

PUNTOS DE ENCUENTRO

EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo Ciclo

Tutoría	03
Lenguaje	11
Matemáticas	21
Educación Física	29



Realización

SED Castilla

Coordinación

Gonzalo Saiz de la Fuente

Amancio García Andrés

Antonio Tejedor Mingo



TUTORÍA

**SEGUNDO
CICLO
DE
PRIMARIA**



**Puntos
de encuentro**



Ficha del Profesor

Objetivos

Terminal:

- ★ "Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas, comportarse de manera solidaria reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social y rechazando cualquier discriminación basada en diferencias de sexo, clase social, creencias, raza y otras características individuales y sociales".

Conceptuales:

- ★ Aprender las costumbres de los niños de otros países y sus modos de vida.
- ★ Percibir las diferentes condiciones de vida entre sociedades desarrolladas y otras empobrecidas.
- ★ Conocer las causas que generan las desigualdades y ver la importancia del diálogo para la paz.

Procedimentales:

- ★ Investigar sobre la forma de celebrar sus fiestas que tienen otras culturas, las formas de saludar, sus hábitos y su gastronomía.
- ★ Participar en juegos y en dramatizaciones sobre la forma de vivir que tienen las personas de otros países.
- ★ Invitar a nuestros amigos a conocer nuestros nuevos vecinos, los inmigrantes.

Actitudinales:

- ★ Valorar la importancia de respetar y aceptar a nuestros semejantes
- ★ Desarrollar una actitud positiva de acercamiento a las personas de otras culturas y valorar el esfuerzo de muchos voluntarios por encontrarse y luchar por su desarrollo.
- ★ Solidaridad y comprensión ante los problemas y necesidades de los demás.

Metodología y Evaluación

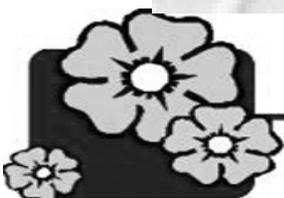
- ★ Participación en las actividades y en el diálogo.
- ★ Iniciativas para eliminar desigualdades y encontrar puntos de encuentro.

Tiempo

- ★ Dos sesiones.

Materiales

- ★ Textos de las actividades.



Primera parte

El ratón y la ratonera

Un ratón, mirando por un agujero en la pared, ve a un granjero y su esposa abriendo un paquete. Pensó, luego, qué tipo de comida podía haber allí.

Quedó aterrorizado cuando descubrió que era una ratonera (trampa para ratones). Fue corriendo al patio de la granja a advertir a todos: "Hay una ratonera en la casa, ¡una ratonera en la casa!"



La gallina, que estaba cacareando y escarbando, levantó la cabeza y dijo: "Discúlpeme, Sr. Ratón, yo entiendo que es un gran problema para usted, más no me perjudica en nada, no me incomoda."

El ratón fue hasta el cordero y le dice: "Hay una ratonera en la casa, ¡una ratonera!"... "Discúlpeme Sr. Ratón, mas no hay nada que yo pueda hacer, solamente pedir por usted. Quédese tranquilo que será recordado en mis oraciones."

El ratón se dirigió entonces a la vaca y la vaca le dijo: "¿Pero acaso estoy en peligro? Pienso que no", dijo la vaca.

Entonces el ratón volvió a la casa, preocupado y abatido, para encarar a la ratonera del granjero.

Aquella noche se oyó un gran barullo, como el de una ratonera atrapando su víctima. La mujer del

granjero corrió para ver lo que había atrapado.

En la oscuridad, ella no vio que la ratonera atrapó la cola de una cobra venenosa. La cobra picó a la mujer.

El granjero la llevó inmediatamente al hospital. Ella volvió con fiebre.

Todo el mundo sabe que para alimentar a alguien con fiebre, nada mejor que una sopa. El granjero agarró su cuchillo y fue a buscar el ingrediente principal: la gallina.



Como la enfermedad de la mujer continuaba, los amigos y vecinos fueron a visitarla. Para alimentarlos, el granjero mató el cordero. La mujer no mejoró y acabó muriendo.

El granjero entonces vendió la vaca al matadero para cubrir los gastos del funeral.

"La próxima vez que escuches que alguien tiene un problema y creas que, como no es tuyo, no le prestas atención... piénsalo dos veces".

ACTIVIDADES:

1. Tras leer el cuento, los alumnos podrían comentar distintas situaciones en las que han ayudado a otras personas. Deberían reflexionar sobre los casos expuestos para ver si ayudaron altruistamente o si bien lo hicieron para conseguir algún beneficio, por interés.
2. La clase se divide en grupos pequeños y cada grupo representa un cuento en el que un miembro del grupo necesita ayuda y el resto le dan la espalda.

Después de las representaciones, los chicos podrían comentar cómo se han sentido al no ayudar a los personajes que les necesitaban.

SITUACIONES:

- ✳ Una persona lo ha perdido absolutamente todo en una catástrofe. Se encuentra en la calle sin nada y sin saber qué hacer.
 - ✳ Un niño procedente de otro país llega a nuestro colegio. No conoce a nadie y no tiene amigos.
 - ✳ Una persona discapacitada necesita tu ayuda en una situación concreta.
 - ✳ Un enfermo no tiene a nadie que le visite y anime, se siente sólo y abandonado.
3. Por grupos se van aprendiendo el cuento para dramatizarlo.



Segunda parte

Fiesta intercultural

Motivación para el animador:

Nuestras relaciones están siempre amenazadas por nuestro egoísmo. Cuando necesitamos de alguien, a él acudimos. Cuando nos molesta, nos quita tiempo o nos pide algo, huimos. Esta



misma amenaza aparece en las relaciones sociales: acogemos con mucho gusto todo lo que se nos ofrece de fuera, pero todo es distinto cuando tenemos que dar algo de lo nuestro. En esta sesión vamos a disfrutar de lo mucho que nos han ofrecido otras culturas, así experimentaremos la riqueza de las relaciones.

Desarrollo

Decimos a los alumnos que hoy estamos de fiesta, en la que habrá cuatro momentos diferentes para disfrutar.

1. **Momento cultural.** El profesor o un alumno previamente preparado les contará un cuento y luego repartirá hermosos poemas de autores de una cultura diferente a la nuestra.
2. **Momento discoteca.** En una sala con luz tenue se reproduce alguna canción que tenga raíces culturales no occidentales. Se les invita a bailar.
3. **Momento banquete.** Se sacan algunas bebidas (zumos de frutas tropicales o alguna otra que no sea fácil encontrar en España) y algo de comer típico de países asiáticos, africanos,...
4. **Momento de cine.** Podemos visionar alguno de los recursos cinematográficos que se nos indican en esta unidad.



TEXTOS PARA EL MOMENTO CULTURAL (CUENTO ÁRABE)

Había una vez un anciano muy sabio, tan sabio era que todos decían que en su cara se podía ver la sabiduría. Un buen día ese hombre sabio decidió hacer un viaje en barco, y en ese mismo viaje iba un joven estudiante. El joven estudiante era arrogante y entró en el barco dándose aires de importancia, mientras que el anciano sabio se limitó a sentarse en la proa del barco a contemplar el paisaje y cómo los marineros trabajaban.

Al poco, el estudiante tuvo noticia de que en el barco se encontraba un hombre sabio y fue a sentarse junto a él. El anciano sabio permanecía en silencio, así que el joven estudiante decidió sacar conversación:

- ¿Ha viajado mucho usted?

A lo que el anciano respondió:

- Sí .

- ¿Y ha estado usted en Damasco?

Y al instante el anciano le habló de las estrellas que se ven desde la ciudad, de los atardeceres, de las gentes y sus costumbres. Le describió los olores y ruidos del zoco y le habló de las hermosas mezquitas de la ciudad.

- Todo eso está muy bien. - dijo el estudiante - Pero... habrá estado usted estudiando en la escuela de astronomía.

El anciano se quedó pensativo y, como si aquello no tuviese importancia le dijo: - No.

El estudiante se llevó las manos a la cabeza sin poder creer lo que estaba oyendo.

- ¡Pero entonces ha perdido media vida!

Al poco rato el estudiante le volvió a preguntar:

- ¿Ha estado usted en Alejandría?



Y acto seguido el anciano le empezó a hablar de la belleza de la ciudad, de su puerto y su faro. Del ambiente abarrotado de sus calles. De su tradición y de otras tantas cosas.

- Sí, veo que ha estado usted en Alejandría. - repuso el estudiante - Pero, ¿estudió usted en la Biblioteca de Alejandría?.

Una vez más el anciano se encogió de hombros y dijo:

- No.

De nuevo el estudiante se llevó las manos a la cabeza y dijo:

- Pero cómo es posible, ¡Ha perdido usted media vida!.

Al rato el anciano vio en la otra punta del barco que entraba agua entre las tablas en el barco. Entonces el anciano preguntó:

- Tú has estudiado en muchos sitios, ¿verdad?

Y el estudiante enhebró una retahíla de escuelas, bibliotecas y lugares de sabiduría que parecía no tener fin. Cuando por fin terminó, el viejo le preguntó:

- ¿Y en alguno de esos lugares has aprendido natación?.

El estudiante repasó las decenas de asignaturas que había cursado en los diferentes lugares, pero en ninguna de ellas estaba incluida la natación.

- No. - respondió.

El anciano, arremangándose y saltando encima de la borda, dijo antes de tirarse al agua:

- Pues has perdido la vida entera.

EL DINERO (Poema chino)

El dinero,

puede comprar una casa,
pero no un hogar;

puede comprar una cama,
pero no el sueño;

puede comprar un reloj,
pero no el tiempo;

puede comprar un libro,
pero no el conocimiento;

puede comprar una posición,
pero no el respeto;

puede pagar un médico,
pero no la salud;

puede comprar la sangre,
pero no la vida;

puede comprar el sexo,
pero no el amor.



Poema japonés

Por entre las flores de cerezo silvestre,
cuyos delicados pétalos cubren
con su nieve las colinas de Yamato,
brillan los rayos de sol
de la mañana luminosa:
¿No vendréis a verlos?



Mario Benedetti (Uruguay)

**Con tu puedo y con mi quiero.
vamos juntos, compañero.**

**Compañero, te desvela
la misma suerte que a mi.
Prometiste y prometí
encender esta candela.**

**Con tu puedo y con mi quiero,
vamos juntos, compañero.**

**La muerte mata y escucha.
La vida viene después.
La unidad que sirve es
la que nos une en la lucha.**

**Con tu puedo y con mi quiero
vamos juntos, compañero.**

**La historia tañe sonora
su lección como campana.
Para gozar el mañana
hay que pelear el ahora.**

**Con tu puedo y con mi quiero
vamos juntos, compañero.**

**Ya no somos inocentes;
ni en la mala ni en la buena,
cada cual en su faena,
porque en esto no hay suplentes.**

**Con tu puedo y con mi quiero
vamos juntos, compañero.**

**Algunos cantan victoria
porque el pueblo paga vidas;
pero esas muertes queridas
van escribiendo la historia.**

**Con tu puedo y con mi quiero
vamos juntos, compañero.**

El último amor (Poema ruso)

**Más tierna es la pasión, más temerosa,
cuando, fugaz, la vida ya declina...**

**¡Alumbra, luz, alumbra generosa,
último amor, aurora vespertina!**

**Se va poniendo oscuro el firmamento
y sólo allá en el poniente hay en su manto
un resplandor errante. ¡Oh, momento,
prolóngame la vida con tu encanto!**

**No importa que la sangre no caliente,
si el corazón no pierde la ternura...**

**¡Último amor, ocaso refulgente,
eres solaz y eres desventura!**



DE PURA RAZA (Kairoi)

**Si tu coche es francés y tu "loro" japonés;
tus números árabes, tu florero de Taiwan,
tu cubata americano, culebrón venezolano;
el alfabeto romano, tu sombrero mejicano.**

**Y te atreves a decir
que tu hermano es extranjero;
y te atreves a decir,
y aún te atreves a decir
que tu hermano es extranjero,
y aún te atreves a decirlo.**

**Si es griega tu democracia y tu pizza es italiana;
si tu ensaladilla es rusa y tu pantalón de pana,
tu café es brasileño, tu pendiente es de Oriente
Y tu Cristo es judío y tu novio extraterrestre.**

Y te atreves a decir...

**Tu pulsera es africana, tu "helao" de un Polo es,
y tu rumba es gitana y tu perro pequinés.
Hasta en el Barça y el "Madri" son todos muy "variaos".
Tú no seas tan "cerraos", que te vas a quedar "colgao".**



RECURSOS CINEMATOGRÁFICOS:

Estas películas pueden ser de gran ayuda, siempre y cuando se prepare un guión para los chavales y haya un tiempo adecuado para profundizar en las situaciones que viven los protagonistas.

* EL CHICO DEL CHAÁBA

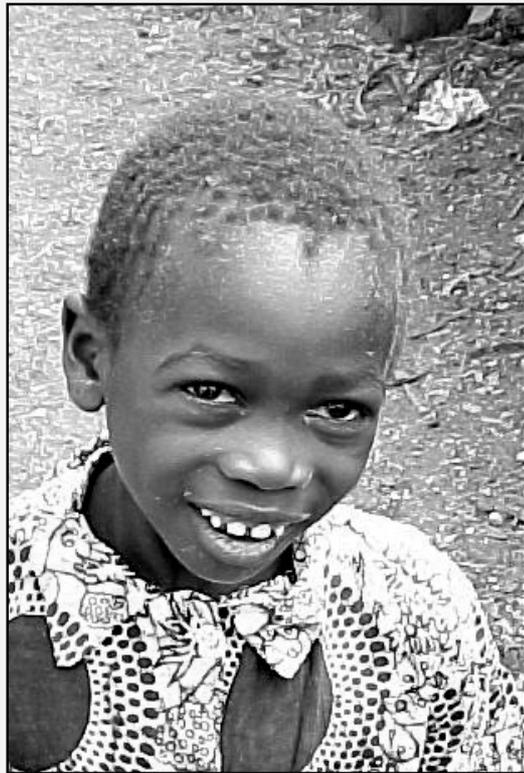
T.O. *Le gone du chaaba*. Francia, 1997.

Dirección: Christophe Ruggia.

Guión: Christophe Ruggia se basa en la novela autobiográfica de Azouz Begag (Ediciones del Bronce, Barcelona, 2001).

Duración: 96 minutos.

SINOPSIS: La chaába es un grupo de chabolas, donde malviven unas veinte familias inmigrantes argelinas en las afueras de Lyon. Omar tiene 9 años y vive con su padre en una de ellas. Hijo de un inmigrante, desgarrado entre la cultura de pertenencia y la de acogida, la historia de Omar, moviéndose entre el mito del progreso y el de la integración, será la historia de toda una generación.



LENGUAJE

**SEGUNDO
CICLO
DE
PRIMARIA**



**Puntos
de encuentro**



Ficha del Profesor

Objetivos:

- Terminales:**
- ★ Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los demás.
 - ★ Acercarnos a personas de otros países y otras culturas diferentes y utilizar el lenguaje como elemento de comunicación y enriquecimiento mutuo

- Conceptuales:**
- ★ Las expresiones orales y escritas de la lengua.
 - ★ La oración gramatical: sujeto y verbo.
 - ★ Conocer las diferentes tradiciones y costumbres de otras culturas y religiones

- Procedimentales:**
- ★ Expresar oralmente o por escrito los conceptos trabajados.
 - ★ Dramatización de cuentos y de diversas situaciones de la vida real de otras culturas.
 - ★ Elaboración de conclusiones a partir de conversaciones, fichas, dramatizaciones... sobre los conceptos trabajados.

- Actitudinales:**
- ★ Sensibilizarse con diferentes situaciones culturales, dándose cuenta de las dificultades que tiene la integración y la vida en otra cultura diferente.
 - ★ Desarrollar una actitud positiva de ayuda hacia las personas que vienen de países empobrecidos y buscan una vida digna en el nuestro.

Tiempo:

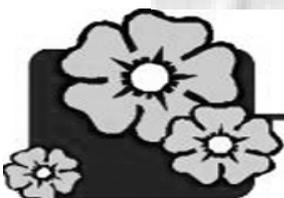
- ★ Dos periodos de 50 minutos. (50x2)

Metodología y Evaluación:

- ★ Participación en las actividades y en el diálogo.
- ★ Expresión oral de lo realizado y presentación de una redacción por escrito.

Materiales:

- ★ Textos de las actividades.
- ★ Ficha de cuentos.



PRIMERA PARTE

Cuentos solidarios

EXPLICACIÓN PARA EL PROFESOR: En nuestras sociedades, cada vez más diversificadas, resulta indispensable garantizar una interacción armoniosa de convivencia entre personas y grupos con identidades culturales variadas y dinámicas (que están en profundo cambio). Una educación que favorece el encuentro, la inclusión y la participación de todos garantiza la cohesión social y la convivencia en paz. Éste es nuestro compromiso como educadores.

Con la ayuda de unas sencillas historias queremos valorar lo que hay de diferente en otros seres y que lo que puede ser despreciado en un primer momento, puede ser de gran ayuda. Que con esas historias podamos establecer un diálogo y una reflexión para aplicar esta enseñanza que sacamos del cuento a nuestra sociedad (o clase) multicultural.

- 1º Contar los cuentos o el cuento, (si creemos que con uno es suficiente).
- 2º Diálogo en clase sobre la moraleja o enseñanza del cuento para cada uno.
- 3º Dramatización del cuento, para representarlo en la propia clase o quedar con una clase de infantil y que cada niño se lo cuente a otro de infantil.

4º Organizar actividades y dialogar en clase sobre ellas.

Érase una vez un gusanito viajero que se sentó a descansar a la orilla de un río y se quedó dormido.

Cuando despertó, se encontró rodeado de un montón de gusanos que le observaban.

- Buenos días, me llamo Buss -les dijo sonriente.

Entonces, uno de ellos le preguntó:

- ¡De dónde has salido? ¡Eres muy raro!

Buss, sorprendido, respondió: - Vengo de una pradera muy lejana y no sé por qué me encuentras raro.

Y el gusano dijo a Buss:

- Tienes manchas de colores en la piel y los gusanos son verdes, eso no es normal.

Buss se rió mucho y exclamó: -Los gusanos pueden ser de colores muy distintos. Donde yo vivo todos son como yo.



Los gusanos le dijeron también que no era fácil entenderle y que hablaba como si cantara.

Buss les explicó que había gusanos con voces muy distintas: suaves, fuertes, alegres...

Pero los gusanos seguían protestando y no querían a Buss.

Entonces, Gusi, un pequeño y esmirriado gusanito del que todos se reían, le preguntó:

-¿Te gustaría venir a mi casa? Quiero ser tu amigo.

Buss fue hasta su casa, que era un agujero en el tronco de un haya, y allí hablaron horas y horas y los dos se sentían contentos.

Cuando se hizo de noche, las manchas de Buss empezaron a brillar en la oscuridad.

-¡Maya eres realmente especial!, le dijo su amigo Gusi sonriendo.

- Sólo soy diferente, eso es todo, respondió Buss.

Nadie hablaba con Buss y él se sentía muy triste.

Pero un día un gusanito se perdió en el bosque al atardecer, cuando ya apenas se veía nada.

Los gusanos importantes se reunieron para pensar de qué forma podrían salvar al gusanito.

Entonces, vieron que una luz se acercaba corriendo hasta ellos. Era Buss que venía a ofrecerse para buscar al pequeño gusano.

Pensaron en lo mal que se habían portado con él y sintieron vergüenza. Pero Buss les quitó con su luz, sin rencor, a través del bosque.

Por fin encontraron al gusanito y se pusieron muy contentos a cantar y bailar.

¡Y todo fue gracias a las manchas de colores de Buss, que tan raras les habían parecido al principio!



El león y el ratón

Como cada tarde, el león duerme la siesta. No soporta que nadie le moleste mientras lo hace. Pero hoy, un ratón travieso se le pasea por encima de la barriga. El león se despierta:

- Grrrr... ¿Quién osa despertarme?- ruga el león.

- Oh, perdona, rey de la selva, yo...- contesta el ratón.

- ¿Acaso no sabes que cuando me despiertan tengo un hambre terrible?- amenaza el león. Soy capaz de comerme lo primero que se me ponga por delante.

- No me comas, por favor. No quería molestarte. Déjame ir.

Quizá algún día pueda ser útil- dice el ratón asustado.

- ¿Tú?. No hay nadie más fuerte que yo. ¿Cómo va a ayudarme alguien tan pequeño como tú? Anda, vete y no me molestes más.

- Pasados unos días, el león sale de caza para pasar el rato. Ve una cebra y la persigue. Pero, de repente, cae dentro de una trampa de la que no puede salir.

- ¡Qué tonto he sido! ¡He caído en la trampa de un cazador!

- ¿El cazador cazado?- dice una voz aguda desde fuera.

- ¿Quién es?- dice el león

- Soy el ratón ¿Quieres que te ayude?

- ¿Y cómo me puedes ayudar a salir de aquí?

- Puedo roer las cuerdas y liberarte- contesta el ratón.

Y dicho y hecho. El ratón empieza a roer las cuerdas que atrapan al rey de la selva, hasta que consigue liberarlo.

- ¡Ya está! ¡Eres libre!- dice el ratón.

El rey de la selva sale de la red y da las gracias a su compañero.

- Ahora sé que no soy tan fuerte como pensaba. Me has salvado utilizando tan sólo tus pequeños dientes. ¡Gracias, amigo!



★ **Una vez escuchado el cuento, establecemos con nuestros alumnos un pequeño diálogo para poder sacar del cuento las mejores enseñanzas posibles:**

- 1.- Cada uno expresa qué es lo que se aprende del cuento.
- 2.- ¿Hay algo del cuento que se pueda aplicar a nuestra clase, a nuestra ciudad?
- 3.- Por parejas se van aprendiendo un cuento para poder contarlo a otro, o para dramatizarlo.
- 4.- FICHA DE ACTIVIDADES:

1. Escribe cinco oraciones gramaticales que aparezcan en el cuento y señala el verbo:
Ej. El rey de la selva sale de la red. (El verbo es sale, que indica lo que hace el sujeto de la oración el rey de la selva)

- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗

2. Escribe cinco verbos que aparezcan en el texto que terminen en -ar

ayudar

3. Escribe tres oraciones de los cuentos que sean afirmativas y tres que sean negativas

4. Busca en el diccionario el significado de:

esmirriado

haya

cebra

5. Imagina que eres Buss y llegas a un país de gusanos distintos y todos protestan y no te quieren, pero hay uno como Gusi que te dice ¿Te gustaría venir a mi casa? Escribe cómo te sentirías al oír esas palabras y por qué razón.



SEGUNDA PARTE

UN VERANO EN EL SALVADOR

EXPLICACIÓN PARA EL PROFESOR: SED es una organización no gubernamental para la solidaridad con los pueblos más pobres de África y de América latina. Una ONG para la construcción de escuelas y centros educativos o para la dotación de recursos, materiales y la formación de educadores de la escuelas ya existentes. Comprometida en la financiación de proyectos que permitan a los niños más necesitados acceder a una educación integral, que les ofrezca posibilidades de construirse un futuro digno.

Además de las ayudas económicas conseguidas en España y aprovechadas para la financiación de estos proyectos tan necesarios, SED quiere lograr un desarrollo basado en el encuentro, conocimiento, respeto y colaboración mutua entre los pueblos, por ese motivo ofrece a sus voluntarios experiencias de convivencia con gentes de otras culturas. Algunos voluntarios de SED participan en Campos de Trabajo en países de África y de América y no sólo se encargan de llevar la financiación de un proyecto; su labor más importante es la cercanía a las personas, buscar la unidad entre ellas y conseguir que sean ellas las que desarrollen los proyectos que de verdad necesitan y que ellos mismos pueden gestionar. Por eso decimos que SED ofrece "PUNTOS DE ENCUENTRO" con otras culturas a los que te invita a participar.

En esta segunda parte de la unidad didáctica te ofrecemos un relato de un PUNTO DE ENCUENTRO de tres voluntarios de SED con los habitantes de dos cooperativas agrarias de El Salvador, a los que SED viene ayudando en sus proyectos. Te invitamos a:

- 1.- Contarla a los alumnos de tu clase.*
- 2.- Si hay algún voluntario de SED en tu colegio, que pueda describirles en qué consiste un Campo de Trabajo.*
- 3.- Establecer un diálogo en el que los alumnos puedan preguntar por la situación en que viven los niños de El Salvador.*
- 4.- Aprender cuatro palabras muy comunes en El Salvador y que utilizan muchos emigrantes que vienen de Centroamérica.*



Un verano en El Salvador

Andrés, Carlos y Julián son tres voluntarios de SED que el verano pasado viajaron a El Salvador. Allí conocieron a René y a muchos niños y jóvenes de Santa Anita y El Barío; dos pueblos muy pequeños dedicados a la agricultura.

Hace doce años El Salvador era un país en guerra, donde las gentes del campo luchaban para conseguir tierras de cultivo para alimentar a su familia. En 1992





llegó la paz y con ella el comienzo del progreso del país.

SED ha ayudado a los habitantes de estos dos pueblos a construir escuelas, pozos de agua potable y casas de reunión, como los ayuntamientos de los pueblos de España.

En este último año SED ayudaba a un grupo de mujeres a construir una guardería para cuidar a los niños pequeños en El Barío.

La primera semana que estuvieron los voluntarios de SED en El Barío se dieron cuenta de la cantidad de niños que había en el pueblo. Ellos estaban acostumbrados a viajar por los pueblos de España y veían muy pocos niños por la calle. Pero en El Barío cuando termina la escuela todos los niños se reúnen en un parque y llenan con su griterío las calles.

Los niños menores de cinco años acudían a la guardería, que estaba recién terminada. Al llegar a la sala llena de niños, los voluntarios de SED vaciaron sus maletas con cuadernos, pinturas, puzzles, cuentos y material escolar. Los pequeños se quedaron con la boca abierta: por fin su escuela tenía cosas para aprender. Con ellos estuvieron varias semanas, participando en sus juegos y ayudando a los niños que les costaba más aprender. Y con la ayuda de las mujeres que cuidaban la guardería, pintaron varias paredes con personajes de los cuentos de Blancanieves y de Peter Pan.

Así, la guardería, una casa vieja del pueblo de una planta, a la que se había cambiado el techo y se habían construido dos servicios, con las paredes decoradas parecía una escuela nueva. En el porche se reunían los niños para jugar en las tardes de lluvia y en un patio pequeño, cercado por una valla, los voluntarios organizaban juegos para todos los niños que acudían.

Al terminar el mes de Agosto, el avión devolvió a España a estos tres voluntarios de SED. Pero en su corazón siempre resonarán los nombres de los niños y las personas que conocieron. Ellos les ayudaron a entender el mundo de otra manera y a tener la experiencia más interesante de su vida.

★ **Actividades:**

1- ¿Qué actividades realizaron los voluntarios de SED en El Salvador?

2- Describe cómo era la guardería.

3- ¿Qué ha hecho SED por estos dos pueblos de El Salvador?

4- En El Salvador todos los habitantes hablan castellano, pero utilizan algunas palabras que en España desconocemos el significado. Algunas son éstas:

Pupusa: tortita hecha de harina de maíz y rellena de queso.

Tamal: pastel hecho con masa de maíz y relleno de carne.

Chele: rubio, calificativo que se da a niños y jóvenes rubios, que son excepción, ya que la mayoría son morenos.

Platicar: dialogar, charlar tranquilamente y sin prisa.

5- Escribe un viaje que hayas hecho y cuenta cómo eran las casas y las personas que viste y qué había de diferente al lugar donde vives. (nombres, objetos)



CONCLUSIÓN

Un punto de encuentro es un lugar que nos reúne a todos. No es una recepción de palacio en el que un grupo se sienta en el trono, desde posiciones superiores, y otros al acercarse se arrodillan o hacen reverencias. Así quiere ser nuestra solidaridad, un punto en el que todos queremos encontrarnos, aclarar nuestras dudas, romper nuestros prejuicios con otras culturas, con otras formas de pensar y construir juntos un futuro común basado en el respeto a las diferencias y en la colaboración desinteresada. **ESTO ES LO QUE OFRECE SED** y desde esta actitud te invita a participar en estos "puntos de encuentro" con otras personas.



MATEMÁTICAS

SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA



Puntos de encuentro



Ficha del profesor

Objetivos:

- Conocer los cuerpos geométricos a través de la geometría de construcciones características de distintos países, culturas y religiones. Asociar estas formas a los materiales, al clima y a los medios económicos con los que cuentan.
- Valorar la importancia de estos lugares de encuentro para cada cultura. Distintos lugares, distintas formas, pero el mismo fin. Desarrollar actitudes de respeto, de igualdad y de autoestima hacia otras culturas con las que convivimos.
- Realizar representaciones gráficas a partir de enunciados, guardando las proporciones.
- Utilizar la lógica para la resolución de problemas.

Contenidos:

- Conceptuales:**
- Prisma, pirámide, cilindro, cono, esfera y cubo.
 - Elementos de los cuerpos geométricos: bases, caras laterales, aristas y vértices.
 - Polígonos de frecuencias.

- Procedimentales:**
- Descripción del prisma, de la pirámide y del cubo.
 - Descripción del cilindro, del cono y de la esfera.
 - Búsqueda de semejanzas de los cuerpos geométricos con objetos reales y característicos de las distintas culturas.
 - Clasificación de cuerpos geométricos según su base.
 - Uso de estrategias aprendidas para la resolución de problemas.

- Actitudinales:**
- Interés en la búsqueda de soluciones a situaciones cotidianas.
 - Valorar el hecho de que todas las culturas, razas y religiones que existen en el mundo tienen su propia importancia. Tienen su propia identidad y forman parte del todo, que en este caso es el mundo, el planeta Tierra, nuestra casa, punto de encuentro de todos.
 - Valoración de la presentación limpia y ordenada de las actividades.

Metodología y Evaluación:

- Planteamiento de cada actividad, explicando las tareas a realizar, seguidas de lectura y trabajo personal, y en pequeños grupos debatir las soluciones que ha aportado cada uno hasta que se llegue a una solución común.



LUGARES DE ENCUENTRO

Casas del mundo

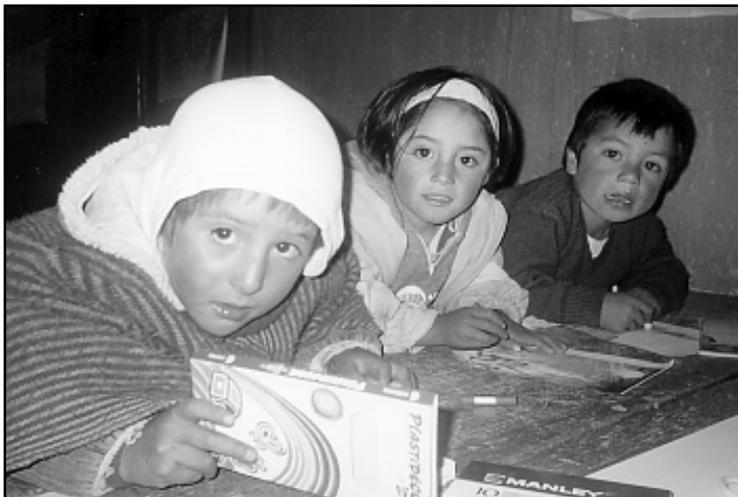
Este verano un grupo de amigos y yo vamos a vivir una experiencia de voluntariado en campos de trabajo de distintos países. Nuestra labor allí va a consistir en rehabilitar algunos edificios que se encuentran en mal estado y en edificar otros nuevos. Para ello, hemos estado estudiando cuáles son los tipos de construcciones más características de cada país. Hemos aprendido mucho sobre los materiales que se utilizan y sobre los distintos usos que tienen estas edificaciones. No sé si sabéis que



gran parte de las construcciones de los hombres tienen forma de prisma, de pirámide, de cilindro o de esfera. Resulta muy curioso comprobar cómo, dependiendo del clima y de la cultura, los diseños de muchos edificios son diferentes. Pero no es menos interesante darse cuenta que, aunque las formas sean diferentes, lo que las personas hacen en ellos es común a todas las culturas. En muchos lugares las construcciones son similares puesto que unas culturas han influido sobre otras. Así, los edificios se convierten en una buena muestra de la convivencia de diferentes culturas y religiones a lo largo de la Historia.

Voy a aprovechar esta oportunidad que tengo de escribiros para contaros algo sobre cómo son las construcciones de distintos lugares del mundo.

Marcos, uno de mis compañeros, va a viajar a África y ha estado estudiando cómo son las construcciones en este continente. Él me ha contado que en una parte de este continente, sus habitantes viven en chozas que fabrican con sus propias manos y con materiales que tienen a su alcance: barro, ramas de árboles, etc.



Marcos me ha dejado un dibujo de una de las chozas que ayudó a construir en su último viaje a África Subsahariana. La vivienda africana está formada por dos cuerpos geométricos: un cilindro y un cono.

Óscar, otro de mis amigos, también viajará a África, pero no a la misma zona que Marcos. Óscar va a estar en el desierto del Sahara con una tribu nómada, que se va moviendo con su ganado de un lugar a otro en busca de las escasas zonas de pasto que hay por esa zona. Los que pertenecen a estas tribus no viven en un lugar fijo durante mucho tiempo. Por eso tienen unas viviendas que son similares a las tiendas de campaña que conocemos nosotros.





Ellos las llaman Jaimas. Se trata de tiendas más o menos ligeras, hechas con telas fuertes y resistentes. La forma de estas viviendas es piramidal. Las pirámides tienen una base que es un polígono. Sus caras laterales son triángulos y el vértice donde se unen las caras laterales se llama cúspide.

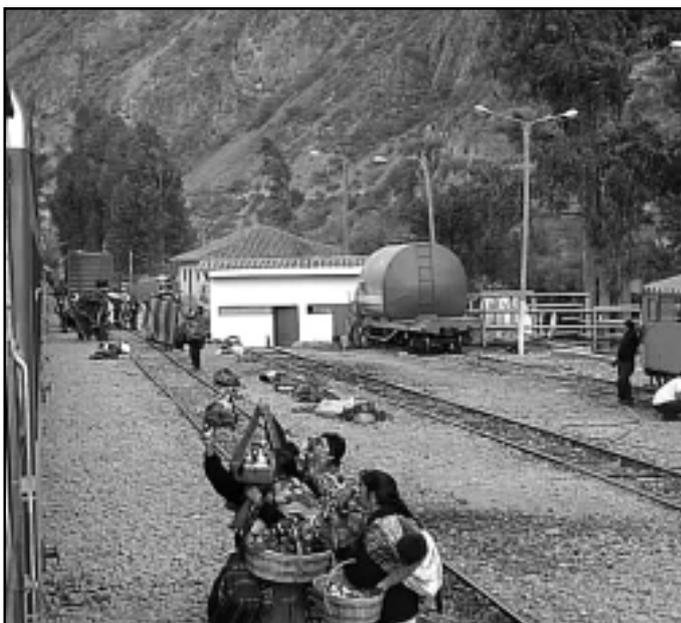
Dani va a estar en América con unos indios. Allí va a ayudar a reconstruir un poblado indio para que la gente pueda ver cómo vivían sus antepasados en las praderas en las que abundaban los búfalos. Hoy día ya no quedan muchos indios que vivan en este tipo de viviendas llamadas tipis. Los tipis tienen forma de cono.

Por último, yo viajaré al Polo Norte, concretamente a Alaska. Allí viviré con una población de esquimales. Las condiciones climáticas allí son muy duras, pues, como ya sabréis, hace mucho frío. Los esquimales vivían en iglús. La casa construida con bloques de nieve fue la vivienda típica de los esquimales centrales, los bloques de nieve helada cortados con un cuchillo, se colocan superpuestos unos sobre otros, de modo que se levantan en espiral e inclinados ligeramente hacia dentro, para formar una cúpula. Podía alcanzar hasta 4 metros de diámetro por 3 de alto. Una ventana se disponía encima del túnel de salida. La forma geométrica era como la de una semiesfera. La esfera es un cuerpo geométrico limitado por una superficie curva, llamada superficie esférica, cuyos puntos están todos a la misma distancia del centro.



En nuestro caso, como ya sabrás, los edificios en las ciudades tienen forma de prisma. Grandes o pequeños torreones con viviendas. Los prismas son cuerpos geométricos con dos bases, que son polígonos iguales. Las caras laterales son paralelogramos y las aristas son rectas donde se unen dos caras, mientras que los vértices son puntos donde se unen tres aristas.

Seguro que os habéis dado cuenta de lo distintas que son las viviendas en otras partes del mundo. Sin embargo, en todas ellas se hacen cosas similares. Las viviendas son el punto de encuentro de las familias y los amigos. En ellas se vive y se celebran acontecimientos. Esto es común a todas las culturas y religiones. Para conocer cómo viven otras personas de lugares distintos al nuestro es necesario compartir con ellos la casa y aprender de sus ritos y costumbres.



Actividades

1.- Identifica entre las imágenes cuál corresponde cada una de las viviendas descritas por mis amigos. Escribe su nombre debajo.





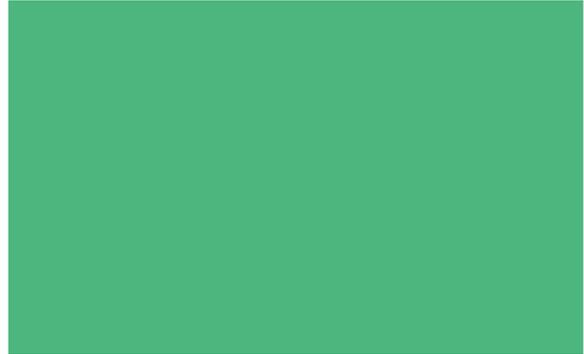
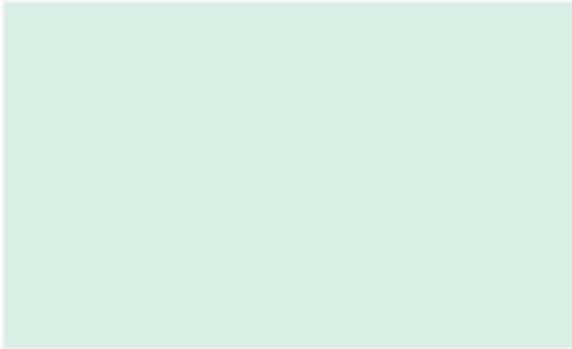
2.- Dibuja una pirámide cuadrangular y señala en ella sus partes.



3.- El cubo es un prisma que tiene 6 caras que son cuadrados iguales, 12 aristas iguales y 8 vértices. Dibuja un cubo. Marcos tendrá que ayudar a construir un edificio con esta forma geométrica y que servirá de escuela. Si el edificio que se va a construir tendrá 15 metros de arista, ¿cuántos centímetros medirán todas las aristas?



4.- El patio de esa escuela tendrá 25 metros de largo y 10 menos de ancho. Dibuja un croquis del patio.
¿Cuántos metros miden los cuatro lados del patio?



5.- Describe la forma geométrica de este edificio:

Este cuerpo es un prisma

Tiene caras laterales que son

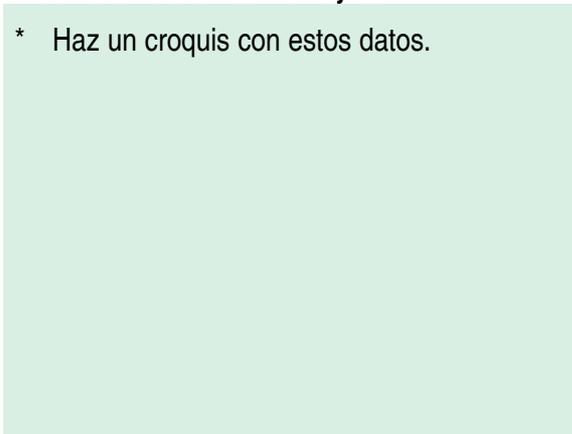
Las bases son

Tiene aristas y vértices.

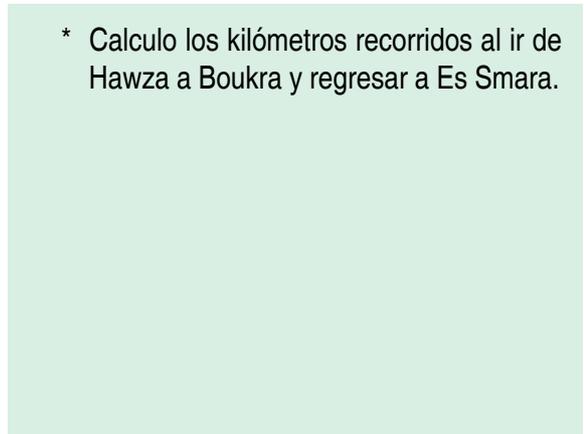


6.- Óscar está invitado a una boda en casa de una familia saharagüi en una localidad llamada Boukra. La distancia entre Hawza (donde estará Ócar) y Es Smara (donde parará a dormir) es de 60 kilómetros. Y de Es Smara a Boukra hay 80 km.

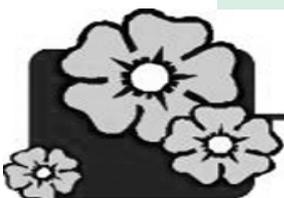
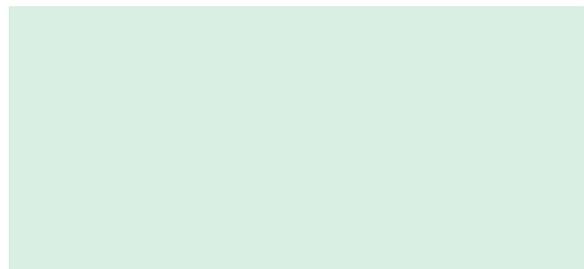
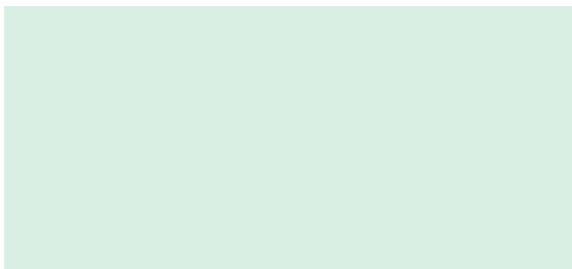
* Haz un croquis con estos datos.



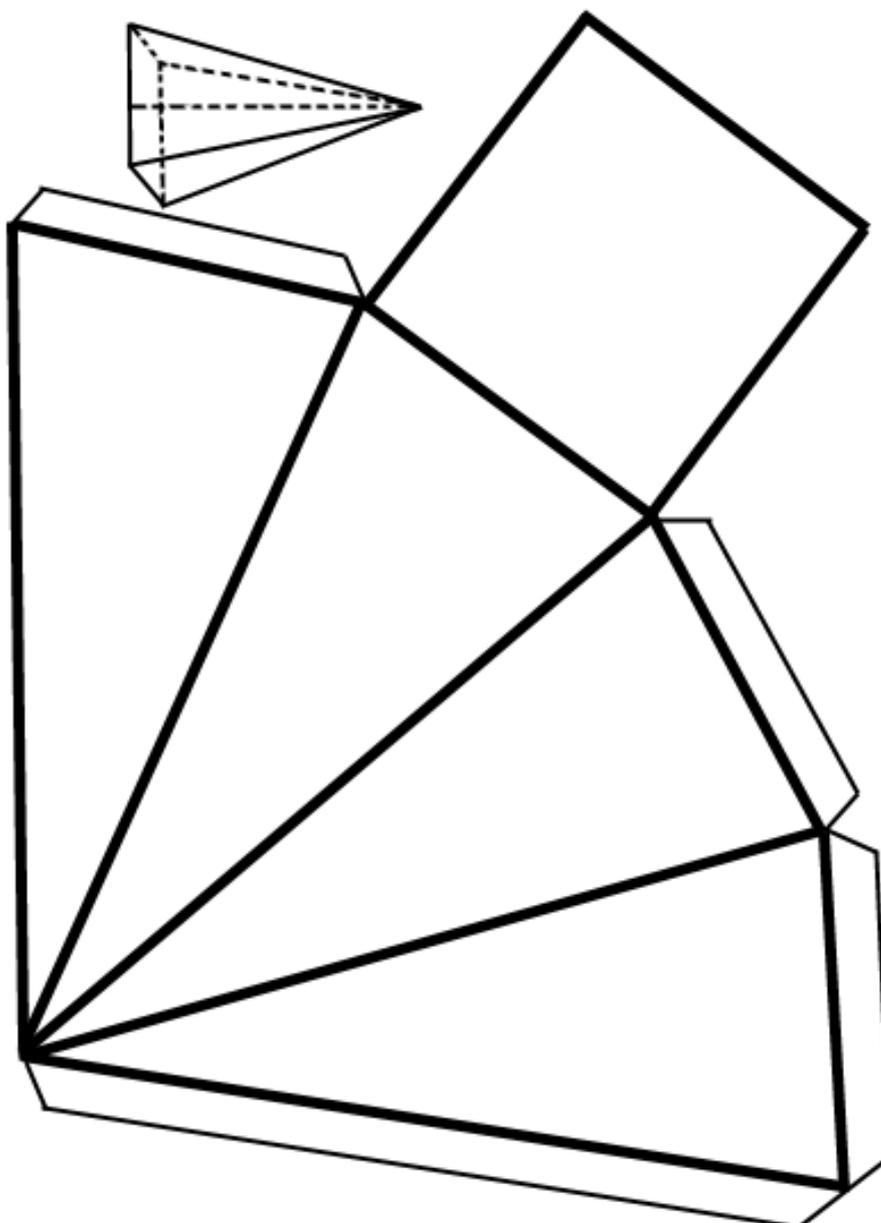
* Calculo los kilómetros recorridos al ir de Hawza a Boukra y regresar a Es Smara.



7.- Como regalo a la nueva pareja y a sus familias, Óscar ha fabricado 20 cajas de madera con forma de cubo (de 4 centímetros de arista cada uno). Quiere adornar cada caja con una cinta que recorra todas las aristas. ¿Cuántos centímetros de cinta necesita?

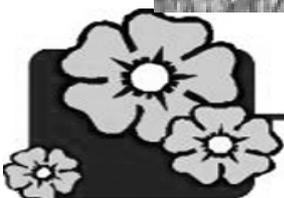


8.- Construye esta pirámide siguiendo las indicaciones de tu profesor. Decórala a tu gusto e inventa una pequeña historia de encuentro entre personas de distintas culturas que tiene lugar en tu pirámide.



**En África la gente ama más que odia,
canta más que llora, baila más que pelea
es feliz más que desgraciada
y alegre más que triste.**

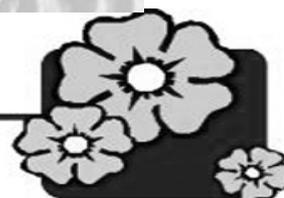
**En África,
continente rico más que pobre,
la gente sonríe y disfruta de la vida.
Sí, en África... Y también brilla el sol.**



**EDUCACIÓN
FÍSICA
SEGUNDO
CICLO
DE
PRIMARIA**



**Puntos
de encuentro**



Ficha del Profesor

Objetivos:

Terminal:

- ★ Desarrollar el dominio corporal en sus posibilidades de expresión, imaginación, espontaneidad y juego.
- ★ Fomentar el juego cooperativo frente al juego individualista y competitivo y posibilitar espacios de reflexión y de diálogo sobre el tema de la interculturalidad.

Conceptuales:

- ★ Juegos cooperativos de varias culturas.
- ★ Conocer las diferentes tradiciones y danzas de otras culturas.

Procedimentales:

- ★ Expresión corporal y técnicas de relajación.
- ★ Desarrollar estrategias de equipo colaborando todos.
- ★ Elaboración de conclusiones a partir del diálogo mantenido.

Actitudinales:

- ★ Acercarse a la cultura y costumbres de otros países por medio de danzas y juegos.
- ★ Desarrollar una actitud positiva de ayuda hacia las personas que vienen de países empobrecidos y buscan una vida digna en el nuestro.

Metodología y Evaluación:

- ★ Participación en las actividades y en el diálogo.
- ★ Expresión oral de lo realizado y presentación de una redacción por escrito

Tiempo:

- ★ Dos periodos de 50 minutos. (50x2)

Materiales:

- ★ Textos de las actividades.



Primera parte

Juegos solidarios

EXPLICACIÓN PARA EL PROFESOR

En nuestras sociedades cada vez más diversificadas, resulta indispensable garantizar una interacción armoniosa de convivencia entre personas y grupos con identidades culturales variadas y dinámicas (que están en profundo cambio). Una educación que favorece el encuentro, la inclusión y la participación de todos garantiza la cohesión social y la convivencia en paz. Éste es nuestro compromiso como educadores.



Con la ayuda de unos sencillos juegos queremos valorar lo que hay de diferente en otras culturas, y, aunque sean diferentes a los juegos que nos gusta jugar cada día, sepamos apreciarlos y disfrutar con ellos. Que con esos juegos ayudemos a valorar a las personas que tienen una cultura, juegos que son diferentes a los nuestros.

Que compartamos juegos de culturas distintas a la nuestra.

Que expresen similitudes y diferencias con nuestros juegos y que expresen cuál es el juego que más les gustó.

3º Se hacen en la clase cinco grupos y a cada grupo se le asigna o escoge un juego de otras culturas y lo explican al resto de la clase, confeccionando una historia sobre costumbres o gentes de ese país.

4º Cada grupo anima el juego y toda la clase participa.

1. LES GRELOTS (Francia)

Material: Una campanilla o silbato y pañuelos para tapar los ojos a los participantes.

Entre todos los participantes se elige a un jugador para que se la quede. Con una campanilla o un silbato, que debe hacer sonar continuamente, tiene que desplazarse entre los jugadores que, con los ojos vendados, intentarán atraparlo. Quien lo consiga intercambia los papeles.

Se puede variar la forma de desplazamiento del que lleva la campanilla (a la pata coja, sólo para atrás, ...).

2. EL ZAR Y LOS CAMPESINOS (Rusia)

A suertes se escoge uno para hacer de zar y los demás son los campesinos. El zar se aleja de los campesinos unos 10 m. y éstos escogen un oficio para representarlo mímicamente. Cuando lo han decidido, llaman al zar, que se coloca a cinco metros de ellos e inician el mimo. Cuando el zar adivina el oficio, lo dice y sale a pillar a los campesinos, los cuales han de pasar una línea convenida para estar a salvo. Si el zar toca a un campesino, éste ocupa su lugar.



3. LA CAZA (Mozambique)

Material: Una pelota de tenis y nueve latas vacías (como las de Coca Cola).

Los participantes se reparten en dos equipos. Un equipo se coloca a los dos lados de un campo. Se colocan las latas esparcidas por el campo. Los jugadores del equipo A lanzan la pelota de un lado al otro del campo e intentan tocar a los dos jugadores del equipo B que intentan apilar las latas en tres alturas: cuatro, tres y dos, cogiendo siempre las latas de una en una. Si un jugador es tocado por la pelota, se le sustituye por otro compañero.

Cada vez que consiguen apilar las latas en tres alturas deben gritar ¡¡¡CAZA!!!, y dar una patada a las latas. Sin tocarlas, los equipos se intercambian y comienza el juego otra vez.

4. MUK (Canadá. Juego de esquimales)

Los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo y eligen a uno de ellos para que dirija el juego desde el centro. Cuando el que está en el centro señala con el dedo a cualquier jugador, éste tiene que decir "muk" y permanecer callado y serio, mientras el del centro le hará muecas y gestos para que se ría. Si lo consigue se cambian.

5. DRAGONES (China)

Todos los jugadores se colocan en fila y agarran al de adelante por la cintura formando un gran dragón, de tal forma que el primero intentará coger al último y así morder la cola del dragón. Una vez alcanzado el último, deberá pagar una prenda y cuando lo haga se colocará en primera posición.

6. CHAK-KA (Tailandia)

Se forman dos equipos: un equipo son los espíritus buenos y otro son los espíritus malos.

Se marca una línea en el suelo y cada equipo se coloca a un lado. A la señal de salida todos intentan atrapar a un jugador del otro bando sin cruzar la línea y llevarlo a su campo. Los espíritus buenos pueden formar una cadena para evitar ser arrastrados. Cuando un jugador es arrastrado, pasa a formar parte del otro equipo.

7. AJATATUD (Indios)

Se divide la clase en dos grupos de igual número de participantes. Los jugadores de cada grupo forman un círculo en pie y colocándose de lado con la mano exterior en el hombro del compañero de delante. Tienen que ir pasando una pelota con la palma de la mano libre de atrás hacia delante. Se van contando el número de vueltas que se consiguen dar. Gana el grupo que consiga dar más vueltas sin que se le caiga el balón.

** En la tercera parte de la sesión, en grupos de cinco explican los juegos al grupo por medio de una historia. Vamos a poner un ejemplo sobre el juego AJATATUD, explicando cosas de su cultura y de su*





gente. Una historia similar podían inventarse para otros juegos: “ Hace muchos años en la llanuras de Oregón vivían dos tribus indias muy temidas en toda la comarca. La tribu AJA, que en la Primavera y el Verano vivían en las montañas azules y se dedicaban a la caza y bajaba a los valles cálidos cuando comenzaban las primeras nevadas.

Y la Tribu TATUD, que se dedicaba a pastorear ganado en los verdes prados de los valles. Cuando un año llegaron las primeras nevadas, la tribu AJA descendió de las montañas a las praderas cercanas al Río Oregón, donde pastaban los ganados de los TATUD. Los indios TATUD no les dejaron plantar sus tippies y entre ellos comenzó una lucha infernal. Pronto acudieron los dos jefes sabios de las tribus y acordaron invocar al espíritu para resolver el problema. Se reunieron los dos consejos de las tribus a media noche y decidieron que quien más tiempo mantuviese encendido el fuego sagrado sería el dueño de esos terrenos.

El fuego sagrado se encendía en un pequeño cuenco y con el grupo de los ancianos del consejo, unidos mano con hombro, iban pasándose el fuego. Cuando un anciano recibía el fuego sagrado, soplabla dos veces para que no se apagara y se lo pasaba al siguiente. Cuando estaban los dos consejos en círculo comenzó la prueba. ¿Qué tribu mantendrá más tiempo encendido y circulando el fuego sagrado?

Segunda parte

Expresión corporal y danza

Objetivo: Iniciación a la expresión y el juego de relación con otros.

a) Presentación y relación con el grupo a través del movimiento espontáneo.

Estamos sentados en el suelo, damos dos palmadas en las rodillas y luego dos chasquidos en el aire, y al tiempo que damos dos chasquidos, pronunciamos nuestro nombre.

b) Nos colocamos formando un círculo y uno de nosotros se encuentra de pie en el centro del mismo. Éste dice el nombre de uno de los componentes del círculo y le pregunta: ¿te gustan tus compañeros? De antemano ya se ha establecido la respuesta, que es «no». El del centro vuelve a preguntarle: ¿a quién te gustaría tener a tu lado?; a lo que debe contestar con dos nombres. Los dos nombrados han de cambiar sus sitios y el que se encuentra de pie debe intentar quitarles el sitio a uno de ellos mientras se cambian.

El que se queda sin sitio, es el que se queda en el centro y vuelve a formular la misma pregunta a otro componente del círculo, repitiéndose la operación.

Por parejas hemos de inventar un saludo por gestos. No valen las palabras y sí los sonidos.

Igual al anterior, pero cambiando de posición, de manera que cada pareja ha de realizar su saludo en el centro de la clase. Los demás observan y a continuación han de imitarlos.



CLASE PRÁCTICA

- Vamos paseando por el espacio e imaginando que caen globos del cielo. Al principio caen pocos, después, a la señal de la profesora, caen más y después por todas partes. Hemos de intentar que los globos no toquen el suelo.
- Igual al anterior, pero ahora la profesora nos dice con qué parte del cuerpo hemos de pararlos: cabeza, codos, rodillas, hombros, puntas de los pies y nariz.
- Por parejas nos colocamos frente al compañero y tenemos que ir pasándonos los globos.
- Ahora los pasamos y tenemos que recogerlos lo más alto que podamos.
- Igual al anterior, pero lo más bajo posibles.
- Vamos pasándonos el globo, empezamos de pie y a la palmada hemos de cambiar de postura.
- Consiste en transportar un globo entre los dos componentes de la pareja; éste se irá haciendo más pesado. Después hemos de pasarlo a otra pareja y por último dejarlo en el suelo.
- En grupos de cuatro, pensamos en objetos con movimiento y sonido. El resto de la clase, mientras cada grupo lo representa, ha de adivinar de que objeto se trata.
- Por grupos de cuatro personas, cada uno elige un objeto de la clase e intenta construir una historia en la que intervenga ese objeto. Hay que tener en cuenta que la historia tenga un principio, trama y final.



CLASE PRÁCTICA

- Clase encaminada al valor e interés de la danza colectiva. Importancia del tiempo, del espacio, de la coordinación dinámica, la relación.
- Realizamos 3 tipos de danzas distintas, donde es muy importante la memoria para recordar los pasos.
- La estructura de la clase es:
 - La maestra muestra los pasos a realizar.
 - Lo realizamos varias veces sin música.
 - Lo realizamos con música.
- En estos ejercicios es imprescindible saber llevar el ritmo y tener coordinación con el grupo.
- Algunos pasos se realizan por parejas, por lo que se requiere una gran compenetración entre ambos.

LOS MÚSICOS

- En corro y uno situado en el centro.
- Se cogen todos de las manos y dan vueltas hacia un sentido u otro según la frase de la danza. Cuando cambia la música, el del centro empieza a imitar como si tocara el instrumento que se oye y los demás han de imitarle. Después el del medio elige a otro del círculo, que ocupa su lugar.

LA BELLA LAVANDERINA

- Danza italiana.
- En corro.
- Vamos bailando a paso de corro, cogidos de la mano, y cuando se digan frases musicales cantadas hay que escenificar lo que dice.



- En caso de que no haya letra, se baila libremente respetando las frases. Los diferentes movimientos que se realizarán son: salto vertical, salto estirando los brazos, media vuelta, vuelta entera, mirar arriba, mirar abajo.

EL HOMBRECITO DE LA LUNA

- Danza colectiva de pasos sencillos.
- En círculo y una persona en el centro.
- La persona que está en el centro va dando vueltas sobre sí mismo, tenso y apuntando con el dedo a los compañeros que están en el corro. Cuando se acaba la frase musical, al que apunta se pone en el centro. El corro se va desplazando con pasos laterales hacia la derecha saltando y siguiendo el ritmo de la música.

VAMOS A BUSCAR AGUA

- Danza colectiva en la que por parejas cada uno realiza diferentes movimientos según qué parte de la canción se esté escuchando.
- Por parejas, uno frente al otro, y el grupo situado en dos filas indias, unos frente a otros.
- Al ritmo de la música sale la primera pareja, cogida de las manos con los brazos cruzados, moviendo los brazos.
- Cuando cambia la música, las parejas se abren de las manos con los brazos levantados y empiezan a dar saltos.
- Una vez da las tres veces, se para y, al cambiar, la música dan 3 pasos hacia atrás y representan otra vez que están sacando agua.

KING OF THE FAIRES

- Danza colectiva, basada en un baile en corro.
- Todos en círculo.
- Primero se realizan los siguientes pasos según el ritmo de la música.
- Caminar normal, cruce de piernas, una vez por delante y otra por detrás.
- Después, según se represente la música, haremos los siguiente:
 1. Olas ==> 2 pasos laterales.
 2. Fuego ==> 3 pasos al frente y elevación de la rodilla, 3 pasos atrás y elevación de la rodilla.
 3. Viento ==> se suelta uno del corro y guía a los demás.

MOSEIKOS

- Danza griega.
- Situados en corro y un compañero en el centro.
- La canción va nombrando una serie de instrumentos musicales. Por ejemplo, cuando dice el violín por primera vez, el que está en el centro imita dicho instrumento; cuando lo repite por segunda vez, los demás compañeros son los que le imitan. Después el que está en el centro imita los diferentes instrumentos que aparecen en la canción.

SALUDO

- Danza colectiva que se baila individualmente.
- Todos en filas horizontales, una fila detrás de la otra y una enfrente de éstas.
- El que está en frente de los demás, y al ritmo de la música, da 4 pasos hacia delante y se inventa un saludo.



- Después de 4 pasos hacia atrás y el resto de compañeros repiten lo que él ha hecho. Y así sucesivamente van pasando todos, uno por uno.

DANZA EN TRÍOS

- Danza colectiva con pasos sencillos, bailada de 3 en 3.
- En tríos por todo el espacio.
- En tríos y saltando primero con un pie y después con el otro al ritmo de la música, se hace lo siguiente:
 1. Cogidos los 3 en línea con las manos por encima de los hombros, primero el de la derecha ha de pasar por debajo del brazo izquierdo del de en medio y después por debajo del de la izquierda, girando el de en medio sobre sí mismo, y después el de la izquierda hace lo mismo.
- Se baila primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda. Cuando cambia la música se colocan en corro.
- Siguiendo en corro, parados y con las manos cogidas, se hacen movimientos de los brazos y los pies hacia dentro y hacia fuera.
- Bailan dos del trío improvisando y el otro baila alrededor de ellos, también improvisando, cambiándose las parejas cuando cambia la música.

HASSAPIKO

- Danza colectiva.
- Todos cogidos de los hombros con el brazo izquierdo delante y el derecho detrás.
- Al ritmo de la música, se dan unos pasos hacia la derecha, y dando un paso con la izquierda adelante y con la derecha también delante, se vuelven a dar pasos a la derecha, pero avanzando el izquierdo por detrás del derecho, y al cambiar la música, los pasos adelante se realizan saltando.

DANZA DE LA MOTO

- Por parejas.
- Uno de la pareja coge por detrás a su compañero, (moto) con los brazos en forma de jarra, como si cogiera el manillar de la moto. Libremente van desplazándose hacia delante y hacia atrás. Después siguen el desplazamiento con la música sin tropezar con los demás.

MARCHA DE LOS CAZADORES

- Baile colectivo basado en el baile del corro.
- Dos corros: uno dentro y otro fuera.
- Los componentes del corro de la parte de fuera bailan hacia un sentido y los otros en el sentido contrario. Cuando cambia el ritmo de la música, se baila y se salta siguiendo el ritmo con el compañero que ha quedado más cerca.

MENOUSIS

- Baile colectivo basado en el baile en corro.
- Todos en corro.
- Al ritmo de la música, y cogidos de las manos, se da un paso a la derecha, dos a la izquierda, dos hacia el frente con derecha y dos atrás con izquierda.

DIÁLOGO Y REFLEXIÓN:

Al finalizar la sesión, les hablamos a los alumnos de las distintas costumbres, músicas y juegos que tienen cada cultura y que el conocer estas formas de expresión que tienen las personas es una riqueza para nosotros.

