

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

Sinopsis

En el entorno educativo, el juego pasa de manera incuestionable a constituirse como la herramienta más eficaz del aprendizaje de la infancia y la juventud, utilizado en la gran mayoría de áreas curriculares, siendo un recurso muy apreciado para abordar el tratamiento de los temas transversales. Desde esta perspectiva, viene íntimamente conectado con la educación intercultural entendida como la respuesta pedagógica a la exigencia de preparar a la futura ciudadanía para desarrollarse en una sociedad prácticamente multicultural e idealmente democrática. Una educación pensada para todo el alumnado, para que adquiriera una sólida competencia cultural basada en el respeto a la diversidad. A través de una serie de prácticas etnomotrices tan enraizadas en la tradición de cada cultura, el alumnado aprenderá a valorar el patrimonio lúdico y sus señas de identidad.

Datos técnicos

Autoría: Ricardo Fernández Beceiro

Centro educativo: IES ANAGA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Educación Física (EFI)

Identificación

Justificación: El juego es un medio para que el alumnado aprenda las normas culturales y los valores de una sociedad. En los juegos del mundo, de otras culturas y en los propios de la CCAA Canaria se disponen de amplias y variadas prácticas etnomotrices tan enraizadas en la tradición de cada cultura que representan un verdadero patrimonio cultural. Las que posibilitan aprendizajes fundamentales para nuestra materia deben ser retomadas, para ser vehículo de aprendizajes y para vincular al alumnado con su propio patrimonio lúdico, y sus señas de identidad. Recuperar una serie de juegos motores e introducirlos convenientemente estructurados en las clases de E. F. 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 SA.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Física

Código	Descripción
SEFI01C02	<p>Aplicar las habilidades motrices a la resolución de distintos problemas motores en distintos entornos y en situaciones motrices individuales y colectivas, aceptando el nivel alcanzado y utilizando los recursos expresivos y comunicativos del cuerpo y la motricidad, con especial atención a las prácticas motrices, rítmicas y expresivas tradicionales de Canarias, valorándolas como situaciones motrices con arraigo cultural.</p> <p>Mediante este criterio, se valorará si el alumnado es capaz de aplicar las habilidades específicas a un deporte individual o colectivo o a un juego motor como factor cualitativo del mecanismo de ejecución. Además, se observará si hace una autoevaluación ajustada de su nivel de ejecución, si acepta dicho nivel alcanzado con autoexigencia y si es capaz de resolver los problemas motores planteados. Se trata de verificar si el alumnado es capaz de regular y ajustar sus acciones motrices para lograr una toma de decisiones que le permitan desenvolverse con cierta eficacia y eficiencia en las distintas situaciones motrices.</p> <p>También se pretende evaluar la capacidad del alumnado para comunicar individual y colectivamente un mensaje a las demás personas, escogiendo alguna de las técnicas de expresión corporal trabajadas. Se analizará la capacidad creativa, así como la adecuación y la puesta en práctica de la técnica expresiva escogida. También se podrán valorar todos aquellos aspectos relacionados con el trabajo en equipo para la preparación de la actividad final. Asimismo, se trata de que el alumnado practique y valore los juegos, deportes y bailes tradicionales canarios como parte de su patrimonio cultural.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

Código	Descripción
	Asimismo, se constatará si el alumnado identifica el significado de las señales necesarias para completar un recorrido y, a partir de su lectura, seguirlas para realizarlo en el orden establecido. También se valorará la capacidad de desenvolverse y actuar respetuosamente con el entorno físico y social en el que se desarrolle la actividad.
Competencias del criterio SEFI01C02	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.
SEFI01C04	<p>Mostrar tolerancia y deportividad en las actividades físico-motrices y artístico-expresivas, aceptando las reglas y normas establecidas, considerando la competición y la cooperación como una forma lúdica de autosuperación personal y del grupo y valorándolas como formas de recreación y de ocupación saludable del tiempo libre.</p> <p>Se trata de constatar con este criterio si el alumnado concibe el juego y el deporte como modelos recreativos con los que organizar el tiempo libre. Se comprobará si concibe estas actividades como parte integrante del tiempo de ocio activo y las emplea en prácticas libres. También si adopta una actitud crítica ante los aspectos que rodean el espectáculo deportivo: el consumo de atuendos o las manifestaciones agresivas.</p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado, por encima del resultado de su actuación individual y de equipo, tiene una actitud de tolerancia basada en el conocimiento de sus propias posibilidades y limitaciones, así como las de las otras personas. Igualmente, se trata de comprobar la aceptación de las reglas y normas como principios reguladores y la actuación personal basada en la solidaridad, el juego limpio y la ayuda mutua, considerando la competición como una dificultad favorecedora de la superación personal y del grupo y no como una actitud hacia los demás.</p>
Competencias del criterio SEFI01C04	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Juego de roles, Enseñanza directiva, Enseñanza no directiva, Investigación Grupal

Fundamentos metodológicos: Expuestos los aprendizajes, es necesario plantear los elementos curriculares que los articulan y permiten su consecución, considerando prioritario el empleo de una metodología basada en el enfoque constructivista (Contreras, 1998), partiendo de las ideas previas y generando un conflicto cognitivo que persiga la integración de los nuevos aprendizajes para su posterior aplicación y puesta en práctica.

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

Al principio de la situación de aprendizaje se formarán equipos de 5 componentes a los que se les entregará un mapa político de cada continente y que deben ir completando al final de cada sesión, asociando cada uno de los juegos practicados con el país correspondiente. Durante el desarrollo de la sesión, los alumnos y alumnas tendrán que hacer nuevas formaciones para la práctica de los juegos, pudiéndose mantener los mismos jugadores y jugadoras que forman el grupo cuando el juego requiera agrupaciones con la misma cantidad de componentes.

Al comienzo de cada sesión, donde se trabaja con los países de un mismo continente el profesorado realizará un pequeño sondeo acerca de las ideas previas que poseen acerca del continente, países que lo forman, ríos o montañas famosos, características de la población, del clima, etc., invitando a que sean quienes aporten más información y datos. Al final de cada sesión, los alumnos y alumnas dispondrán de un tiempo para reunirse y discutir acerca del nombre de los juegos practicados, la procedencia de los mismos, el que más les ha gustado, lo que más les ha llamado la atención, etc.

Actividades de la situación de aprendizaje

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

[1]- PRESENTACIÓN DE LOS JUEGOS DEL MUNDO

En la pizarra de clase se proyectará un mapa del mundo, a través del cual simularemos un viaje por los diferentes continentes, realizando una breve descripción de cada uno de ellos, curiosidades demográficas, tradiciones, acontecimientos deportivos relevantes,... y realizando, en esta primera sesión de presentación de la nueva situación de aprendizaje, un juego de cada uno de los continentes.

Entre los juegos a vivenciar por el alumnado hemos seleccionado los siguientes:

TETSUAGI ONI (JAPON – ASIA) juego de persecución donde se parte de un jugador o jugadora que persigue al resto del grupo clase, cuando toque a uno/a se darán la mano , así hasta formar una cadena de 6, una vez formada esta cadena de 6 podrán dividirse en grupos de 3 y así sucesivamente (podemos poner como premisa que se tengan que coger chico/a de forma alternativa)

WOK TALI WOK (PAPUA NUEVA GUINEA – OCEANÍA) en grupos de 10-12 personas formarán un círculo, el resto del grupo se ubicará dentro del círculo e intentará salir del mismo en el menor tiempo posible, si se consigue salir del círculo no podrá ayudar al resto de compañeros y compañeras a salir.

THE PRISION (EEUU – AMÉRICA) juego de persecución donde se divide la clase en dos equipos, uno formado por tres personas que tratarán de atrapar al resto y deberán llevarlos hasta una zona acotada (la prisión), una vez cuando queden tan solo tres compañeros/as por atrapar, estos podrán comenzar a librar al resto que se encuentran en la prisión.

PAPER - SCISSORS AND ROCK (REINO UNIDO – EUROPA) se enfrentarán uno/a contra uno/a en la línea de medio campo, a la voz de “paper, scissors and rock”, sacarán la mano y el que gane se escapa y el que pierde tendrá que perseguirlo antes que llegue a la línea de 10 metros.

ÁRSHEREZ (MARRUECOS – ÁFRICA) partiendo de cuadrupedia invertida y en una zona delimitada, la cual se podrá ir variando, el compañero o compañera que la lleva deberá intentar tocar a un/a compañero/a que se desplaza libremente por el espacio, cuando lo toque pasará también a ser un "cangrejo" e intentará atrapar al resto de compañeros/as.

Estas prácticas físico motrices se caracterizan por el poco empleo de material, la flexibilidad en la formación y agrupamiento de grupos, en donde existen constantes muestras de cambio de roles.

El objetivo de los diferentes juegos es desarrollar el placer de jugar, su aspecto lúdico y de catarsis que hace que el alumnado muestre una gran motivación en la práctica. Participa todo el alumnado con independencia del nivel de destreza y son situaciones lúdicas donde no existe ganador ni ganadora, ni puntuación, ni exclusión de participantes.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- juegos	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Mapa político del mundo: http://www.veomapas.com/mas/maps/10003/26/mapa-politico-del-mundo.jpg 225 uegos tradcionales para un mundo global: http://www.mansunidesvor.org/usuarios/material/arxius/19_1_Juegosmulticulturales.pdf Unidad diáctica: Juegos del mundo: http://juancarlos.webcindario.com/juegos_del_mundo.pdf No se necesita material, pueden acompañarse con música ambiente, característica de cada continente.	El pabellón o la cancha deportiva descubierta.	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

[2]- JUEGOS DE OCEANÍA

En esta sesión se describirán juegos pertenecientes al continente de Oceanía.

Comenzaremos la sesión, proyectando en la pizarra el continente objeto de estudio y de vivencia motriz. Empezaremos por **Papúa Nueva Guinea**, realizando un juego denominado **Sikorii**, en este juego se dividirá la clase en dos grupos, uno con peto y otro sin peto y dentro de los mismos equipos habrá uno o dos capitanes que se encargarán de tocar al jugador del otro equipo para convertirlo en jugador de su propio equipo, es decir, si tiene peto se lo quitará y si no lo tiene irá a colocarse uno, es un juego que no tiene final.

Luego pasaremos al país de **Australia** con el juego denominado "**What's the time Mr. Wolf?**", juego que consiste en que un jugador o jugadora se coloca en medio campo y de espaldas a sus compañeros/as a la voz de "What's the time Mr. Wolf?", el jugador o la jugadora responderá "It is five o'clock"... "it is four o'clock"... y toda la clase deberá desplazarse cinco/cuatro pasos hacia delante y así sucesivamente, hasta que Mr. Wolf diga: "It is a dinner time", momento en el cual se dará la vuelta y comenzará a perseguir al resto de compañeros y compañeras hasta la línea de fondo.

Volveremos a **Papúa Nueva Guinea** con el juego de "**El Gemo**", este juego consiste en transportar un objeto: peto, balón ... hasta el otro campo sin ser tocados/as, y pudiendo pasarse el objeto entre los miembros del equipo, realizar ayudas entre sí (bloqueos, pantallas,...) se dispondrá de 3 posesiones y si se pasa del medio campo de 3 nuevas posesiones hasta poder entrar en la zona delimitada de puntuación (área, unos aros de colores,...).

Terminaremos nuestro "viaje" en Nueva Zelanda con **Puni Puni**, juego de percepción sensorial y de confianza en el que un compañero o compañera, con los ojos cerrados y manos y codos extendidos hacia delante, deberá conectar y entrelazar sus dedos con el compañero o compañera que lo guiará a una distancia de 10-15 metros al grito de "Puni - Puni".

El objetivo de la sesión no es solo que conozcan y practiquen juegos sino también que puedan observar la cultura en algunos de los países de dicho continente, para ello el profesorado o algún alumno/a voluntario/a (acordado en la sesión anterior) podrá contar curiosidades de este continente y favorecer el coloquio con el grupo.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Juegos motrices - Coloquio	- Grupos Heterogéneos - Equipos Móviles o flexibles - Gran Grupo	1	Los juegos se caracterizan por la escasez de recursos, una vez más se demuestra la búsqueda del juego como placer por el movimiento y como medio de interrelación social en las culturas de otros continentes , en estas sesiones prácticamente no se usa material. Peto para diferenciar los equipos y conos para delimitar las zonas son suficientes.	Pabellon deportivo o cancha descubierta.	

[3]- Juegos de Asia

En la siguiente sesión se expondrán los juegos pertenecientes al continente de Asia. Los juegos serán los siguientes: Tetsuagui Oni (Japón) ya descrito en la primera sesión. Se pueden introducir variantes de agrupamientos, delimitar zonas, cambios de rol, etc.

Gul Tara (Tailandia), El nombre de «Gul Tara» significa algo así como «Lanza a las estrellas». ¿Te gustaría saber por qué?. Primero hay que reunir un grupo de 6-12 jugadores y jugadoras. El juego comienza cuando un/a jugador/a lanza una pelota tan alto y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque el suelo; si alguien lo consigue, vuelve a lanzarla. Pero si la pelota toca el suelo, quien la lanzó la recoge y persigue al resto de jugadores/as intentando darles con la pelota. Y entonces quien haya sido tocado/a se convierte en la nueva persona que lanza. Existe una variante de este juego, también conocida en la India, en la cual cuando la pelota cae al suelo, quien la lanzó corre a cogerla y grita: «¡Alto!». Todo el grupo participante se detiene. Entonces lanza la pelota contra uno/a de ellos/as, el cual no puede moverse. Si le da, el jugador o jugadora tocado, lanza la pelota arriba, y si falla, la debe lanzar a quien falló. A veces se le permite a la persona que tiene la pelota que de tres pasos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

[3]- Juegos de Asia

Bou Chu (Bangladesh), Los jugadores y jugadoras se reparten en dos equipos. Un equipo defiende y el otro ataca. El equipo que defiende se coloca en el espacio comprendido entre las dos líneas trazadas en el suelo. El equipo que ataca se sitúa detrás de una de las líneas y elige a dos personas para iniciar el juego. Una de estas personas será bou chu (la esposa) y la otra será el marido. Ambos se toman de la mano. El que hace de marido toma aire y, conteniendo la respiración, corre, agarrado a "bou chu", tratando de cruzar la línea de llegada. Mientras corren, y siempre y cuando no tome más aire, el que hace de marido puede tocar a los jugadores y jugadoras del equipo que defiende, los cuales dejan el juego. Por su parte, los jugadores y jugadoras que defienden tratan de tocar a bou chu. Si lo consiguen, ambos equipos intercambian sus papeles y el juego comienza de nuevo. En caso contrario, el equipo que ataca elige a dos nuevas personas para hacer de marido y de bou chu.

Loo k' Ba Zee (Birmania): Todos los jugadores y jugadoras forman un círculo, mirando hacia el centro y con las manos en la espalda. Un jugador o jugadora da vueltas alrededor del círculo con una piedra/pelota/pañuelo simulando depositarla en las manos de unos/as y otros/as. En un determinado momento coloca realmente el objeto en las manos de una persona. La persona con la piedra debe escapar del círculo y tocar un árbol o cualquier otro objeto previamente determinado sin ser tocado por ninguno/a de sus compañeros y compañeras de corro. Si lo consigue, deposita la piedra en la siguiente ronda. Si, por el contrario, es atrapado/a, la misma persona sigue dando vueltas. Se puede empezar el juego marcando un ritmo con percusión corporal y hablando de la importancia de la música y el movimiento en las antiguas civilizaciones. El objetivo de la sesión no solo es que practiquen diferentes juegos y participen sino también que se adentren en las diferentes culturas.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Juegos motrices - Coloquio	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	1	Petos, Conos, Pelotas	Pabellón o cancha deportiva.	

[4]- JUEGOS DE ÁFRICA

Aprovechando que el centro está inmerso en el proyecto, "Enseñar África", realizaremos una pequeña y especial parada en este continente, para que nuestro alumnado se empape y experimente las diferentes tradiciones del continente vecino y realizaremos una especial mención a los y las deportistas de África más relevantes.

Ello nos dará pie a realizar una actividad TIC de investigación sobre los y las deportistas en este continente que expondrán a través de una breve exposición oral apoyándose de una presentación digital con la biografía relevante de la persona deportista de África a investigar. El profesorado motivará al alumnado para que haya representación tanto masculina como femenina.

Los juegos que realizaremos son :

JLAL (SUDÁFRICA): Entre seis y diez jugadores/as se reparten en dos equipos. Un equipo defiende y forma una torre colocando varias latas una sobre otra, aproximadamente a un metro de una pared. Todos los jugadores y jugadoras se sitúan entonces detrás de una línea trazada en el suelo.

Los miembros del equipo que ataca lanzan la pelota, uno detrás de otro, tratando de derribar la torre de latas. Si nadie lo consigue, ambos equipos intercambian sus papeles, reiniciándose el juego. Si, por el contrario, alguien logra derribar alguna de las latas, el juego se desarrolla de la siguiente manera:

El equipo defensor trata de dar con la pelota a alguno/a de los/as jugadores/as del equipo atacante, para ello pueden correr con la pelota o pasársela. Todo jugador/a atacante que sea tocado/a por la pelota va a una zona muerta y espera a la finalización de esta fase del juego.

El equipo atacante trata de volver a construir la torre, esto lo pueden hacer en una o en varias tentativas. Si lo logran, salvan a todo su equipo 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.

BOKWELE (ZAIRE): Se delimita un espacio rectangular dividido en dos mitades. Cada equipo formado por 5 jugadores/as, defiende un aro en cuyo interior reposan dos pañuelos. Al grito de BOKWELE, ambos equipos tratan de robar los pañuelos del equipo contrario sin ser capturados en territorio enemigo. Si algún jugador o jugadora es tocado allí, deberá realizar una vuelta a la cancha por fuera del campo delimitado y se reincorporará al juego (en el juego original quedaría eliminado, pero el espíritu de la situación de aprendizaje es que no exista ningún alumno/a eliminado/a de ningún juego, potenciando la participación activa de todo el alumnado). Gana el equipo que logre tener en su campo los 4 pañuelos.

JUEGO DE LUCHA (BENÍN): Los jugadores y jugadoras se distribuyen en dos grupos (A) y (B), los cuales se sitúan en hilera detrás de una línea marcada en el suelo en los extremos de un terreno de 10 metros de longitud. En el centro del terreno se dibuja un círculo de 1,5-2 metros de diámetro. Alguien del equipo (A) ocupa el círculo. Entonces alguien del equipo (B) sale a enfrentarse. El jugador o jugadora de (A) tiene que intentar que su adversario/a entre dentro del círculo, mientras que éste/a debe lograr hacerlo/a salir. Quien pierde es prisionero/a en el campo contrario. Gana el equipo que consiga un mayor número de adversarios/as.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

[4]- JUEGOS DE ÁFRICA

CHEIA (ZIMBAWE – MOZAMBIQUE): Se forma equipos de 8 a 12 jugadores y jugadoras. En un terreno de juego se distribuyen 6 conos iguales y se coloca uno de diferente color en el centro. Un jugador o jugadora del primer equipo se coloca al lado del cono central. El resto del equipo esperan su turno. Alrededor del perímetro de juego se sitúan los jugadores y jugadoras del segundo equipo. El jugador o jugadora central tiene que recoger los conos de uno en uno y depositarlos encima del cono central, evitando que el equipo contrario le impacte con los balones. Si no es alcanzado por ninguna pelota consigue un punto y otro jugador o jugadora de su equipo lo reemplaza, acumulando puntos para el equipo. En caso contrario queda eliminado. Pasarán todos los miembros de ambos equipos por el rol de centro y ganará el equipo que más puntos haya acumulado.
Si un jugador o jugadora coge una al vuelo puede lanzarla hacia donde desee.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEFI01C04 - SEFI01C02	- Exposición oral - Presentación digital deportistas en África - Juegos motrices	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Material diverso: picas, conos, balones, petos de colores, tizas de colores, pañuelos de colores. Material de plástica para el cartel	Pabellón o la cancha descubierta	

[5]- JUEGOS DE AMÉRICA

En la siguiente sesión describiremos algunos juegos pertenecientes al continente americano, comenzaremos con el coloquio grupal sobre **EE.UU** y luego con un juego de activación denominado "**Octopus**"(Juego de persecución donde inicialmente la "llevará" un alumno o alumna y en una zona delimitada, deberá ir atrapando a un/a compañero/a que tratará de cruzar de un espacio a otro)

Continuaremos en el mismo país con un juego perteneciente a California, llamado "**Earthball**" (juego de dos equipos mixtos que consiste en trasladar una pelota gigante, a un "blanco" previamente acordado: muro, tablero de la canasta, aro,...la forma de avanzar con la pelota gigante es realizar un golpeo con la mano, previa recepción con ambas manos, no está permitido correr con la pelota ni quitársela de las manos a la persona que la posea).

Luego propondremos una variante del juego **Argentino, "El Desafío"**, el cual habíamos propuesto en la primera sesión, solo que ahora introduciremos una variante (la clase se divide en dos grupos, colocándose cada uno detrás de líneas paralelas separadas 10 metros. Un/a jugador/a de uno de los equipos se adelanta hasta la línea del otro equipo, donde le esperan con las palmas de las manos estiradas. Se paseará delante de sus adversarios hasta que golpee la mano de quien decida, para que le persiga. Si le alcanza cambia de equipo, sino quien cambia es la persona que perseguía. La variante consistirá en dejar una pelota al adversario, que la podrá lanzar cuando su rival supere una distancia delimitada.

Por último, volveremos a la calma con un juego canadiense llamado "**Ajutatut**": los jugadores y jugadoras forman un círculo, de pie, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que una pelota vaya pasando de un participante al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. No está permitido agarrar la pelota en ningún momento.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Juegos motrices - Coloquio	- Grupos homogéneos - Gran Grupo	1	Conos, petos, fitball, pelotas y aros.	Pabellón cubierto o cancha deportiva.	

[6]- Juegos de Europa

En la siguiente actividad no solo pretendemos introducir al alumnado en la cultura del continente europeo sino que, puesto que vivimos en él, haremos una pequeña parada en nuestro país, España. Comenzaremos como en cada nueva visita con un cloquio sobre los conocimientos previos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

[6]- Juegos de Europa

Los juegos que realizaremos serán los siguientes:

Tri (Albania); Gran grupo. Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores/as que persiguen al resto. Todo jugador/a tocado va a prisión. Cuando solo quedan tres libres, éste puede liberar a los prisioneros y prisioneras llegando hasta la prisión y tocando a uno/a de ellos/as. Se puede variar el número de jugadores o jugadoras que persiguen y el número a partir de los cuales se puede comenzar a librar, incidiendo así en la intensidad del juego.

Alla frutta (Italia); Grupos de siete u ocho personas. Todos forman un corro, agarrándose de las manos, excepto una que se la queda y se aleja por unos instantes del mismo. Cada uno/a de los que forman el círculo piensa el nombre de una fruta, sin decírselo al resto. Cuando todos y todas lo han pensado, llaman a quien se la queda que 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 alguna de las personas que forman el corro quien la pensó grita: "¡Soy yo!". Puede haber varias personas que hayan pensado la misma fruta. Entonces, quien se la queda intenta atrapar a cualquiera de las que se han identificado, mientras que los que forman el corro tratan de impedirlo. Cuando el que se la queda lo consigue, ambos jugadores/as 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 o jugadoras cuyas manos se soltaron para sustituirlo.

Juego del pañuelo (España)

A partir de el tradicional juego del pañuelo, desarrollaremos una variante debido a nuestro interés porque cada alumno y alumna participe activamente. El juego consiste, al igual que en el pañuelo, en llegar con el pañuelo al final de tu terreno sin que el adversario que ha sido nombrado con igual número te pille. La variante es que la salida es al lado del pañuelo, corriendo hasta el final de su campo (en dirección contraria al pañuelo) para volver a buscar el pañuelo tras haber pasado la línea. Los miembros del otro equipo deberán colocarse de forma estática en su campo para evitar o dificultar la llegada al pañuelo.

Gallinita ciega (España).

Tomando como referencia el juego de la gallinita ciega, hemos decidido realizar una variante con el objetivo de que haya una mayor participación y dinamismo. La variante consiste en que no solo habrá una gallinita sino que un equipo será las gallinitas, las cuales dejarán de serlo o intercambiarán su rol con la persona que identifiquen.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Juegos motrices - Coloquio	- Gran Grupo	1	Petos y conos.	Pabellón o cancha descubierta.	

[7]- Juegos de Canarias

Antes de concluir la Situación de Aprendizaje, en la cual hemos visitado las culturas de otros continentes y países, es relevante acercarnos a nuestra cultura, a la cultura canaria, por lo que haremos una pequeña y última parada, con dos sesiones de duración, en nuestras islas, comenzando con el coloquio sobre los conocimientos previos.

En dicha parada jugaremos a la "**Bola Canaria**" y a la "**Lucha Canaria**", tratando de que el alumnado vivencie las habilidades y situaciones motrices propias de estos juegos de tantísimo arraigo. No obstante fomentaremos en el alumnado que sea capaz de buscar y experimentar diferentes soluciones a las situaciones o plantamientos iniciales que marca el profesorado. Todas las soluciones son válidas siempre que se cumplan las premisas dadas al inicio de los juegos.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Juegos motrices - Coloquio	- Grupos Heterogéneos	2	Bolas y boliche, campo de bola canaria, tatami.	Campo de bola canaria y gimnasio con tatami.	

[8]- Mi juego del mundo es...

En las anteriores sesiones se repartirá la descripción de un juego por parte del alumnado, los 4 mejores juegos serán expuestos por el alumnado en esta última sesión, donde se invitará a otros grupos a participar y expondrán brevemente algunos de los datos aprendidos sobre cada continente y guiarán a los/as nuevos/as jugadores/as.

Al finalizar la actividad el alumnado participará en un coloquio final valorando las diferencias y similitudes entre continentes y cómo los juegos y las situaciones motrices nos unen.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Juegos del Mundo: El mundo de los Juegos, un viaje lúdico por los cinco continentes.

[8]- Mi juego del mundo es...						
- SEFI01C02 - SEFI01C04	- Exposición oral - Juegos motrices	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1	Material necesario de cada juego.	Pabellón o cancha deportiva.	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones:

Propuestas: Esta SA se puede integrar junto al proyeco desarrollado en el centro, "Enseñar África", ofrecido desde la DGOIPE, en el cual nuestro Departamento colaborará a través de la dinamización de juegos africanos por parte del alumnado, el cual organizará y diseñará una serie de dinámicas lúdicas que nos acerquen al conocimieto del continente vecino.