

PUNTOS DE ENCUENTRO

EDUCACIÓN PRIMARIA

Tercer Ciclo

Tutoría	03
Inglés	09
Matemáticas	19
Educación Física	27



Realización

SED-León

Coordinación

Gonzalo Saiz de la Fuente

Amancio García Andrés

Antonio Tejedor Mingo



TUTORÍA

**TERCER
CICLO
DE
PRIMARIA**



**Puntos
de encuentro**



Ficha del Profesor

Objetivo de etapa:

"Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las personas en situaciones sociales, conocidas o no, 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".

Duración de la unidad:

- Un hora lectiva aproximadamente.

Objetivo de área:

- "Conocer y respetar diferentes culturas y religiones del mundo".

Objetivo didáctico:

- "Conocer y respetar diferentes culturas y religiones del mundo".

Bloque de contenido: "Organización social y ética"

Conceptos:

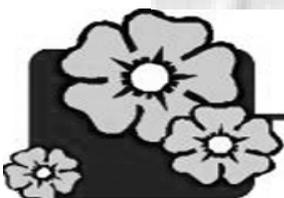
- ★ La vida en sociedad.
- ★ Los conflictos de intereses y su solución.
- ★ La importancia del diálogo para la paz.

Procedimientos:

- ★ Simulación de la superación de los conflictos entre grupos sociales y culturales distintos.
- ★ Recogida de información de otras culturas.

Actitudes:

- ★ Participación responsable en la toma de decisiones del grupo, aportando las opiniones propias y respetando las de los demás.
- ★ Solidaridad y comprensión ante los problemas y necesidades de los demás.



DESARROLLO

Actividad

1. Esta primera actividad propone el estudio e información sobre la problemática actual entre la cultura y religión musulmana y la cultura y religión occidentales (guerra de Iraq, israelitas y palestinos, atentados del 11 marzo en Madrid, Afganistán, atentado del 11 de septiembre en Estados Unidos...) Dividimos la clase en varios grupos y que ellos mismos (con orientación del profesor) vayan escribiendo problemas surgidos en la pizarra. Puede ser de ayuda el anexo I (Leerlo. Comparación desde el punto de vista religioso entre el islam y el cristianismo) Sería conveniente individualizar cada situación y que cada grupo trabaje una. Trataremos de ser lo más imparciales posible y en ningún momento veremos a unos como los "buenos" y a otros como los "malos".

Cada grupo irá respondiendo a una pregunta del tipo:

¿Por qué se desencadenó la guerra en Iraq, o el atentado del 11 M, o...?

2. Una vez hecha esa lista, y también por grupos, animarles a que encuentren el origen de esas acciones. ¿Qué originó cada una de ellas? (el desprecio, malos tratos hacia su cultura y población...), ¿por qué hay tanto odio? (represalias, imposiciones...), ¿qué puede llevar a una persona a inmolarse para causar tanto daño? (el fundamentalismo de su religión, el odio...), ¿qué crees que hemos hecho mal para que nuestra cultura y religión sean tan odiadas por ellos?...

Esta segunda lista también se escribirá en el encerado, intentando ver el origen y las consecuencias de los mismos.



3. Una vez expuestas y reflexionadas las distintas situaciones, sería interesante que ellos mismos intentasen solucionarlo. Debemos hacerles ver que el diálogo y la comunicación debe primar por encima de todo. Un método que suele funcionar es ponerse en una situación de enfado con un amigo, que bajo ningún concepto quieren perder. De este modo buscarán distintas estrategias y se darán cuenta que con poco que ceda cada "lado" sería todo mucho más fácil.

La conclusión que se puede extraer es que los conflictos entre personas siempre los habrá, pero no deben ser un motivo para una guerra, un atentado...

CONCLUSIONES

Comparación desde el punto de vista religioso entre el islam y el cristianismo:

Islam	Cristianismo
"¿Es que no ven cómo inicia Alá la creación y, luego, la repite?" [C. 29:19] "Él crea y recrea." [C.85:13]	"Y habiendo acabado Elohim en el séptimo día la obra que había hecho, descansó en ese día séptimo." [Gn. 2:2]
"Ha creado al hombre de una gota." [C-.16:4] "Hemos creado al hombre de arcilla fina." [C.23:12] "No hay nadie en los cielos ni en la tierra que no venga al Compasivo sino como siervo." [C.19:93]	"Dijo Elohim: "Hagamos al hombre a imagen nuestra, a nuestra semejanza, para que domine en los peces del mar y en las aves..." [Gn 1:26]
"Ismael. Fue cumplidor de su promesa. Fue enviado, profeta." [C.19:54] "Y concertamos una alianza con Abraham e Ismael." [C.2:125]	"Es por Isaac por quien se denominará tu descendencia, aunque también del hijo de la esclava haré un pueblo." [Gn 21:12-13] "Ismael será un onagro humano, pondrá su mano en todos y la mano de todos será en él y frente a todos sus hermanos acampará." [Gn 16:12] "Voy a suscitar a los caldeos, ese pueblo cruel y veloz que recorre la amplitud de la tierra para apoderarse de moradas que no le pertenecen. Es espantoso y terrible." [Habacuc 1:6-9]
"Los hombres tienen autoridad sobre las mujeres en virtud de la preferencia que Alá ha dado a unos más que a otros." [C.4:34] Ellas tienen derechos equivalentes a sus obligaciones, conforme al uso, pero los hombres están un grado por encima de ellas. [C.2:228]	"No es bueno que el hombre esté sólo; voy a hacerle una ayuda similar a él." [Génesis 2:2]



Guerra (ofensiva o defensiva) para la destrucción de los enemigos. "Se os ha prescrito que combatáis, aunque os disguste." [2:216]

"Vuelve tu espada a su sitio, porque todos los que empuñen espada, a espada perecerán." (Mt. 26:52-54)

Hijrah (huida a Medina) para establecer la ummah inicial de creyentes. Mahoma busca el establecimiento de un estado y una comunidad musulmanes teocráticos.

"Mi Reino no es de este mundo. Si mi Reino fuese de este mundo, mi gente habría combatido para que no fuese entregado a los judíos; pero mi Reino no es de aquí." (Juan, 18:36)

El Corán permite abiertamente la guerra contra todos los que no reconocen el islam, hasta que "sean humillados." (az. 9:29)

"Padre, perdónalos porque no saben lo que hacen." (Lc 23:34) "Pero a vosotros, los que me escucháis, yo os digo: Amad a vuestros enemigos, haced bien a los que os odian, bendecid a los que os maldigan, rogad por los que os difaman. Al que te hiera en una mejilla, preséntale también la otra; y al que te quite el manto, no le niegues la túnica." (Lc 6:27-29)

"Di: "¡Hombres: Yo soy el Enviado de Alá a todos vosotros, de Aquel a Quien pertenece el dominio de los cielos y de la tierra...! ¡Creed, pues, en Alá y en su Enviado, el Profeta de los gentiles!" [C.7:158]

"¡Cuidado con los falsos profetas! Los conoceréis por sus frutos." [Mt 7:15-16] "Surgirán falsos mesías y falsos profetas... Si os dicen: "¡Mirad, está en el desierto!", no salgáis." [Mt 24:23-26]

[4:157] y por haber dicho: "Hemos dado muerte al Ungido, Jesús, hijo de María, el enviado de Alá", siendo así que no le mataron ni le crucificaron, sino que les pareció así. Los que discrepan acerca de él, dudan. No tienen conocimiento de él, no siguen más que conjeturas. Pero, ciertamente no le mataron.

Tomaron, pues, a Jesús, y él, cargando con su cruz, salió hacia el lugar llamado Calvario, que en hebreo se llama Gólgota, y allí le crucificaron y con él a otros dos, uno a cada lado, y Jesús en medio. (Juan, 19:17-18) "Jesús exhaló el espíritu." [Mt 27:50]

"Di: "¡Él es Alá, Uno, Dios, el Eterno. No ha engendrado, ni ha sido engendrado!" [111:1-3]

"Te conjuro por el Dios vivo a que nos digas si tú eres el Mesías, el Hijo de Dios". Jesús le dijo: "Tú has dicho." [Mt 26:63-64] "La Palabra se hizo carne y habitó entre nosotros." [Jn 1:14]

El Islam niega los principales dogmas cristianos: la Encarnación, la divinidad de Cristo, la muerte y resurrección de Jesús, la redención y la salvación. Y algunas de las principales creencias que comparten judíos y cristianos, como el pecado original, la realidad de las causas segundas, la libertad del hombre. Y el Islam afirma, sin aportar pruebas, que los judíos y los cristianos han corrompido las Escrituras.



1. ¿Te han gustado las actividades?

Poco

Mucho

Nada

¿Qué te ha gustado más?

2. ¿Qué has aprendido?

3. ¿Es importante aprender cosas nuevas? ¿Por qué?

4. ¿Crees que es conveniente escuchar las opiniones de los demás? Razona tu respuesta.

5. ¿Crees que todos estos problemas serían fáciles de solucionar si se pusiesen más ganas por ambos bandos?



INGLÉS

**TERCER
CICLO
DE
PRIMARIA**



**Puntos
de encuentro**



Ficha del Profesor

JUSTIFICACIÓN

Partimos de la idea de que construir un mundo mejor y más humano donde TODOS podamos realizar nuestros sueños, es cosa de todos. Para ello es necesario acercar a nuestros alumnos/as a realidades que provoquen conflictos y discriminación, de forma que adopten una actitud participativa y asuman responsabilidades que propicien cambios en nuestra sociedad.

Acercándonos, relacionándonos, conociéndonos, valorándonos e intercambiando lo que somos los unos y los otros, podremos construir la interculturalidad.

OBJETIVOS

- Tomar conciencia de la realidad cultural del mundo contemporáneo.
- Adoptar una actitud crítica ante posturas discriminatorias.
- Fomentar los valores de respeto, solidaridad y tolerancia hacia la diversidad.
- Valorar las diferencias como algo que nos enriquece.
- Producir textos sencillos a partir de los sentimientos que han despertado las actividades trabajadas.

CONTENIDOS

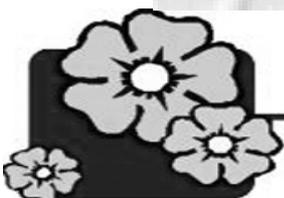
- CONCEPTUALES**
- ★ Diversidad de culturas.
 - ★ Iguales pero diferentes.
 - ★ Vocabulario: países, nacionalidades...
 - ★ Gramática: oraciones en presente. Sugerencias con let's

- PROCEDIMENTALES**
- ★ Lectura de textos escritos y comprensión de los mismos con ayuda del profesor.
 - ★ Manejo del diccionario.
 - ★ Realización de actividades de comprensión y expresión escrita.
 - ★ Trabajo en equipo.
 - ★ Audición de una canción.
 - ★ Reflexión personal sobre el tema trabajado.

- ACTITUDES**
- ★ Respeto por otras formas de vida a la propia.
 - ★ Interés por conocer aspectos de otras culturas.
 - ★ Interés por prestar ayuda a personas procedentes de otras culturas.
 - ★ Sensibilización ante la importancia de obtener información en una lengua distinta a la propia.
 - ★ Interés por presentar los trabajos de forma creativa y ordenada.

MATERIALES

- ✦ Fotocopias de aquellas páginas de la unidad que son necesarias para las actividades.
- ✦ Diccionario inglés-español.
- ✦ Cinta o CD con la canción WE ARE THE WORLD



DESARROLLO

1ª fase

- ⊕ WARM UP: Lectura del cuento hasta "Colour is not important. We are all the same!". Dejarlo incompleto para que ellos, en inglés o en su lengua materna aporten ideas para un posible final. Después de una puesta en común, presentarles el final de la historia.
- ⊕ ACTIVIDADES sobre el cuento.
- ⊕ En GRUPOS ilustrar la historia con pequeños diálogos, exponer el trabajo realizado en el corcho de clase.
- ⊕ Finalizar esta parte con un PIENSA Y CONTESTA, en su propia lengua, analizando la realidad concreta de su ciudad, pueblo, colegio...

2ª fase

- ⊕ Lectura de la carta haciendo hincapié en su mensaje. Actividades sobre la misma.
- ⊕ La actividad WHAT DO YOU KNOW ABOUT...? hacerla en grupos y poner en común.
- ⊕ Distribuir entre la clase tarjetas con distintos países y nacionalidades, para practicar las estructuras: Where are you from? I'm from... I'm



THE WORLD.

- ⊕ Descifrar el poema: DON'T WALK mediante el código numérico que se adjunta.

The black dot

Once upon a time there was a black dot in the country of the white dots. Blackie was very happy. He had lots of friends.

One day something happened. There was a bad white dot. It didn't like the black dot. It said: "Black dot out! It's different!"

The rest of the white dots said the same: "Black dot out! Black dot out!"

Blackie was very sad. He thought he was different and he decided to go away, to another country.

But things are not the same without Blackie. His old friends miss him. It is very boring without him!

The Old dot, who is very clever, thinks and thinks about Blackie. Then, he meets all the dots and says: "Colour is not important. We are all the same!"



*** How would you end the story?**

*** Now read the ending:**

All the dots start looking for Blackie.

"Blackie, Blackie, where are you?" they shout.

Then the dots find Blackie on a path and say: "Do stay here, Blackie. We miss you. We want to be your friends for ever".

Blackie is very happy now

"Are you sure? Do you want me to stay?", ask Blackie. "I´m a black dot", Blackie says to his friends.

All the dots smile, look at Blackie and say:

"It doesn´t matter, Blackie. You are just another dot, and that´s all!"

About the tale

1.- Read the tale again and answer the following questions:

* Where does Black dot live?

* Has he got a lot of friends?

* What happened one day?

* Why did Black dot decide to go away?

* Did his old friends miss him? Why?

* Why do they start looking for Blackie?

* What happened at the end?

2.- Complete:

* In few sentences, write what the story is about...

* Who are the characters?...

* How did you feel about the story and the characters?... Why?...

* My favourite part of the story is when...

* What´s the meaning of the story?...



A letter

* Read this letter:

Málaga

23rd November, 2004

Dear Paul,

I'm writing to you from my school. We started it last month. As you know it's my first course here because my parents had to move recently. We are a lot of students. I'm very happy in my classroom but everything is different. There are a lot of people from other countries: England, Morocco, Colombia... I know a lot of them but my best friends are Patricia and Juan. Patricia is from Colombia. She arrived here two years ago. She lives with her mother and her sister. Juan is from Peru. His father started working in Malaga a year ago but all his family is in Peru. We are learning a lot of things. I show them things about my country, our customs, our language... and they tell me things about theirs. They are very nice and we have a good time. What about you? Write to me soon.

Love

Andrea xxx

* Look at Andrea's letter again. Match the parts of the letter with these sentences:

1. The letter starts with

2. The date is

3. Who reads the letter?

4. Who writes the letter?

5. The ending of the letter is

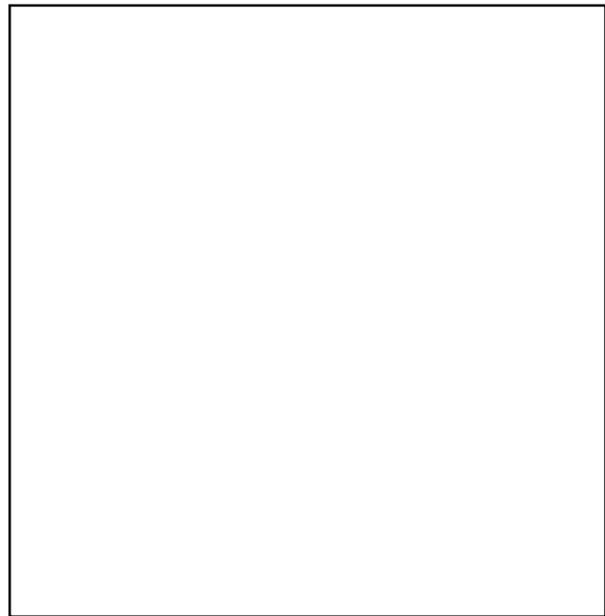
6. The message is

7. The place is



An alphabet soup

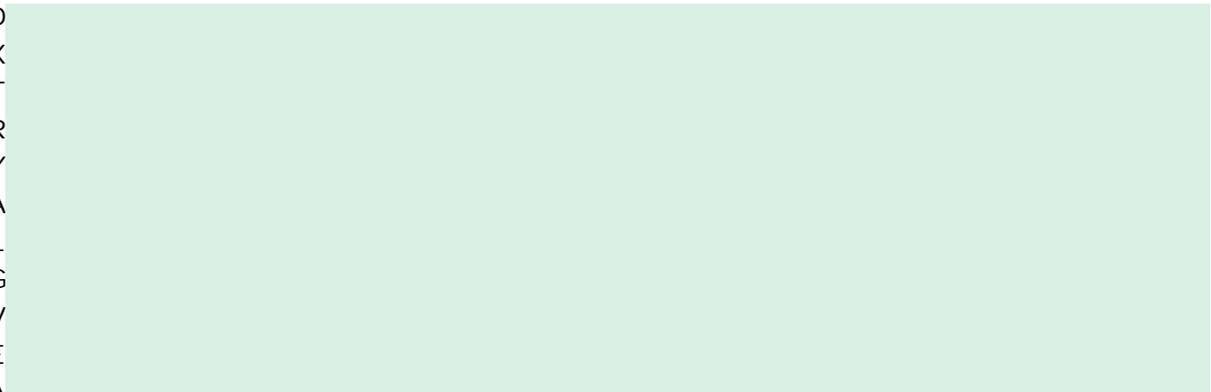
" Find out twelve words about nationalities:



" Can you put the words in alphabetical order?



" Write the countries related with the nationalities you have found in the alphabet soup



What do you know about these countries?

	Cars	Clothes	Food	Famous People
ENGLAND				
MOROCCO				
PERU				
PORTUGAL				
ROMANIA				



WE ARE THE WORLD

1.- This is a stanza of the song "WE ARE THE WORLD", match the beginning and the ending of these verses:

We are	and me.
We are	the world,
We are the ones	start giving.
So let's	make a better day,
There's a choice	the children,
We're saving	who makes a brighter day,
It's true, we'll	our own lives.
Just you	we're making,



2.- Activities:

* Use your dictionary

* Translate these words:

Vocabulary	World	<input type="text"/>
	Brighter	<input type="text"/>
	Lives	<input type="text"/>
	True	<input type="text"/>
	You	<input type="text"/>
	Me	<input type="text"/>
Verbs	Start	<input type="text"/>
	Choice	<input type="text"/>
	Make	<input type="text"/>
	Save	<input type="text"/>



* Make sentences by connecting the letters:

- * Ju styou an dme
- * W ea re th ewo rld
- * S ol et ´sst artg ivi ng
- * We ´resa vi ngour o wnl ives
- * I tist ruew e ´lma kea bet terday

* After listening and reading the song try to match the English translation with the Spanish translation:

We are the world
 We are the children
 We are the ones who make a brighter day,
 So let's start giving.
 There's a choice we're making.
 We're saving our own lives.
 It's true, we'll make a better day,
 Just you and me.

Es cierto, haremos un día mejor,
 para salvar nuestras vidas.
 tú y yo.
 Somos el mundo
 Así que empecemos a dar ejemplo
 Es una elección que hacemos,
 somos los niños
 somos los que hacemos días más radiantes



* This song talks about a better world. Answer these questions:

* Do you think it's possible?

* What do you think about the song?

* What's the meaning of "Let's start giving". Write some ideas to change the world. Use suggestions beginning with Let's...

A POEM: DON'T WALK

* Look at the code and try to write the poem:

Don't 23 1 12 11

9 14 6 18 15 14 20 of 13 3

may not follow

Don't walk

2 3 8 9 14 4 13 3

I might not lead

10 21 19 20 23 1 12 11

beside 13 and 2 5 my 6 18 9 5 14 4

* CÓDIGO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

* Now read the poem and try to guess the meaning.



We Are the World

Michael Jacson/Lionel Richie

There comes a time when we need a certain call
When the world must come together as one
There are people dying
Oh, and it's time to lend a hand to life
The greatest gift of all.

We can't go on pretending day by day
That someone, somehow will soon make a
change
We're all a part of God's great big family
And the truth - you know love is all we need

(CHORUS)

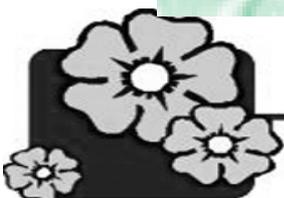
We are the world, we are the children
We are the ones who make a brighter day
so let's start giving
There's a choice we're making
We're saving our own lives
It's true we'll make a better day
Just you and me.

Well, send'em your heart
So they know that someone cares
And their lives will be stronger and free
As God has shown us
By turning stone to bread
And so we all must lend a helping hand.

(REPEAT CHORUS)

When you're down and out
There seems no hope at all
But if you just believe
There's no way we can fall
Well, well, well, let's realize
That one change can only come
When we stand together as one.

(REPEAT CHORUS AND FADE)



MATEMÁTICAS

TERCER CICLO DE PRIMARIA



Puntos de encuentro



Ficha del Profesor

OBJETIVOS

- Hacer caer en la cuenta a los/las alumnos/as de lo injustamente que está repartida la riqueza.
- Los/las alumnos/as deben descubrir que la solución al problema del hambre está en que los países ricos ayuden a los países que tienen mayor índice de pobreza.
- Motivar a los/las alumnos/as en la adquisición del compromiso de ayudar a los países más pobres.
- Localizar en un mapa los países más pobres.

CONTENIDOS

- Operaciones de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones de números enteros y decimales.
- Interpretación y cálculo del %.
- Resolución de problemas.

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 al juego cooperativo ha aportado cada uno.



Dinámica de los cubos

Esta dinámica está pensada para que los alumnos / as del Tercer Ciclo de Primaria entiendan que la mala distribución de la riqueza y de los recursos humanos son las causas más frecuente de las guerras y los conflictos internacionales.

Consiste en distribuir entre tres grupos los materiales que simbolizan la materia prima, muy abundante y rica en los países pobres, la mano de obra muy cualificada y la tecnología avanzada, que son muy abundantes en los países ricos y desarrollados y casi nulas o nulas en los pobres.

Materiales necesarios:

Cartulinas	15	lapiceros	9
gomas	9	tijeras	10
barras de pegamento	10	reglas	10

Desarrollo de la dinámica:

Se divide la clase en cuatro grupos:

- * Uno grupo quedará, aparentemente, al margen. Este grupo aplicará que comprobará el trabajo y el sig- den hablar

con los componentes de los otros grupos, sólo anotar lo que van viendo.

- * Los otros tres grupos se distribuyen por la clase y se les entregan los materiales.
 - Al grupo A se le entregarán sólo las cartulinas: 10.
 - Al grupo B le corresponden 3 cartulinas, 2 lapiceros, 1 goma de borrar, 1 tijera y 2 barras de pegamento.
 - Al grupo C se da el material restante.

Una vez que todo el material está distribuido, al grupo "vigilante" se les explica en privado que ellos son los encargados de recoger los cubos que los otros grupos vayan construyendo, pero que tienen que rechazar los que lleguen con cualquier tara. Sólo se aceptarán los cubos perfectos.

- * Al resto de los grupos se les dice que su trabajo consiste en construir cubos de 7 centímetros de arista, que presentarán al grupo que hace de jurado. Cada grupo pedirá a los otros lo que necesite y éste es libre de dárselo o no, dependiendo de sus necesidades, etc.

Al final se explica el significado del juego y se sacan las conclusiones.



Problema

Una mujer de Asia, durante los meses de octubre y noviembre, sin descansar ningún día va a recoger arroz para un gran campesino. Cada día de trabajo le pagan el dinero equivalente a 2,30 €. ¿Cuánto dinero le tienen que pagar al final de noviembre? (Compara estos datos con lo que se gana en un mes en España y cuenta los días que en octubre y noviembre no se trabaja).



Dibujo camuflado



* RESUELVE LAS OPERACIONES:

$126 + 495 + 369 =$

$180.369 - 179.865 =$

$82.693 - 79.558 =$

$732.546 : 18 =$

$407 \times 16 =$

$1.906 + 3.425 + 279 =$

$128 + 320 + 1.936 =$

$156,25 \times 28 =$

$183.540 : 60 =$

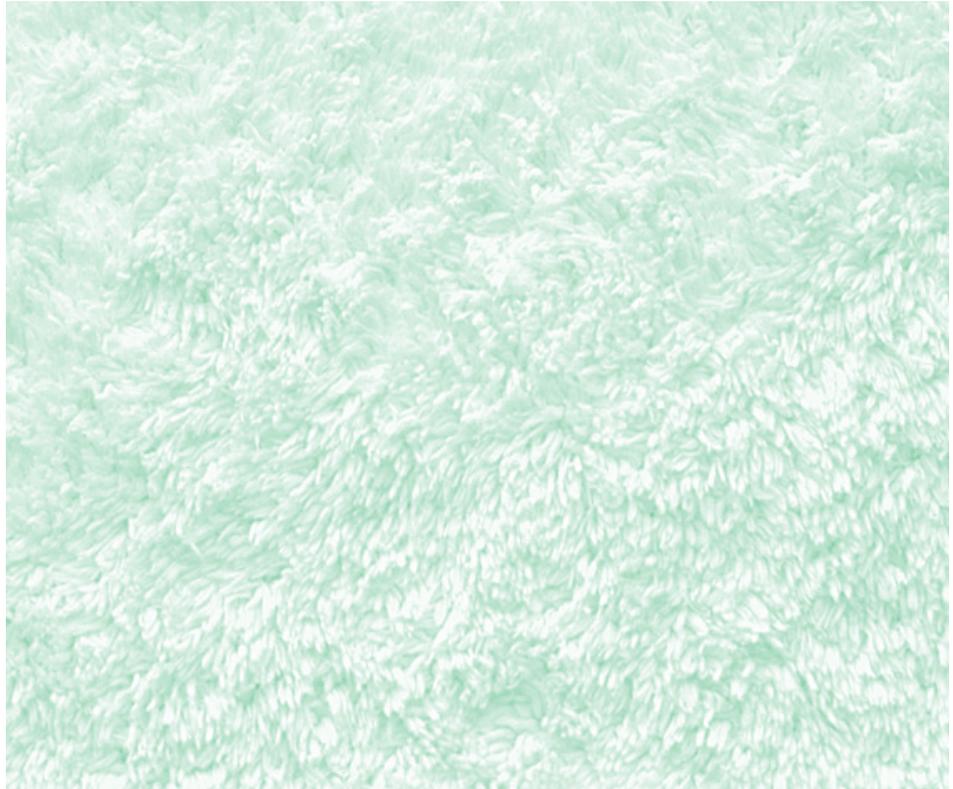
$46,75 \times 148 =$

ii COLOREA LOS ESPACIOS CORRESPONDIENTES A LAS SOLUCIONES DE LAS OPERACIONES!!



Frase escondida

Observa la operación de la primera casilla: 7×3 . El resultado 21 corresponde a la letra T. Continúa tú.



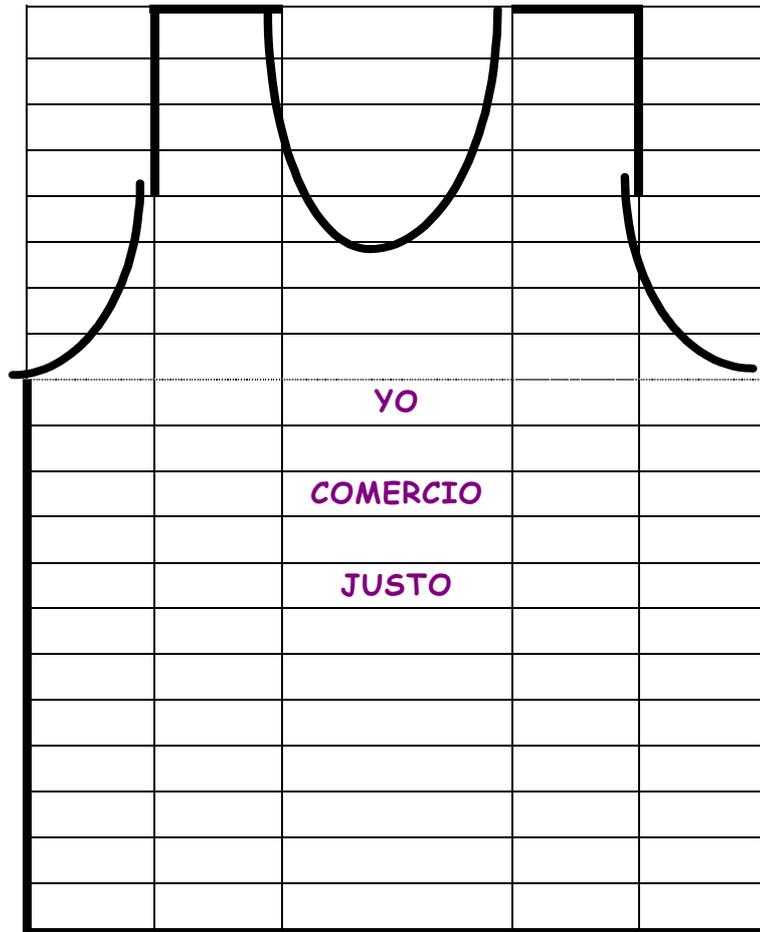
T	* CLAVE	1=A	2=B	3=C	4=D	5=E	6=F	7=G	8=H	9=I	10=J	11=K
7×3	2×8	$16 : 4$	$25 - 9$	$100 \div 5$	$14=N$	$15=\tilde{N}$	$16=O$	$17=P$	$18=Q$	$19=R$	$20=S$	$21=T$
$80 - 70$	$66 : 3$	$28 : 2$	$42 : 2$	$80 : 5$	$2 \times 7 + 6$	$22=U$	$23=V$	$24=W$	$25=X$	$26=Y$	$27=Z$	

Problema

$6 \times 3 + 2$	3×3	Se le da a los productores del Sur un precio más acorde con el esfuerzo que realizan. Si un producto procedente del Sur se vende en España por 0,60 euros, éstos se reparten más o menos del siguiente modo:	40%	5%	5%	7%	26%	15%
$5 \times 8 - 30$	$6 \times 3 + 4$	Producto de Sur	0,21	0,08	0,12	0,18	0,18	0,09
$80 : 40$	$24 - 2$	Importador	0,08	0,08	0,08	0,08	0,08	0,25
10×2	$12 : 4$	En el dibujo siguiente un trozo rectangular de tela, para confeccionar una camiseta, está dividido en 100 partes iguales:						
$1 \times 1 \times 1$	$114 : 6$	$75 : 15$	$39 : 3$	$32 : 2$	$200 : 10$			

$144 : 12$	$100 : 100$	
$56 - 36$	$4 \times 2 + 8$	$8 \times$





*** COLOREAR:**

- de rojo la parte que corresponde al productor.
- de azul los gastos de transporte, almacén...
- de amarillo la parte del importador.
- de verde la parte de la tienda de comercio justo.

Distribución de la riqueza

Teniendo en cuenta el código de color, localiza en el mapa los países pobres del Mundo:

OPERACIONES:

a) $51,549 + 8465,64 =$

b) $0,124 + 32,568 =$

c) $484,36 - 310,24 =$

d) $23 \times 5,4 =$

e) $143 \times 54,9 =$

f) $5,67 \times 100 =$

g) $81,36 : 12 =$

h) $7 : 0,5 =$

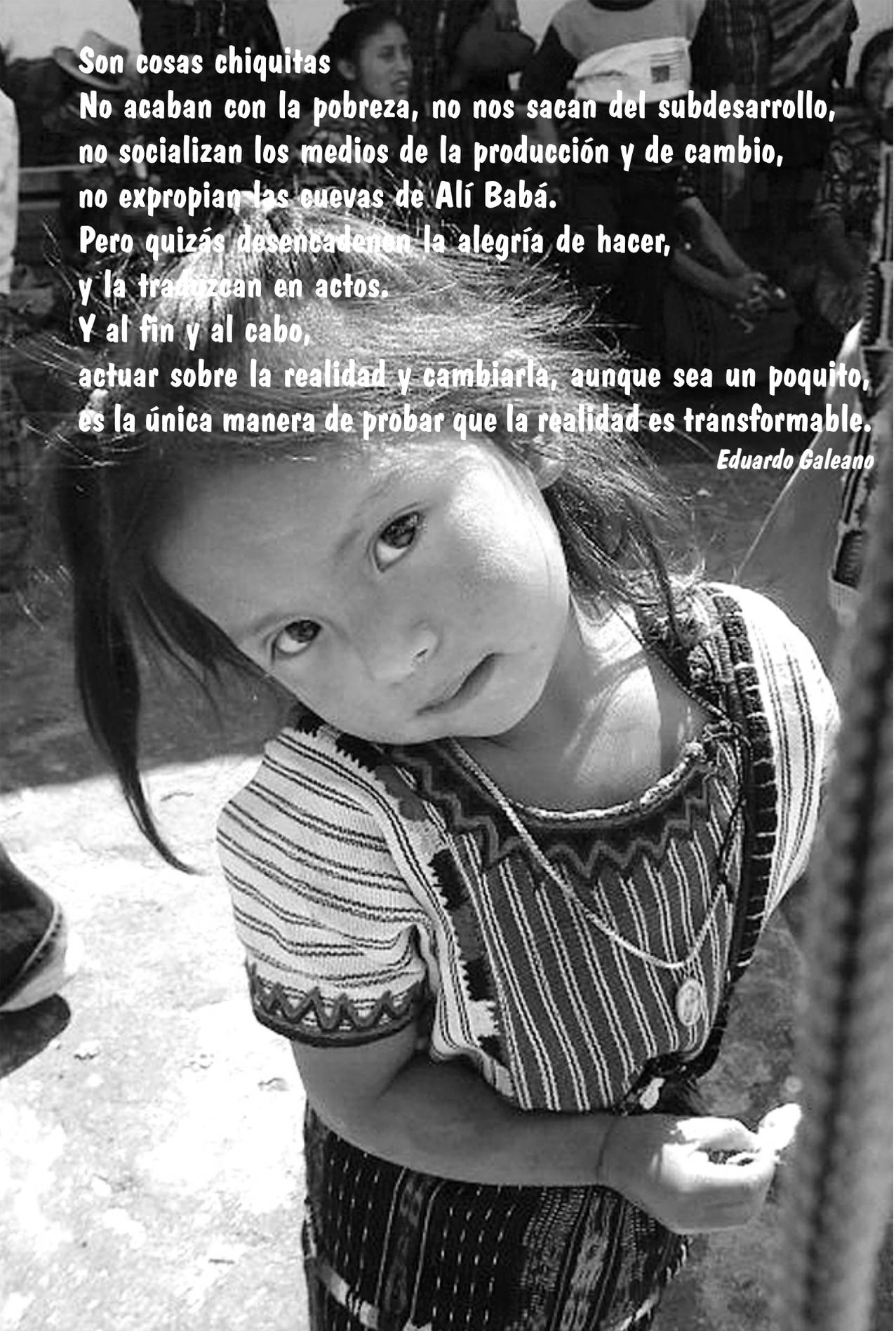
i) $452 : 2,3 =$

CÓDIGO DE COLORES

- | | | |
|-----------------|------------------|-------------|
| a. rojo | b. verde | c. amarillo |
| d. azul claro | e. naranja | f. morado |
| g. marrón claro | h. marrón oscuro | i. nada |



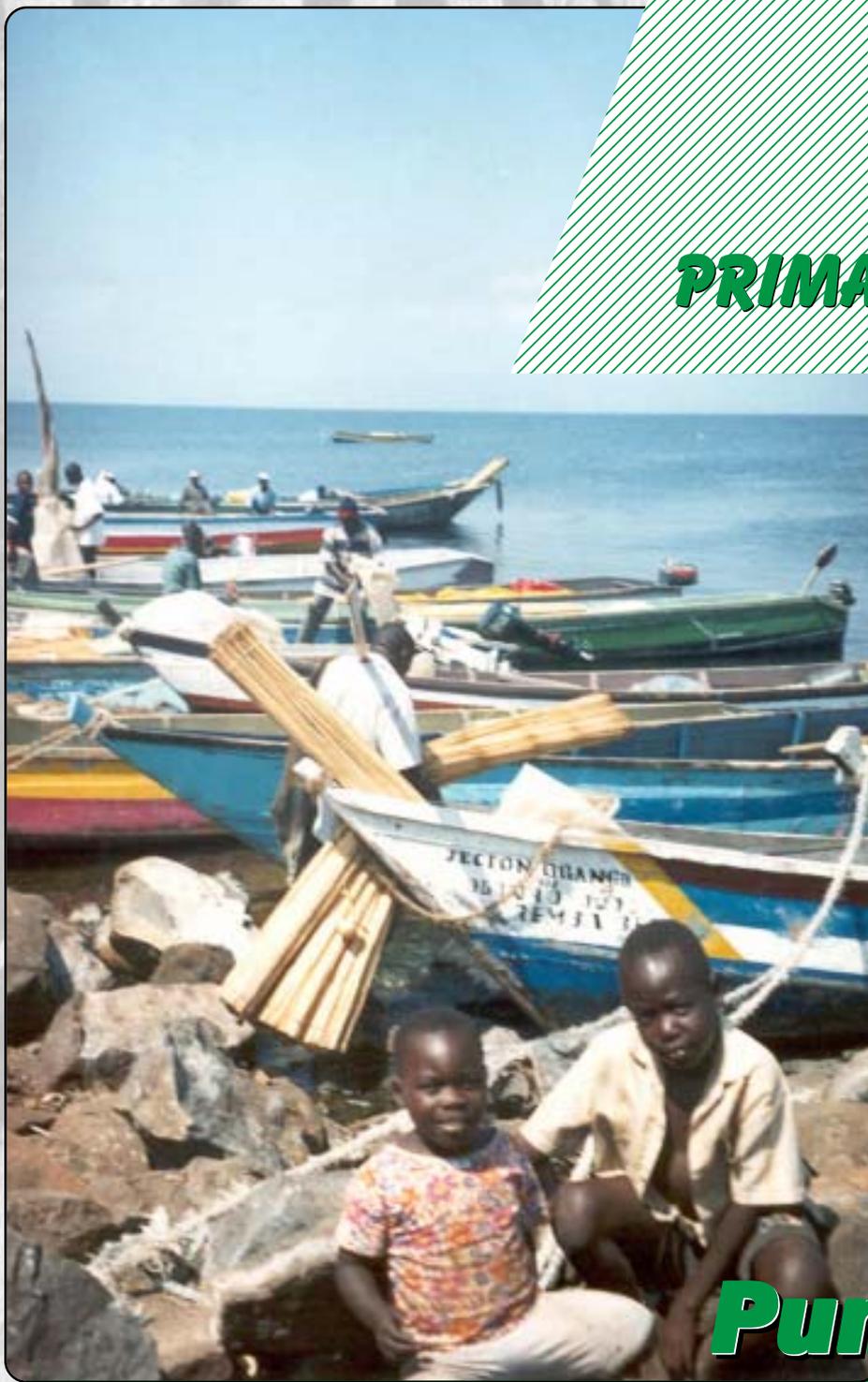




**Son cosas chiquitas
No acaban con la pobreza, no nos sacan del subdesarrollo,
no socializan los medios de la producción y de cambio,
no expropián las cuevas de Alí Babá.
Pero quizás desencadenen la alegría de hacer,
y la traduzcan en actos.
Y al fin y al cabo,
actuar sobre la realidad y cambiarla, aunque sea un poquito,
es la única manera de probar que la realidad es transformable.**

Eduardo Galeano

**EDUCACIÓN
FÍSICA
TERCER
CICLO
DE
PRIMARIA**



**Puntos
de encuentro**



Ficha del Profesor

JUEGOS MULTICULTURALES COOPERATIVOS

El séptimo principio de la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por las Naciones Unidas el 20 de Noviembre de 1959, puntualiza:

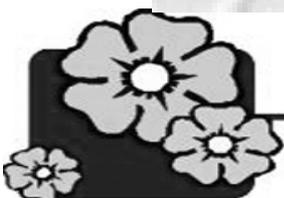
"El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Objetivos

- * de Educ. Primaria: * "Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las personas que interactúan en situaciones sociales conocidas, comportándose de manera solidaria y rechazando discriminaciones basadas en diferencias de sexo, clase social, creencias, raza y otras características individuales y sociales".
- * de Educ. Física: * "Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y goce de sus posibilidades motrices de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre".
* "Participar en juegos y actividades, estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando discriminaciones por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas".
- * de unidad: * Conocer y practicar diversos juegos multiculturales como recursos para el tiempo libre.
* Aceptar otras formas de jugar diferentes como medio de enriquecimiento y apertura a otras culturas.
* Descubrir en la actividad física - lúdica una forma de establecer relaciones solidarias y de integración.

Contenidos

- Conceptuales.**
- Juegos multiculturales-cooperativos: Formas de relación e integración.
 - Normas y reglas.
 - Relaciones y posibilidades como grupo.
 - Juegos y países.
- Procedimentales.**
- Experimentación de diversos juegos multiculturales.
 - Establecimiento de las reglas y normas.
 - Uso de la cooperación como estrategia básica del juego.
 - Reflexión y diálogo abierto sobre las experiencias realizadas: dificultades, posibilidades, actitudes, emociones vividas.....
- Actitudinales.**
- Valorar el juego cooperativo-multicultural como medio relacional.
 - Valorar las aportaciones de otras culturas como enriquecedor y positivo.
 - Disfrutar participando en la actividad física.
 - Respetar las limitaciones propias y las limitaciones de los demás.



SESIÓN 1ª

Animación

¿Gosta dos seus vizinhos?

¿Te gustan tus vecinos?

BRASIL

Edad	De 8 a 12 años
Duración	5-10 minutos
Organización	Sentados en un círculo
Material	Una silla para cada participante

Descripción

Los participantes están sentados en una silla formando un círculo. En su interior el que para pregunta a cualquiera de ellos: "¿Te gustan tus vecinos?" Si la respuesta es negativa, pregunta de nuevo: "¿Entonces quiénes te gustan?" En el supuesto que conteste: ¡Pablo y Lucía!, los dos jugadores mencionados tienen que cambiar de lugar con los vecinos de aquel que acaba de responder. El jugador que está en el centro tiene que intentar apoderarse de uno de los lugares que momentáneamente "Pablo y Lucía" han dejado vacíos. Si la respuesta es afirmativa, el que para formula la pregunta a otro jugador. En el caso de que la respuesta sea: ¡Me gustan todos!, que deben cambiarse de silla.

Parte Central

Chenille-assis

Gusano sentado

BÉLGICA

Edad	De 8 a 12 años
Duración	5 minutos
Organización	Sentados en fila
Material	Sin material

Descripción

Diversos grupos de seis personas se disponen en fila, sentados en el suelo, cogiéndose de los tobillos del jugador de atrás. En esta posición cada uno de los equipos tiene que avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, intentando llegar a la línea de meta antes que a los otros. Gana quien lo consigue.



El pezcadito

CHILE

Edad	De 10 a 16 años
Duración	5-10 minutos
Organización	En dos hileras frente a frente
Material	Sin material

Descripción

Los participantes se colocan por parejas, uno frente al otro, cogidos por los brazos, formando dos largas hileras. Uno de los jugadores, "el pezcadito", debe alejarse una distancia que le permita, tras una breve carrera, impulsarse encima de los brazos de sus compañeros. Las parejas deben ir trasladando "el pezcadito" hacia delante mientras van cantando: "El pezcadito se va za-za". Éste tiene que progresar por encima de los brazos con el cuerpo extendido y las piernas juntas. A medida que las parejas van desprendiéndose del "pezcadito", tienen que colocarse de nuevo al final de las hileras. Cuando un "pezcadito" ha nadado suficiente, otro ocupa su lugar.

Observaciones

Conviene ayudar a... ¡Descender el pezcadito, una vez haya pasado por el mar de brazos!

Tarik tangan

MALASIA

Tirar de la cuerda

Edad	De 8 a 14 años
Duración	5 minutos
Organización	En dos filas enfrentadas
Material	Sin material

Descripción

Los participantes se distribuyen en dos filas opuestas de igual número de jugadores, cogiéndose fuertemente de la cintura. Las dos cabezas de fila se agarran de las manos con los brazos estirados, hallándose separados por una línea divisoria perpendicular a las filas. A una señal dada, los componentes de cada fila tiran con fuerza hacia su respectivo campo, con el propósito de hacer cruzar la línea a los miembros del equipo contrario.

Observaciones

También puede establecerse que los jugadores que hayan pasado la línea divisoria pasen a formar parte del equipo contrario.

Los inuïts juegan una modalidad similar cogidos de un palo. Para formar los equipos se distribuyen según hayan nacido durante el verano o el invierno.



Blankey

Mantear

Edad	De 8 a 12 años
Duración	5-10 minutos
Organización	Libre disposición
Material	Dos pelotas y dos sábanas

Descripción

Se forman dos equipos de cuatro jugadores. Cada uno de ellos dispone de una sábana y una pelota, la cual será mantearada antes de ser lanzada a los jugadores del equipo contrario, que deben usar su sábana para recogerla y optar por lanzarla o bien esperarse a tener en su poder las dos pelotas para tirarlas al mismo tiempo al otro equipo. Cada vez que un equipo no acierte a recoger una pelota, obtiene un punto negativo. El juego finaliza al alcanzar un equipo el número previamente acordado de puntos.

EE.UU.



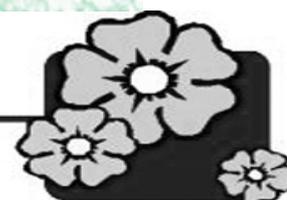
Kobdi

Edad	De 8 a 14 años
Duración	10 minutos
Organización	Libre disposición en dos campos
Material	Sin material

Descripción

Una vez formados dos equipos de cuatro a seis jugadores cada uno, se divide el campo de juego de 20 x 10 m en tres pequeños rectángulos iguales. El equipo (A) se sitúa en uno de los rectángulos que se hallan en un extremo del terreno de juego, mientras que el otro, equipo (B), se dispone en el rectángulo central. Los jugadores del equipo (A) han de llegar al otro extremo, pasando por el campo defendido por el equipo (B), sin ser alcanzados por ningún jugador de este equipo, los cuales pueden desplazarse por cualquiera de los tres campos para darle alcance. Las partidas van alternándose hasta un número acordado, resultando ganador el equipo que haya pasado un mayor número de jugadores a través del campo en cualquiera de la partidas efectuadas.

PAKISTÁN



Vuelta a la calma

Steak

Pañuelo

FINLANDIA

Edad	De 8 a 12 años
Duración	5-10 minutos
Organización	Sentados en un círculo
Material	Dos pañuelos y cinco o seis bastoncillos

Descripción

Los jugadores se disponen en círculo sentados en el suelo. En el centro, uno de ellos, previamente escogido, lleva los ojos vendados. En una mano sostiene un pañuelo y en la palma de la otra, diversos bastoncillos. Sin hacer ruido, los participantes tienen que procurar arrebatarse los bastoncillos de uno en uno. Cuando presenta que hay alguien a su alrededor, puede utilizar el pañuelo, porque si consigue tocar a cualquier jugador, éste ocupa su lugar en el centro del círculo.

Observaciones

No pueden acudir al centro más de dos o tres jugadores a la vez.

* Al finalizar la sesión se propondría un diálogo abierto sobre las vivencias vividas: cómo nos hemos sentido, qué dificultades encontramos, qué fue lo más sencillo, cómo hemos trabajado en equipo, qué he aprendido...

SESIÓN 2ª

Animación

Dragons tail

La cola del dragón

INDIA

Edad	De 6 a 12 años
Duración	10 minutos
Organización	En fila
Material	Sin material

Descripción

Se forma un grupo de ocho a doce jugadores dispuestos en fila. El primero representa la cabeza de un dragón y el último su cola. El grupo marcha despacio, cogiéndose los jugadores de los hombros del compañero de delante, pero a una señal determinada, la cabeza tiene que procurar agarrarse a la cola. El resto de jugadores, sin soltarse, intentan proteger la cola, puesto que si ésta es tocada queda eliminada del juego. Si los componentes del dragón se sueltan, el jugador que hace de cabeza pasa a ocupar la última posición, mientras que el segundo de la fila pasa a ejercer de cabeza de dragón.



Parte central

Uhl-ta

EE.UU.

Edad	De 8 a 12 años
Duración	2-3 minutos
Organización	De pie en círculos en un extremo del terreno
Material	Sin material

Descripción

Los participantes se distribuyen en cinco equipos de cinco jugadores cada uno. Los jugadores de cada equipo se dan las manos formando un círculo. Cada equipo se sitúa en un extremo del terreno, uno al lado del otro, detrás de la línea de salida. A la señal del dinamizador cada equipo debe recorrer lo más rápido posible y girando sobre su propio eje la distancia que les separa de la línea de llegada, que se encuentra a 20 m. de distancia. Gana el equipo que antes logre llegar a la meta sin soltarse de las manos durante el recorrido.

Kingdom

PAKISTÁN

El Reino

Edad	De 10-14 años
Duración	5 minutos
Organización	En fila dentro de un círculo
Material	Tiza

Descripción

En un círculo de 3 m. de diámetro se sitúan todos los participantes cogidos por la cintura, formando entre el primero y el último una fila de una longitud similar al diámetro del círculo. Otro jugador, en representación del cazador, se sitúa en su exterior. En esta posición, el cazador intenta tocar al último jugador de la fila, sin entrar en el círculo. En caso de conseguirlo, el jugador pillado debe escaparse para evitar ser atrapado por segunda vez, pudiendo evitarlo si consigue volver a entrar en el círculo, colocándose en este caso a la cabeza de la fila. Si no lo consigue, se cambian los papeles, el jugador atrapado pasa a ser cazador y el cazador se sitúa al inicio de la fila.

Observaciones

Se puede delimitar el tiempo si el cazador no consigue atrapar al jugador del final.



Cheetal, cheetah

INDIA

El ciervo y el leopardo

Edad	De 8 a 12 años
Duración	10 minutos
Organización	En dos hileras paralelas
Material	Sin material

Descripción

Se forman dos equipos de igual número de jugadores. A un grupo se le asigna el nombre de " cheetal " (ciervo) y al otro " cheetah " (leopardo). Dentro de un rectángulo de 20 x 10 m. los equipos se disponen transversalmente en el centro del terreno, distribuidos en dos hileras, que se hallan separadas 1 m. una de la otra. El que dirige el juego debe nombrar, en voz alta y de manera indistinta, cualquiera de los dos nombres, intentando engañar a los participantes. Cuando los componentes del grupo nombrado oyen su nombre, tienen que salir corriendo hacia la línea de fondo de su lado, siendo perseguidos en su huida por los jugadores del otro equipo .Los jugadores que sean pillados pasan a formar parte del otro equipo en la próxima jugada. El juego finaliza después de cierto número de jugadas estipuladas o cuando un equipo se queda sin jugadores.

Observaciones

El cheetal es un ciervo de grandes astas muy común en la India. El cheetah es un leopardo que utilizaban los príncipes indios para la caza del ciervo y del antílope.

Kabaddi

NEPAL

Edad	De 10 a 14 años
Duración	10 minutos
Organización	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
Material	Sin material

Descripción

Se divide un campo de 5 x 10 m. en dos mitades iguales. En cada uno de los extremos se sitúa un equipo de cinco a ocho jugadores. Cada vez un oponente por equipo trata de introducirse en el campo contrario, tocar a un adversario y volver a su campo antes de que hayan transcurrido 5 segundos, ya que una vez haya tocado a un jugador, el resto de adversarios tratan de cogerlo e impedir que pueda volver a su campo. Si el que persigue captura a un adversario y retorna a su campo, el jugador apresado queda momentáneamente descalificado y el perseguidor consigue un punto para su equipo. En el caso de que no sea posible volver, también queda eliminado.

Si el equipo que tiene un jugador eliminado consigue eliminar a un adversario, salva a uno de sus jugadores. En cada ocasión puede intervenir un jugador capturador por cada equipo.

El juego finaliza cuando han sido eliminados todos los componentes de uno de los equipos dos veces, o cuando se consigue llegar a diez puntos.



Paper, scissors, rock tag

Piedra, papel, tijeras

AUSTRALIA

Edad	De 8 a 12 años
Duración	10 minutos
Organización	En dos hileras en ambos extremos del terreno.
Material	Sin material

Descripción

Los participantes se reparten en dos equipos de igual número de jugadores. Cada uno de ellos se coloca detrás de una de las líneas del extremo de un terreno de 40 x 20 m. Los equipos escogen una de las tres figuras de la conocida fórmula electiva: " Piedra, papel, tijeras ". A continuación se acercan a un par de metros de la línea central que divide el terreno de juego, situándose en hileras, una frente a la otra, y exclaman en voz alta: " ¡ un, dos, tres, piedra, papel, tijeras ! ". Cada jugador muestra la figura escogida por su equipo, colocando delante del adversario la mano que tenía escondida detrás de su espalda. El equipo que gana sale a perseguir a los miembros del otro grupo que no están a salvo hasta cruzar su línea de fondo. Todos los jugadores que hayan sido pillados cambian de equipo.

Observaciones

Para saber quién gana en la contienda, tener en cuenta que la "piedra" vence a las "tijeras", que éstas salen victoriosas al enfrentarse con el "papel", y que éste gana ante la "piedra".

Vuelta a la calma

Pasando el aro

EL SALVADOR

Edad	De 8 a 12 años
Duración	5 minutos
Organización	De pie en círculo
Material	Tres aros de diferente tamaño

Descripción

En círculo, cogidos de las manos. Se colocan tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los participantes. Se trata de pasarse el aro de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir dar la vuelta a todo el círculo.

* Diálogo abierto y reflexivo.



**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.**

