y explicación del trabajo que se va a realizar en la sesión de hoy.
- * Salida al patio.

Fase de animación y fase principal:

- * Repaso de los juegos seleccionados en la sesión anterior.

Fase de vuelta a la calma:

- * Regresamos al gimnasio.
- * Repaso sobre el mapa de los lugares de procedencia de los juegos realizados a lo largo de la unidad, así como de algunos de los rasgos culturales de los contextos de procedencia.

Fase de despedida:

- * Iniciación al trabajo de la próxima unidad didáctica.
- * Saludo y despedida individual.

EDUCACIÓN PRIMARIA: TERCER CICLO.
UNIDAD DIDÁCTICA: Juegos del mundo.
SESIÓN: 10ª. Encuesta – evaluación final.
ESPACIO: Aula.

1. ¿Cuál es el juego que más te ha gustado?. Si no recuerdas su nombre puedes describirlo un poco.
2. ¿Cuál es el que menos?
3. ¿Qué es lo que no te gusta de ese juego?
4. ¿Qué es lo que has aprendido en esta unidad de juegos del mundo?
5. ¿Qué es lo que añadirías, quitarías o cambiarías de esta unidad? ¿Por qué?.
6. ¿Te has tomado las pulsaciones a lo largo de esta unidad sin que nadie te dijera nada? ¿Has hecho los ejercicios de flexibilidad sin que nadie te dijera nada?
7. ¿Has trabajado en grupos mixtos habitualmente?
8. ¿Te pones con compañeros distintos en diferentes actividades?
9. ¿Sueles ponerte con algún compañero o compañera habitualmente?
10. ¿Para qué crees que sirven las revistas y las cintas de música que ha llevado el profesor?
11. La próxima unidad es de "DANZAS DEL MUNDO". ¿Crees que te va a gustar? ¿Por qué?
12. Escribe tus compromisos para esta unidad de danzas (no escribas nada que no puedas cumplir).

Firma:

4. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA EVALUACIÓN.

La evaluación la entendemos como un proceso que se caracteriza por ser:

- * **Global:** dirigido no sólo a determinar si el alumnado ha alcanzado o no una serie de objetivos, sino a valorar la eficacia de todo el programa y también, por qué no, del profesor.
- * **Continuo:** la consideramos un elemento inseparable del proceso educativo, el cual nos permite recoger la información de manera permanente acerca del proceso de enseñanza - aprendizaje del alumnado.
- * **Integrado:** derivado del hecho anterior. Entendemos que las acciones orientadas a evaluar deben formar parte de las propias actividades de aula, dicho de otro modo, salvo propuestas concretas de recogida de información por parte del alumnado, no entendemos la programación de actividades sólo para evaluar.
- * **Formativo:** la evaluación nos permite regular y orientar el proceso educativo, al proporcionarnos una información constante que facilita la mejora tanto de los procesos como de los resultados de la intervención educativa.
- * **Compartido:** entendemos que tanto el maestro como el alumnado deben estar implicados en el proceso de evaluación, dado que uno y otros pueden tener diferentes puntos de vista y ambos pueden ser perfectamente compatibles. En este sentido, estamos convencidos de que la evaluación compartida favorece la comprensión e interpretación de lo evaluado y, consecuentemente, facilita el proceso de aprendizaje.

Emplearemos, en esta unidad, dos tipos de procedimientos tendentes a evaluar al alumnado, al programa y al profesor:

- 1.- **Procedimientos de observación.**
- 2.- **Procedimientos de evaluación del alumno.**

1.- **Procedimientos de observación:** El elevado número de aspectos a tener en cuenta para la acertada valoración del alumno y la imposibilidad de medir buena parte de ellos hace imprescindible el uso de la observación.

Entre los procedimientos de observación utilizaremos en esta unidad didáctica:

- * **Registro anecdótico:** consiste en la descripción breve de algún comportamiento o comentario que pudiera parecer importante.
- * **Registro de conflictos:** registraremos todos los conflictos que se produzcan durante las clases de Educación Física para determinar mediante su análisis si nuestro programa facilita, con el tiempo, la resolución pacífica de los mismos.
- * **Diario del profesor:** descripción de los datos más significativos acontecidos durante la realización de las sesiones programadas. Permite una comparación, a posteriori, entre lo que inicialmente estaba programado y lo que realmente ha sucedido. Facilita una evaluación tanto a corto como a largo plazo.

2.- Procedimientos de evaluación del alumnado:

* Encuestas: respuestas orales o escritas, individuales o en grupo, a unas determinadas preguntas relacionadas con aquellos aspectos sobre los cuales el maestro quiere recabar la opinión del alumnado. (Se recoge en la sesión 10ª).

* Comentarios: principalmente destinados a determinar cómo ha vivido el alumno cada sesión, lo que más les ha gustado, lo que menos..., y contrastarlos con las observaciones del profesor.

* Buzón de sugerencias: donde el alumnado, de forma voluntaria, puede introducir dibujos, frases, redacciones..., de aquello que más le ha gustado de las clases o aquello que querría repetir. Como elemento de motivación, algunos de los dibujos y mensajes se expondrán en un tablón que se irá renovando periódicamente.

* Cuaderno del alumno: orientado a que el alumnado manifieste sus intereses, sus preocupaciones, sus problemas, etc. en la clase de Educación Física. Supone un elemento de comunicación personal entre el profesor y el alumno y, consecuentemente, una preciada fuente de datos que facilita al profesor la percepción que el alumnado tiene de las clases.

5. BIBLIOGRAFÍA.

- **BOMPIANI, E.** (1976): "*Yo juego, tú juegas, todos juegan*". Ed. Juventud. Barcelona.
- **BOTERMANS, J., BURRET, T., VAN DELFT, P. y VAN SPLUNTEREN, C.** (1989): "*El libro de los juegos*". Plaza & Janes Editores. Esplugues de Llobregat.
- **GERARD, J.P. Y QUATTARA, A.** (1995): "*Activités physiques éducatives*". CEDA. Abidjan.
- **GIRÁLDEZ, A. Y PELEGRÍN, G.** (1996): "*Otros pueblos, otras culturas. Música y juegos del mundo*". M.E.C. Madrid.
- **GORINI, P.** (1990): "*I giochi di ieri*". Gremese Editore. Roma.
- **GRANDA, J., DOMÍNGUEZ, R. y EL QUARIACHI, S.** (1995): "*Juegos populares de la cultura bereber*". Ayuntamiento de Melilla. Melilla.
- **GRUNFELD, F.** (1978): "*Juegos de todo el mundo*". Edilán. Madrid.
- **MARTÍNEZ, R.** (1986): "*Juegos de los indios norteamericanos para jugar en la naturaleza*". Miraguano Ediciones. Madrid.
- **OBÓN, X., TORRUS, J. y MIRACLE, L.** (1996): "*Todos los juegos del mundo*". Planeta. Barcelona.
- **ORLICK, T.** (1990): "*Libres para cooperar, libres para crear*". Paidotribo. Barcelona.
- **PINTO, F.** (1999): "*Juegos saharauis para jugar en la arena*". Miraguano Ediciones. Madrid.
- **VELÁZQUEZ, C.** (1999): "*Juegos de otros pueblos, países y culturas*". La Peonza. Valladolid.