**UNIDAD DIDÁCTICA “EL COLISTERIO DEL TIEMPO”**

**JUSTIFICACIÓN**

La percepción temporal merece una atención especial debido a la importancia que tiene en el plano de la ejecución motriz. Debemos favorecer la construcción de nociones que se asienten en los elementos temporales y espaciales, adecuando el movimiento corporal a los mismos.

**OBJETIVOS**

A través de diferentes propuestas trabajaremos las capacidades perceptivo-motrices, ajustando sus movimientos a los requisitos espacio-temporales de cada situación. También aprenderemos a jugar a dos nuevos juegos/deportes: Datchball y Kinball.

**ELEMENTOS:**

**Dinámicas:** Restricciones, emociones, narración, progresión y relaciones.

**Mecánicas:** Colaboración, competición, desafíos, recompensas, retroalimentación, turnos.

**Componentes:** Avatar, colecciones, equipos, insignias, misiones, puntos tutoriales, huevo de pascua.

**PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN**

Para todo ello nos sumergiremos en una historia que será la que guíe todas nuestras actuaciones.

Iré a clase disfrazada de inventor: les comento que creado una máquina del tiempo para viajar a otras épocas, pero que alguien se ha colado en ella y pretende cambiar el curso de la historia. A lo largo de 6 sesiones deberemos viajar por diferentes épocas y tratar de localizar al viajero clandestino, para lo cual deberemos todos y todas cumplir las normas de los juegos de cada época. Si lo hacemos correctamente, cumpliendo todas las normas y sin conflictos, todo el grupo ganará una pieza de puzzle en determinados juegos; el último día entre todos construiremos el puzzle con las piezas conseguidas; El conjunto de piezas nos dará la cara del viajero clandestino, y así poder traerlo de vuelta a la actualidad.

**SESIONES:**

**1ª** Realizaremos juegos que les permita organizar las velocidades, trayectorias, distancias y direcciones cambiantes para responder motrizmente de forma adecuada. Hoy viajamos a la civilización China Imperial, la cual abarca 10 dinastías y un amplio periodo de tiempo, desde el s.II a.C. hasta principios del XX d.C. Le daremos una tarjeta que indicará su dinastía: Ming y Qing.

Actividades:

-Muralla China.

-Azote entre dinastías.

-Atrapa la bandera.

**2ª** Hoy viajaremos al lejano oeste, la época de las luchas por el territorio entre indios americanos y vaqueros, donde, contra todo lo visto en las películas, los indios no eran malos, solo defendían el territorio que les querían arrebatar. Recordamos lo trabajado en la sesión anterior y lo enlazamos con lo que vamos a hacer hoy. Explicamos que durante esta sesión trabajaremos la percepción espacio-temporal pero adaptando nuestros movimientos a los de un compañero. Haremos cuatro equipos, Indios Sioux y Arapajó y El sexto y séptimo de Caballería.

Actividades:

-¿Cómo canta…?

-La pipa de la paz.

-Atravesar el cañón.

-El rodeo.

-Entrar al Tippie.

-Alrededor del fuego.

**3ª** Hoy viajamos a las antiguas civilizaciones, a Grecia concretamente, donde el lanzamiento de disco era una disciplina de las Olimpiadas. Hablamos sobre el origen de las Olimpiadas y las constantes rivalidades de dos importantes ciudades: Esparta y Atenas. Les daremos una tarjeta a cada uno: Esparta o Atenas. Aprenderemos a coger, lanzar y recepcionar correctamente el disco, así como a incluirlo en diferentes juegos.

Actividades:

-Presentación y exploración con los diferentes tipos de disco: -El Discóbolo.

-Los Dioses del Olimpo.

-Tregua olímpica.

-De Esparta a Atenas.

-A 10 pases del laurel.

**4ª** Hoy viajaremos a la Edad Media. Vamos a aprender principalmente un juego que se ha convertido en deporte federado, que proviene de EEUU y que lo modificaron unos maestros de EF de Aragón, poniendo normas específicas y aplicándolo a la escuela: “**DATCHBALL”,** pero que como estamos en el Medievo se llamará “Virus en el reino”. Dividimos la clase según reinos: Castilla y Francia.

Actividades:

-La conquista de la frontera.

-Virus en el reino.

**5ª** Hoy viajamos a la Prehistoria, donde aprenderemos a jugar a un deporte de origen canadiense llamado **“KINBALL”,**pero para nosotros será “La cabeza del mamut”. Juegan 3 equipos con una pelota de 1,20m. de diámetro. Les explicamos que adaptaremos y simplificaremos las normas. Les repartimos tarjetas con los nombres de 3 clanes familiares, “Oso verde”, “Ñu naranja”, “Ballena azul” y “Águila amarilla”.

Actividades:

-Los monolitos.

-Los diez pases con la cabeza del mamut.

-La cabeza del mamut.

**6ª** Estamos de regreso en 2019 porque estamos a punto de descubrir al viajero clandestino. Explicamos que hoy es el día de aplicar lo aprendido durante la unidad. Para ello les recuerdo lo dicho al finalizar la sesión anterior: deberán crear por grupos un juego que trabaje los aspectos que hemos visto a lo largo de la unidad: apreciación de distancias, velocidades, cambios de dirección, trayectorias…Pueden modificar alguno conocido introduciendo normas/reglas nuevas, variantes…Las únicas condiciones son: que respete los aspectos tratados durante la unidad y que nadie quede excluido del juego. Los grupos se harán según tarjetas de tribus urbanas (hippies y raperos).

Actividades:

Hoy las tarjetas estarán pegadas por diferentes partes del gimnasio: en paredes, bajo los bancos, detrás del plinto…, por lo que deberán buscarlas y coger una, la primera que encuentren. Al acabar, se reunirán con su tribu.

-Que el ritmo no pare.

-Preparación, presentación y práctica de los juegos creados o reinventados de cada una de las tribus.

-Como al final de cada sesión se les entregó una pieza de puzle, hoy deben montarlo entre todos; descubrirán al viajero clandestino: ¡Su tutora!

-Rellenarán su hoja de **autoevaluación.**

Posteriormente nosotros valoraremos su actuación mediante una hoja de **Rúbricas.**

**TARJETAS:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Resultado de imagen de imÃ¡gen reino de francia medieval Resultado de imagen de imÃ¡gen reino de francia medieval | Resultado de imagen de imÃ¡gen reino de CASTILLA medieval | Resultado de imagen de ESPARTANOS | Resultado de imagen de ATENIENSES |
| Resultado de imagen de DINASTÃA MING | Resultado de imagen de DINASTÃA QING | Resultado de imagen de RAPEROS | Resultado de imagen de HIPPIES |
| Resultado de imagen de ÃÃ DIBUJO | Resultado de imagen de OSO DIBUJO | Resultado de imagen de ÃGUILA DIBUJO | Resultado de imagen de BALLENA DIBUJO |
| Resultado de imagen de INDIO ARAPAJÃ DIBUJO | Resultado de imagen de INDIO SIOUX DIBUJO | Resultado de imagen de SEXTO DE CABALLERÃA | Resultado de imagen de SEPTIMO DE CABALLERÃA |