



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
APLICAR LA CULTURA JAPONESA EN
EDUCACIÓN FÍSICA*

Autora: Raquel Borregón Herranz

Tutor académico: Roberto Monjas Aguado



NOTA:

Como norma general, con el objetivo de facilitar la fluidez de la lectura de este TFG, voy a emplear correspondiente al género masculino entendiendo que se está haciendo alusión a ambos sexos.

RESUMEN DEL CONTENIDO

TÍTULO: La Cultura Japonesa en Educación Física.

AUTOR: Raquel Borregón Herranz

TUTOR: Roberto Monjas Aguado.

PALABRAS CLAVE: Cultura japonesa y samuráis, juego, innovación.

El presente trabajo consiste en la elaboración de un Proyecto de Innovación para el aprendizaje de los valores, tradiciones y principios filosóficos propios de la cultura japonesa para alumnos de primero de Educación Primaria del CEIP “Marqués de Lozoya”, en la localidad segoviana de Torrecaballeros, con el fin de facilitar la adquisición de las competencias claves a través del área de Educación Física.

La finalidad de este proyecto es, principalmente, que el alumnado conozca tradiciones y valores propios de la cultura japonesa, especialmente todo aquello relacionado con los samuráis, favoreciendo el aprendizaje por parte de los alumnos de una forma de vida diferente a la que tenemos en España y que conozcan a otros personajes y costumbres diferentes a las propias de nuestra localidad, reforzando así tanto habilidades sociales como emocionales y lúdicas, para de esta forma poder aumentar el bagaje conceptual y emocional de los alumnos mediante su aplicación en el área de Educación Física para la adquisición de las competencias clave.

ABSTRACT

The present work is about the development of a Project of Innovation for learning the social and moral values, traditions and proper philosophical principles of the Japanese culture for pupils of first of Primary Education in “Marqués de Lozoya” Primary School in Torrecaballeros, a village that belongs to the province of Segovia, in order to facilitate the acquisition of the key competences for the Physical Education area.

The purpose of this project is, mainly, that the students learn about traditions and proper social and moral values of the Japanese culture, specially all related to the samuráis culture, favoring learning a different way of life from Spanish one and also giving them the

opportunity to meet other personages and customs different from ours, reinforcing this way so much social skills as emotional and playful habilities. In this way, we can increase the conceptual and emotional baggage of the pupils by means of its application in the field of Physical education for the acquisition of the key competences.

KEYWORDS: Japanese culture and Samurai, games, innovation.

ÍNDICE

1. Introducción.	1
2. Objetivos del TFG.	4
3. Justificación.	5
4. Marco teórico.	6
4.1 Vinculación del tema con el currículo.	6
4.2 El juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	9
4.3 Papel Docente.	11
4.4 La ambientación metodológica en educación física.	12
5. Diseño de la intervención didáctica.	16
5.1. Experiencia previa.	16
5.2. Descripción del contexto.	16
5.2.1 Características Psicoevolutivas	17
5.3. Objetivos generales y específicos.	19
5.4. Contenidos de las áreas de la propuesta de intervención didáctica.	20
5.4.1 Secuenciación de los contenidos trabajados en este proyecto.	20
5.5. Relación con las Competencias.	25
5.6. Metodología.	26
5.6.1. Introducción	26
5.6.2. Planteamiento Inicial	27

5.6.3. Procedimiento: la gamificación	29
5.7. Recursos.	30
5.8. Evaluación.	36
5.8.1 ¿Para qué evaluar?	36
5.8.2 Tipo de evaluación que se va a utilizar	36
6. Resultados.	39
7. Conclusiones	41
8. Bibliografía.	42
8.1. Legislativa	42
8.2. Referencias Bibliográficas	42
8.3. Webgrafía	43
9. Anexos.	45
Anexo 1: Unidad Didáctica	45
Anexo 1.1: Sesión 1. “Estáis preparados amigos, empezamos la aventura”	45
Anexo 1.2: Sesión 2. “El cuerpo de un Samurái”	47
Anexo 1.3: Sesión 3. “Con qué mano sirvo el Té”	50
Anexo 1.4: Sesión 4. “Qué es el Bushido”	54
Anexo 1.5: Sesión 5. “Teatros Japoneses”	57
Anexo 2: Teoría e Historia de los Samuráis.	63
Anexo 3: Propuesta de Proyecto de Ludificación.	70

Anexo 4: Material Didáctico.	74
-------------------------------------	-----------

INDICE DE TABLAS, IMÁGENES, GRAFICOS E ILUSTRACIONES

- Tabla 1: Secuenciación de Contenidos y sesiones.	21
- Tabla 2: Sesión.	24
- Tabla 3: Competencias.	25
- Imagen 1: Personaje imaginario, “Samu Samurái”.	12
- Imagen 2: Los tres niveles de Samurai.	13
- Imagen 3: Bushido.	13
- Imagen 4: Rincón de lectura.	14
- Imagen 5: Tablero de juego.	31
- Imagen 6: Avatares de los alumnos.	32
- Imagen 7: Muestra de las cartas de privilegios de diferentes niveles.	33
- Imagen 8: Lista de seguimiento.	34
- Imagen 9: Diferentes niveles de Samurái.	35
- Grafico 1: Evaluación.	36

瑠璃も針も照らせば光る: *“No es oro todo lo que reluce”*

1. INTRODUCCIÓN

El presente TFG es un trabajo en el que se desarrolla la cultura japonesa en Educación Física. El tema abordado trata de ser motivador, ya que es una forma en la que se pueden inculcar valores a los alumnos, como el compañerismo y el respeto, además de conocer una cultura diferente a la suya.

Para ello se utilizará el aprendizaje basado en Proyectos (ABP o PBL), es un modo de enseñanza que se encuentra fundamentado, en utilizar proyectos basados en una cuestión, tarea o problema, el cual fomenta la motivación y envuelve a los alumnos.

La estructura del trabajo parte de desarrollar un marco teórico donde se relacionara el tema que se trata con el currículo, para presentar posteriormente el diseño de la intervención didáctica que se llevará a cabo en la que se hará referencia a una introducción sobre los samuráis, su origen e historia; el marco contextual, donde haremos referencia al centro educativo en el que se aplicará dicho proyecto y por último la implantación a través del área de Educación Física y el desarrollo de dicha propuesta con los alumnos de primero de Primaria mediante diversas actividades y juegos. Todo ello desde la utilización del aprendizaje basado en proyectos como enfoque metodológico.

En este tipo de proyectos, el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje, el cual cobra sentido, ya que hace que los alumnos trabajen desde un enfoque colaborativo, buscando soluciones para los diferentes problemas planteados.

Por otro lado, esta metodología es considerada como una estrategia de aprendizaje, en la que los alumnos deben enfrentarse a un proyecto que deben desarrollar. Para ello se debe posibilitar que cada alumno alcance su desarrollo a través de tomar el control de su propio aprendizaje. La metodología estimula a los alumnos a adquirir conocimientos y habilidades básicas, resolver problemas complicados y llevar a cabo tareas difíciles utilizando estos conocimientos y habilidades.

De este modo, iniciará la aventura en la que nuestros alumnos se verán inmersos y conocerán los aspectos más relevantes de la cultura japonesa, el verdadero valor de un Samurái, que sirve y ayuda a los demás. Además, es una forma de romper estereotipos, mediante el acercamiento a dicha cultura a través del área de educación física por parte de los alumnos de primero de primaria.

Los últimos apartados del trabajo son los resultados y conclusiones del mismo, reconociendo la limitación que ha supuesto no poder llevar a la práctica la propuesta didáctica elaborada, pero analizando el potencial que puede suponer en un futuro, esperamos que cercano, su aplicación a nivel educativo.

猿も木から落ちる: *“Hasta el mejor escribano echa un borrón”*

2. OBJETIVOS DEL TFG

- Conocer la cultura japonesa a través del área de Educación Física mediante la realización de actividades y juegos que permitan al alumnado un acercamiento a la misma.
- Concienciar de la importancia de la autorregulación, la ayuda, servicio y empatía hacia los demás compañeros, dando a conocer las siete virtudes del Samurái.
- Desarrollar actitudes de respeto y asumir el rol en el juego ante diferentes situaciones como valores propios de la cultura japonesa.

3. JUSTIFICACIÓN

Una de las razones por la que me he centrado en la elaboración de este proyecto, es que considero que hoy en día es muy importante que los alumnos, conozcan diferentes culturas aparte de la suya propia, de esta forma conseguimos que los alumnos se desarrollen íntegramente como personas, consiguiendo, además, concienciarles de la importancia del respeto y la igualdad entre personas.

Empleo el tema de la cultura japonesa, para realizar dicho proyecto, puesto que me parece innovador y a la vez enriquecedor, ya que pretendo conseguir que los alumnos aprendan a autorregularse, se conozcan así mismos interiormente, fomenten el compañerismo, la ayuda, el servicio y la empatía hacia los demás, a través de las diferentes aventuras que tendrán que experimentar.

A su vez he desarrollado la gamificación en parte de este proyecto, promoviendo el trabajo individual y el trabajo grupal, así como el buen comportamiento y actitud positiva de los alumnos. Se trata de un recurso cada vez es más utilizado en la Educación Física del siglo XXI, presentado un amplio abanico de propuestas y experiencias innovadoras, que resultan atractivas a los alumnos a la hora de su formación.

En la propuesta que voy a desarrollar en el presente trabajo, los alumnos tienen la oportunidad de desarrollar su motricidad, su imaginación, creatividad y fantasía, por medio del juego, el cual aparte de divertir, forma parte de su desarrollo integral como persona, siendo fundamental como medio educativo, dentro de la Educación Física. Además, durante la práctica, el niño explora, experimenta emociones, sentimientos y se interrelaciona con los demás compañeros, favoreciendo que los niños sean capaces de ser creativos y autónomos de manera espontánea.

Por último, me gustaría reseñar que, a partir de este apartado, el trabajo será redactado en plural, como una forma de reconocer la contribución que al mismo han hecho todas las personas que han contribuido a mi formación y a la realización del mismo.

4. MARCO TEÓRICO

A continuación, en el marco teórico, relacionaremos el tema del presente proyecto con el currículo, profundizaremos en el concepto de juego en Educación Física, tratando de forma específica la importancia del papel que tiene el docente y finalizaremos explicando la ambientación metodológica que será empleada para su puesta en práctica como factor clave para conseguir la implicación y motivación del alumnado.

4.1. VINCULACIÓN DEL TEMA CON EL CURRÍCULO.

EL Real Decreto vigente actualmente es el 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Este proyecto va dirigido a la primera etapa de Educación Primaria, centrándonos en el primer curso de Educación Primaria. Según el Currículo, el área de Educación Física busca como objetivo desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora. Es ésta una finalidad que buscamos a la hora de llevar a cabo este proyecto de la Cultura Japonesa, además de dar a conocer una cultura y tradiciones nuevas.

Debemos destacar los siguientes contenidos generales, los cuales están íntimamente ligados a este Proyecto:

- **Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.**
- **Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación Física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.**
- **Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.**

Como hemos dicho que este proyecto se va a llevar a cabo en el primer curso de Primaria debemos destacar los siguientes contenidos del primer curso que son abordados, separados por bloques:

- Bloque 2. Conocimiento Corporal: Esquema corporal. Partes del cuerpo en sí mismo y su intervención en el movimiento. Posibilidades y limitaciones motrices.
- Bloque 3. Habilidades motrices: Control de las habilidades motrices básicas más habituales en situaciones sencillas.
- Bloque 4. Juegos y Actividades Deportivas: Aceptación de distintos roles en los juegos.
- Bloque 5. Actividades Físicas Artístico-expresivas: Imitación de personajes, objetos y situaciones.
- Bloque 6. Actividad Física y Salud: Iniciación a las rutinas del calentamiento y la relajación.

Con este proyecto queremos conseguir aprendizajes que combinen diferentes modelos de sesiones y actividades y que además permitan al alumno conocer su propio cuerpo y sus posibilidades y desarrollar las habilidades motrices básicas en contextos de práctica.

Larraz (2002) organiza la educación física escolar en dominios de acción motriz. Nos parece importante abordar este planteamiento, porque nuestro proyecto encaja perfectamente en uno de los diferentes dominios propuestos por el autor:

Dominio 1. Acciones en entorno físico estable.

Estas acciones se realizan en un entorno físico estable, acondicionado o no y sin interacción directa con otros, lo que implica la adaptación del niño y la niña para lograr conductas motrices cada vez más eficaces, en función de las exigencias del medio. La acción motriz reposa en el automatismo, en el estereotipo motor y pretende lograr alto nivel de habilidad.

Dominio 2. Acciones de oposición interindividual.

Las acciones motrices de enfrentamiento interindividual colocan al alumno en situaciones de antagonismo exclusivo “uno contra uno”; en ellas la incertidumbre no proviene del medio, que permanece estable, sino del adversario.

Para organizar acciones eficaces será necesario decodificar las conductas del oponente y extraer, de la multiplicidad de informaciones, las más relevantes. Todo ello bajo una presión temporal que obliga a anticipar, preactuar y ajustar su motricidad, para lograr una relación de fuerzas a su favor con objeto de superar a su compañero.

Dominio 3. Acciones de cooperación.

En un entorno físico estable, el grupo de alumnos debe colaborar para conseguir un mismo objetivo. La interacción con el/los compañeros/s se convierte en fuente de lo Alfredo Larraz Urgelés. Febrero-2008 pone de imprevisto e impone reajustes en el cumplimiento de la tarea común, lo que implica lograr una acción más eficaz e intentar reducir la incertidumbre debida a la interacción.

Las propuestas de este tipo, vividas como una actividad conjunta en la que todos los participantes se sienten protagonistas para conseguir el mismo objetivo, originan conductas de solidaridad y un incremento de relaciones positivas.

Dominio 4. Acciones de cooperación y oposición.

Las actividades de este dominio, realizadas en un espacio en el que la incertidumbre del medio está neutralizada, se basan en un enfrentamiento inter-colectivo con objeto de resolver a su favor una relación de fuerzas.

Estas acciones motrices se organizan en una situación codificada (reglas que hay que respetar), en la cual compañeros y adversarios interactúan en situaciones en las que las dimensiones de cooperación y oposición pueden estar respectivamente más o menos acentuadas.

Dominio 5. Acciones en un entorno físico con incertidumbre.

Las acciones básicas de este ámbito son desplazamientos con o sin materiales. Se suelen efectuar en el entorno natural que puede presentar diversos niveles de incertidumbre y estar más o menos acondicionado, codificado o balizado; por ello el alumno se ve obligado a organizar conductas adaptadas al medio físico y a elaborar acciones motrices específicas. La respuesta está modulada por las variaciones de las características del medio.

Dominio 6. Acciones con intenciones artísticas y /o expresivas.

Pretenden finalidades estéticas y comunicativas, y pueden comportar proyectos de acción colectiva.

Las actividades que engloban este tipo de acciones se articulan en torno a una doble exigencia: la expresión y la comunicación, ambas caminan juntas en el proceso creativo. Así pues, el alumno y la alumna experimentarán roles de creador, intérprete y espectador/juez/crítico.

Para crear, el sujeto moviliza su imaginación y creatividad, despierta su sensibilidad y afectividad, utiliza diferentes registros de expresión (corporal, oral, danzada, musical...), encadena acciones y maneja toda una serie de recursos expresivos (espacios, ritmos, desplazamientos, formas, objetos, roles, códigos...).

Este dominio (**Acciones con intenciones artísticas y /o expresivas**), es el principal a destacar en la propuesta que encontramos en el trabajo.

Para conseguir el objetivo final propuesto, relacionado con el aprendizaje de la cultura japonesa y de los samuráis mediante el juego, en el área de Educación Física, dicho proyecto se llevará a cabo en el *CEIP “Marqués de Lozoya” (Torrecaballeros, Segovia)*.

4.2. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Para comenzar, debemos poner atención al concepto de juego. A lo largo de la historia han sido muchos autores los que han tratado de definir el concepto de juego, sin llegar a una definición única; es por eso que el concepto de juego puede variar dependiendo del punto de vista desde el que se enfoque.

- **Definición y características del juego:**

Distinguimos el concepto de juego según varios autores (en Menéndez, 2003).

- Huizinga, J (1972) define el juego como:

Una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría. (p.19).

- Russel, A (1970), “Actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”. (p.19).

- Navarro, V (1993), “Actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”. (p.19).

- Spencer, H (1983), “El juego es una inversión artificial de la energía”. (p.19)

Como consecuencia, se puede decir que el juego es muy importante en el desarrollo del niño, constituyendo un elemento fundamental en la vida de un niño, que además de divertido es necesario para su desarrollo. A través de él los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, convirtiéndose en un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un modo de aprendizaje espontáneo, que ejercita hábitos físicos, intelectuales, sociales y morales. Esta forma es la más natural de aprender, ya que los niños viven jugando.

Desde nuestro punto de vista entendemos el juego como aquella actividad realizada por uno o más niños que favorece las habilidades prácticas y psicoevolutivas, teniendo que estar reglado, siendo éste fundamental para el desarrollo integral del niño. Sin duda, dadas sus características es una herramienta muy apropiada para ser aplicada en el ámbito educativo.

El juego en el Área de Educación Física:

La importancia del juego para el área de EF se basa en que el juego da respuesta a todas las situaciones motrices en las que la LOMCE estructura todos los elementos curriculares de Educación Física.

- Características del juego:

El juego se considera una actividad de enseñanza-aprendizaje en Educación Física por los siguientes motivos:

- El juego ayuda a desarrollar las capacidades físicas, habilidades y destrezas básicas, pues en él, y a través de él, los alumnos experimentan, exploran y conocen sus posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento.
- El juego, tanto libre, como dirigido, es una actividad que hace posible la interacción y la relación entre iguales, que es necesaria para que se produzca un aprendizaje significativo.
- El juego es un gran medio de aprendizaje natural y espontáneo que se desarrolla en un entorno abierto o cerrado y en un espacio y tiempo concretos, con objetivos y recursos determinados.
- A través del juego se pueden trabajar contenidos de diferentes áreas.

- El juego permite desarrollar capacidades cognitivas, motrices y sociales.
- El juego desarrolla capacidades de adaptación, tanto a situaciones, problemas, entornos y medios diferentes, así como normas y reglas.

4.3. EL PAPEL DEL DOCENTE¹

El juego ocupa un papel fundamental en la jornada del niño, en el que el maestro está presente, pero deja espacio para que los alumnos se organicen.

La importancia del juego reside en el espacio, descubrimiento y conocimiento, que el niño experimenta al jugar, por esta razón el maestro debe interesarse por lo que pasa:

- Observar el juego y las diferentes competencias.
- Introducir novedades para una mayor motivación.
- Promover interacciones entre el grupo.

Para que el juego se desarrolle eficazmente, el papel del maestro consiste en:

- Conocer las limitaciones y posibilidades de sus alumnos.
- Tener una adecuada observación.
- Programar juegos estimulantes y motivadores para los niños.
- Que el niño tenga interés en el juego.
- Intervenir si es necesario para mantener el interés del niño en el juego.

¹ Tomado de <https://actividadesinfantil.com/archives/6881> [consultado el 10-2-2020]

4.4 LA AMBIENTACIÓN METODOLÓGICA EN EDUCACIÓN FÍSICA.

Herrera (2006), afirma que “un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos” (p.4),

Este proyecto se ha creado para que los alumnos de primero de Primaria conozcan la cultura japonesa. Es un trabajo con gran potencial educativo, puesto que potencia la relación, el respeto y la cooperación entre los alumnos. Se utilizará un método de enseñanza **flexible, activo, participativo e integrador**, de esta forma todos los alumnos se sentirán protagonistas e importantes dentro del grupo, además se intentará de esta forma acabar con la marginación de los alumnos más débiles. Para favorecer la motivación del alumnado utilizaremos la ambientación como recurso metodológico que ayudará al desarrollo del proyecto.

Así, confeccionaremos una unidad didáctica, compuesta de cinco sesiones, en las que iremos introduciendo conceptos de cultura japonesa. Éstas se realizarán en el gimnasio en donde se colocará a la entrada a Samu Samurái en tamaño natural, el cual nos dará la bienvenida a la escuela de futuros aspirantes a Samuráis.

Imagen 1. Personaje imaginario, “Samu Samurái”. Tomado de https://es.123rf.com/photo_76252630_ilustraci%C3%B3n-de-dibujos-animados-de-samurai-guerrero-japon%C3%A9s.html [consultado el 5-2-2020]



Por otro lado, el gimnasio se encontrará previamente ambientado, como si fuera la escuela de Samuráis, en donde colocaremos en la pared, los tres diferentes niveles de Samurái (**nivel novel** que tendrá el color amarillo, **nivel avanzado** que tendrá el color verde y por último el **nivel experto** que tendrá el color azul) que pueden llegar a conseguir los alumnos.

Imagen 2. Los tres niveles de Samurai.



NIVEL NOVEL

NIVEL AVANZADO

NIVEL EXPERTO

Nota. Elaboración propia

Además, colocaremos también en la pared del gimnasio las siete virtudes del Samurái (Bushido), para que de esta manera los alumnos las tengas presentes en todas las sesiones, y comprendan que, para llegar a ser un buen Samurái, tienen que cumplirlas.

Imagen 3. Bushido [Recuperado el 21-1-2020 en <https://koratai.com/otras-paginas/7-virtudes-bushido>]

LAS VIRTUDES DEL BUSHIDO

義
礼
勇
孝
仁
真
忠

Gi (Justicia)
Se honra en tu trabajo con todo el corazón. Cree en la justicia, pero no en la que emana de los demás, sino en la tuya propia. Para un auténtico samurái no existen las tonalidades de gris sino que se refiere a Honrado y Justo. Solo existe lo correcto y lo incorrecto.

Rei (Respeto, cortesía)
Los samurái no tienen motivos para ser crueles. No necesitan demostrar su fuerza. Un samurái es cortés incluso con sus enemigos. Sin esta muestra de respeto, el enemigo no podría respetar a los samurái. Un samurái recibe respeto no solo por su fuerza en la batalla, sino también por su manera de tratar a los demás. La auténtica fuerza interior del samurái se vuelve evidente en tiempos de guerra.

Yu (Coraje)
Álzate sobre las masas de gente que temen actuar. Ocultarse como una tortuga en su caparazón no es vivir. Un samurái debe tener valor heroico. Es absolutamente arrojado. Es valeroso. Es ver la vida de forma plena, completa, maravillosa. El coraje heroico no es ciego. Es inteligente y fuerte. Reemplaza el miedo por el respeto y la precisión.

Meiyo (Honor)
Es la virtud más importante de todos. El auténtico samurái solo tiene un juez de su propio honor, y es él mismo. Las discusiones que toma a como las lleva a cabo son un reflejo de quién es en realidad. No puede contarse de sí. En caso de quedar mancillado, la única forma de restaurarlo es mediante el Seppuku o suicidio ritual.

Jin (Benevolencia)
Mediante el entrenamiento intenso el samurái se convierte en rápido y fuerte. No se como el resto de los hombres. Desearía un poder que debe ser usado en bien de todos. Tiene compasión. Ayuda a sus compañeros en cualquier oportunidad. Si la oportunidad no surge, se sale de su camino para encontrarla.

Makoto (Honestidad)
Cuando un samurái dice que hará algo, es como si ya estuviera hecho. Nada en esta tierra lo detendrá en la realización de lo que ha dicho que hará. No ha de "dar su palabra", no ha de "prometer", es siempre hecho de hablar ha puesto en movimiento el acto de hacer. Hablar y hacer son la misma acción.

Chuugi (Lealtad)
Hablar hecho o dicho "algo", significa que ese "algo" le pertenece. Es responsable de ello y de todas las consecuencias que le sigue. Un samurái es responsable de lo que le sucede bajo su cuidado. Para aquellos de los que es responsable, permanece firmemente fiel. Para el guerrero, las palabras de un hombre son como sus huellas: puedes seguirlo donde quiera que él vaya.

www.koratai.com

Y finalmente crearemos un rincón de lectura acomodado con cojines que han aportado cada alumno y colchonetas, donde los niños podrán ir ampliando la temática con cuentos relacionados con la cultura japonesa, al igual que diversos dibujos relacionados con la cultura japonesa, pudiéndoselos llevar a casa para poder colorearlos y recordar lo trabajado en la sesión.

Imagen 4. Rincón de lectura.



Nota. Elaboración propia.

Por todo lo dicho anteriormente, lo que se quiere conseguir es que todo el grupo clase, con la participación y colaboración entre todos los alumnos, consigan ir superando los diferentes niveles, llegando al objetivo final que es realizar el viaje a Japón para prepararles como futuros samuráis en las escuelas de Japón. La ambientación será un aspecto clave para conseguir que nuestro alumnado se sumerja de lleno en el proyecto.

律儀者の子沢山: *“Los hijos vienen con un pan bajo el brazo”*

5. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

En este apartado contaremos la experiencia previa de los alumnos frente a este tipo de aprendizaje, veremos el contexto en el que se desarrolla este proyecto, seguido de las características psicoevolutivas de los alumnos, abordaremos los objetivos generales y específicos, así como los contenidos que se van a trabajar, junto con las competencias, finalizando en la metodología a seguir.

5.1 EXPERIENCIA PREVIA

Todos los alumnos del colegio CEIP “Marqués de Lozoya”, están acostumbrados a trabajar por proyectos, ya que contamos con la ventaja de que en infantil se ha trabajado de esta forma, lo que facilitará mucho la tarea, puesto que están acostumbrados a trabajar en grupo, esto hace que los alumnos adquieran una serie de ventajas como, por ejemplo:

- Motivación de los alumnos a aprender.
- Desarrollo de su autonomía.
- Promueve la creatividad.
- Atiende a la diversidad.

5.2 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO:

El centro dónde se llevará a cabo el presente proyecto situado en la provincia de Segovia, de Educación Infantil y Primaria, ubicado en el municipio de Torrecaballeros, localidad, en el cruce de la N-110 de Soria a Plasencia, a 10 Km. de Segovia, y de la Comarcal Peñafiel-San Ildefonso. Desde esta localidad, a través del Puerto de Navacerrada, se accede a Madrid. Esta situación se consideró idónea cuando se procedió a concentrar en Torrecaballeros la población escolar de muchos de los pueblos de su alrededor. El centro



cuenta con diversidad de alumnos procedente de las zonas colindantes. Esto es debido probablemente a su cercanía a Segovia y al desarrollo sufrido por el sector inmobiliario en los últimos años. Sin embargo, en los últimos años se ha estabilizado, siendo uno de los factores el descenso de la población inmigrante. (Según datos del INE de enero de 2015, Torrecaballeros cuenta con 1288 habitantes y Espirido con 1.107).

En el CEIP “Marqués de Lozoya”, el cual posee un total de 260 alumnos, se imparte Educación Infantil y Educación Primaria, siendo todos los cursos de segunda línea exceptuando tres años que es de una línea.

- Actualmente el colegio presenta el 10% de población extranjera.
- El profesorado es estable y un alto porcentaje posee destino definitivo en el centro.
- El claustro que compone el centro es de 27 profesores, siendo 3 de ellos de Educación Física.

5.2.1 Características psicoevolutivas.

Padilla (2009) explica con claridad cuáles son las características psicoevolutivas de los alumnos de Primero de primaria:

- Corre veloz, esquiva, cambia de dirección y reacciona con rapidez.
- Trepa, se suspende y balancea con absoluta seguridad y a elevadas alturas.
- Perfecciona la ejecución de transporte y arrastre: colectiva o individualmente, sin o con elementos.
- Salta rebotando con suficiente control.
- Lanza intentando coordinar carrera y lanzamiento.
- Recibe con dos manos y puede devolver un pase.

Las características psicoevolutivas de los alumnos con los que se trabajara, se dividen desde la triple perspectiva en los Aspectos motrices, Aspectos Cognitivos, y Aspectos afectivos y sociales:

Aspectos motrices:

- Poco habilidosos.
- Se cansan fácilmente.

- Presentan una gran vitalidad.
- Son muy inquietos y movidos.
- No estructuran el espacio.
- No receptionan móviles con precisión.
- No manejan el lado no dominante.

Aspectos cognitivos:

- No son conscientes del peligro.
- Son egocéntricos.
- Están en el periodo de las operaciones concretas.
- Los juegos son simples, sin muchas reglas y delimitando espacios.
- Quieren jugar a lo que cada uno quiere, les cuesta ceder.

Aspectos afectivos y sociales:

- Son todos amigos.
- Les gusta jugar y relacionarse entre sí.
- Están muy motivados en las clases de Educación Física.
- Tienen facilidad para hacer grupos.
- Gran vinculación y apego con el profesor.

5.3 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA

Objetivos generales:

- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento para comunicarse con las demás personas, aplicándolos también a distintas manifestaciones culturales, rítmicas y expresivas.
- Conocer, utilizar y valorar su cuerpo y el movimiento como medio de exploración, a través de las habilidades motrices.
- Participar con respeto y tolerancia en distintas actividades físicas, evitando discriminaciones y aceptando las reglas establecidas, resolviendo los conflictos mediante el diálogo y la mediación.
- Comprender y valorar los efectos que la práctica de actividades físicas, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales tienen sobre la salud, manifestando hábitos de actitud responsable hacia su propio cuerpo y el de los demás.
- Resolver problemas motores en entornos habituales y naturales, seleccionando y aplicando principios y reglas en la práctica de actividades físicas, lúdicas, deportivas y expresivas.
- Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea motriz.
- Conocer, vivenciar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, con especial atención a las manifestaciones motrices de Canarias, mostrando una actitud reflexiva, crítica y responsable desde la perspectiva de participante, espectador y consumidor.

Objetivos específicos:

- Conocer conceptos de la cultura japonesa.
- Conocer las diferentes partes del cuerpo.
- Desarrollar la coordinación, adaptando el movimiento en cada juego.
- Valorar las situaciones lúdicas cooperativas
- Desarrollar la coordinación visomotriz adaptando el movimiento en cada juego.
- Adquirir estrategias de actuación para buscar soluciones en situación de problemas

- Explorar capacidades de representación
- Resolver situaciones conflictivas a través de la comunicación.
- Participar activamente en todos los juegos y actividades cooperativas.
- Respetar a los compañeros.
- Mantener el orden y la disciplina.
- Conservar limpio el entorno utilizado.

5.4 CONTENIDOS DE LAS ÁREAS INCLUIDOS EN LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.

5.4.1 Secuenciación de los contenidos trabajados en este proyecto.

Se iniciará este proyecto de cultura japonesa, trabajando diversos contenidos como son:

Expresión corporal: Los niños a través de los movimientos expresan sus diferentes sentimientos y emociones, ya que las personas somos seres sociales que necesitamos relacionarnos, por medio de diferentes instrumentos como, por ejemplo, los gestos, las palabras, etc.

Real Decreto 26/2016 de 21 julio:

Bloque 2: Conocimiento corporal: Dirigido a adquirir conocimiento y control del propio cuerpo, así como la direccionalidad del espacio y lateralidad corporal.

Bloque 3: Habilidades Motrices: Permiten al alumnado explorar su potencial motor a la vez que desarrolla las competencias motrices básicas (saltar, girar, lanzar, recepcionar y correr), además se desarrollan las cualidades físicas básicas de forma genérica.

Tabla 1. Secuenciación de contenidos y sesiones.

	UNIDAD DIDÁCTICA: “CULTURA JAPONESA EN EDUCACIÓN FÍSICA”	CONTENIDOS
SESIÓN 1	“ESTÁIS PREPARADOS AMIGOS, EMPEZAMOS LA AVENTURA.”	EXPRESIÓN CORPORAL
SESIÓN 2	“EL CUERPO DE UN SAMUTRAI”	HABILIDADES MOTRICES
SESIÓN 3	“¿CON QUÉ MANO SIRVO EL TÉ?”	CONOCIMIENTO CORPORAL
SESIÓN 4	“¿QUÉ ES EL BUSHIDO?”	CONOCIMIENTO CORPORAL
SESIÓN 5	“TEATROS JAPONESES”	EXPRESIÓN CORPORAL

Nota. Elaboración Propia.

A la hora de elaborar la unidad didáctica, se ha tratado de relacionar conceptos de la cultura japonesa en las diferentes sesiones de la unidad, tal y como se puede observar en la tabla anterior:

En todas las sesiones, en la parte de animación, se pedirá a los alumnos que se disfracen de Samuráis, a continuación, se tendrán que desplazar al gimnasio de forma ordenada y en silencio, puesto que en la escuela del Samurái uno de los requisitos es desplazarse en silencio y hacer bien las filas. Con esto queremos conseguir que los alumnos adquieran unas normas de comportamiento para la convivencia con los demás compañeros.

Seguidamente se explicará de forma breve las diferentes sesiones pudiéndolas ver con más detalle en los anexos.

- **Sesión 1.** que lleva por título: **“Estáis preparados amigos, empezamos la aventura”**, queriendo conseguir que los alumnos conozcan diferentes conceptos de la cultura japonesa. En la que se dispondrán varias pruebas a lo largo del gimnasio y en cada una de ellas habrá un cartel con información de conceptos de la cultura japonesa, que los alumnos tendrán leer atentamente, ya que después se les hará

preguntas sobre ellas, como por ejemplo la actividad 3 “Saltamos de isla en isla”, en donde se explicará a los alumnos que Japón está formado por un gran archipiélago de islas, la actividad 4 “La gran tela de araña” y actividad 5 “Cazando tesoros” Es importante para ser un buen Samurái, ser conocedor de la cultura japonés. Como vuelta a la calma se contará el cuento de Kamishibai: “El gato Sol”.

- **Sesión 2.** que lleva por título: **“El cuerpo de un Samurái”**, queriendo conseguir que los alumnos conozcan las diferentes partes del cuerpo, de forma que se trabajará el esquema corporal como por ejemplo los juego “La rapidez del Samurái”, “Partes del cuerpo del Samurái” y “Relevos del Samurái” que se encuentra en la parte principal. Además, es importante trabajar la rapidez puesto que un buen Samurái necesita ser rápido. Como vuelta a la calma se contará el cuento de Kamishibai: “La mendiga y el Samurái”.
- **Sesión 3.** Que lleva por título: **“Con qué mano sirvo el té”**, queriendo conseguir que el alumno afianza la lateralidad y coordinación, de forma que se trabajará la lateralidad y la coordinación como por ejemplo los juego “Pelotas a la derecha y a la izquierda”, “Pelotas al saco”, “Pelotas fuera” y “un sorbito de té”. Es muy importante para un buen Samurái tener buena coordinación y lateralidad para realizar movimientos rápidos. Como vuelta a la calma se contará el cuento de Kamishibai: “La leyenda del hilo rojo del destino”.
- **Sesión 4.** Que lleva por título: **“Qué es el Bushido”**, queriendo conseguir que los alumnos conozcan el Bushido, que son las siete virtudes que tiene que cumplir un buen Samurái de forma que se trabajará el orden y la disciplina, a través de un trabajo por rincones, de forma que ocupando todo el gimnasio se ha dispuesto una serie de rincones correspondiendo a las siete virtudes que tiene el Bushido, las cuales debe cumplir todo buen Samurái, estas son: GI (justicia), desarrollándose en la actividad “La caja mágica”, REI (respeto-cortesía), desarrollándose en la actividad “El frasco de las emociones”, YU (coraje), desarrollándose en la actividad “Arena mágica”, MEIYO (honor), desarrollándose en la actividad “Los bolos locos”, JIN (benevolencia), desarrollándose en la actividad “Donde estoy”, MAKOTO (honestidad), desarrollándose en la actividad “Bola de papel” y por último CHUUGI (lealtad), desarrollándose en la actividad “El trono”. Como vuelta a la calma se contará el cuento de Kamishibai: “La mariposa azul”.

Por otro lado, en todas las sesiones, en la parte de vuelta a la calma se finalizará con un cuento de Kamishibai, los cuales están relacionados con cada una de las sesiones, para que los alumnos aprendan, a partir de la moraleja, los mensajes y valores que se transmiten desde la cultura japonesa.

Para que se comprenda mejor todo el planteamiento, a continuación, tomaremos como ejemplo la sesión número cinco que tiene por título “Teatros japoneses” en la que se podrá observar su estructura y contenido. Como explicábamos, la parte de vuelta a la calma se finalizará con un cuento de Kamishibai. Para esta sesión le corresponde “El ogro rojo que lloró”, en el que había un ogro rojo que quería vivir en armonía con las personas del pueblo, pero las personas se asustaban de él y huían, pero un día el ogro azul fue a ver a su amigo ogro rojo y como le vio muy triste, le ayudó para que los aldeanos del pueblo le acogieran como uno más. Este cuento muestra la importancia de la amistad y la bondad.

Este cuento como los demás correspondientes a cada sesión, pueden consultarse en los anexos.

Tabla 2. Sesión.

UNIDAD E.P.	CULTURA JAPONESA EN E.FÍSICA	CURSO: 1º E.P
Nº de sesión: 5º	“TEATROS JAPONESES”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer situaciones lúdicas cooperativas - Explorar capacidades de representación - Adquirir estrategias de actuación para buscar soluciones en situación de problemas. - Respetar a los compañeros. - Mantener el orden y la disciplina. 		CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Expresión corporal.
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento guiado. 	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Papel de periódico. - Cartulinas, - Un cuento Kamishibai, (紙芝居), “EL OGRO ROJO QUE LLORO”. 	
ORGANIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Por grupos de 3 o 4 alumnos. 		
ANIMACIÓN: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se pedirá a los alumnos que se disfracen “imaginariamente”, de Samuráis, a continuación, se desplazaran al gimnasio de forma ordenada y en silencio, puesto que en la escuela del Samurai uno de los requisitos es desplazarse en silencio y hacer bien las filas. - Se explicará que los samuráis son capaces de saber cómo estamos, sólo con mirarnos. Además, gracias a los ejercicios que practican diariamente con su cuerpo y mente, su expresión corporal está muy desarrollada, siendo capaces de expresar con su cuerpo muchas cosas de las que nos intenta decir. - A continuación, una vez en el gimnasio, realizaremos un calentamiento básico. 		
PARTE PRINCIPAL: 40 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - LA JUNGLA: Entre todos los alumnos se repartirán cuatro animales diferentes (león, mono, elefante, tigre). Los alumnos llevarán pegado en su frente las tarjetas con el animal que les ha tocado sin ellos saberlo. Desplazándose por el gimnasio, con los compañeros que se crucen, deberán representar el animal que cada uno lleve en su frente. Así tendrán que reunirse con todos los animales que suenen cómo él. - ENTENDER LO QUE ME DICEN LOS DEMÁS: Los alumnos se organizarán por parejas, dando a un miembro de cada pareja una tarjeta que no podrá ver. La tarjeta se la colocará en la frente de manera visible para el otro compañero. Éste tendrá que representar el oficio que aparezca en la tarjeta de su compañero, tratando de que lo adivine, cuando el compañero lo adivine se cambian los papeles. En las tarjetas pondrá oficios: bombero, camarero, policía, maestro, médico, cocinero, mecánico, etc. - LA ATENCIÓN DE UN SAMURAI: Los alumnos se pondrán por grupos de cuatro. En el espacio del gimnasio habrá diversas tarjetas con nombres de deportes (fútbol, tenis, voleibol etc.). Un miembro de cada equipo saldrá corriendo hasta donde estén las tarjetas cogerá una y volverá a su equipo teniendo que representar al equipo el deporte que le haya tocado en la tarjeta; para que éstos lo adivinen. Así sucesivamente. - SOMOS CREADORES DE PAPEL: Se dispondrán hojas de papel de periódico por el suelo, y cada alumno se colocará al lado de una, se les explicará que, con el papel de periódico, pueden hacer multitud de cosas, como, por ejemplo, un gorro, una falda, una armadura, etc., deberán confeccionar lo que se les proponga y ellos también pueden dar ideas. 		
VUELTA A LA CALMA: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar la sesión les contaré un cuento Kamishibai, (紙芝居), “EL OGRO ROJO QUE LLORO”. - Terminaremos con el aseo personal, y cambio de ropa imaginariamente para el regreso al aula. 		

5.5 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS

La legislación vigente Ley Orgánica 2/2006, de 3 mayo, de Educación, tiene su continuidad en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, en la que se establecen diferentes competencias que los alumnos/as deben trabajar, a saber:

Tabla 3 Competencias.

1. La competencia en comunicación lingüística.
2. La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. La competencia digital.
4. La competencia para aprender a aprender.
5. La competencia social y cívica.
6. La competencia sobre el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. La competencia sobre conciencia y expresiones culturales.

Nota. Extraído de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 mayo.

De entre estas competencias se llevarán a cabo en este proyecto las siguientes:

1. **La comunicación Lingüística:** el alumno tendrá que aprender a utilizar el lenguaje como instrumento para la igualdad y relaciones iguales entre hombres y mujeres.
4. **La competencia para aprender a aprender:** el alumno debe desarrollar su capacidad para iniciar su aprendizaje, organizar su tarea y tiempo, trabajando de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
5. **La competencia social y cívica:** el alumno debe desarrollar la capacidad para relacionarse con los demás y participar de forma activa.
6. **La competencia sobre el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** el alumno debe desarrollar la creatividad y capacidad para planificar y gestionar proyectos.
7. **La competencia sobre conciencia y expresiones culturales:** capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, artes plásticas y escénicas.

5.6 METODOLOGÍA

5.6.1 Introducción

En primer lugar, debemos responder a la cuestión, **¿qué entendemos por método de enseñanza?**

Desde el punto de vista didáctico, el método no debe considerarse un instrumento para conducir el proceso de enseñanza aprendizaje, sino como el contexto de aprendizaje en el que se desarrolla el currículo y el planteamiento general de la acción didáctica. Delgado Noguera define estilo de enseñanza cómo:

Modo o forma que adoptan las relaciones didácticas entre los elementos personales del proceso de enseñanza-aprendizaje tanto a nivel técnico y comunicativo, como a nivel de organización del grupo-clase y sus relaciones afectivas en función de las decisiones que tome el profesor. Delgado Noguera (1989).

En nuestro caso destacamos el descubrimiento guiado, que es el método que más se va a llevar a cabo en la propuesta. Se trata de un estilo de enseñanza adecuado para el aprendizaje de ciertos conceptos básicos de movimiento, en el que se sigue el siguiente proceso: el profesor define el tema de aprendizaje, fija la secuencia de aprendizajes y el alumno actúa probando opciones. El profesor intervendrá de manera indirecta realizando preguntas abiertas para así focalizar la atención en aspectos concretos que dirijan al alumno a la resolución de la propuesta planteada. El impulsor de este estilo fue Muska Mosston (1966).

El método de enseñanza debe ser **flexible, activo, participativo e integrador** y adaptado en función de las características del proceso enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener en cuenta una serie de aspectos como pueden ser:

- Características del alumno.
- Objetivo a perseguir.
- Recursos utilizados: materiales, así como temporales y espaciales.

El papel del docente en el método didáctico, corresponde con el: **qué, cómo, cuándo actuar**. Las tareas evolucionaran de lo general a lo particular y de lo simple a lo complejo.

5.6.2 Planteamiento inicial.

Debemos diferenciar varios principios metodológicos:

- Partir del nivel de desarrollo del alumno.
- Impulsar la construcción de aprendizajes significativos y mostrar la funcionalidad de los aprendizajes.
- Originar la capacidad de aprender a aprender.
- Inspirar el desarrollo de la actividad mental en el alumno.
- Dotar a las actividades de enseñanza-aprendizaje de forma lúdica.
- Favorecer la comunicación e interacción social.

A partir de estos principios, nos planteamos además del descubrimiento guiado la utilización de la instrucción directa y la enseñanza mediante procedimientos de búsqueda.

La instrucción directa se utilizará en la enseñanza de tareas, en las que existan respuestas motrices definidas y en el aprendizaje de movimientos complejos y específicos. El empleo de los procedimientos de búsqueda en la enseñanza de tareas motrices flexibles cuya mayor dificultad se centre en aspectos perceptivos y de toma de decisiones.

Algunos autores respaldan esta metodología, valorando los beneficios principales que conlleva (en Sánchez, 2013):

- Los alumnos desarrollan habilidades y competencias tales como, colaboración, plantación de proyectos, comunicación, toma de decisiones, y manejo del tiempo. (Blank, 1997; Dickinsion et al, 1998).
- Mejora la satisfacción con el aprendizaje y prepara mejor a los estudiantes para afrontar situaciones reales que se encontraran en sus futuros laborales.
- Se aumenta la motivación. Se registra un aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las tareas (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).
- Integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. Los estudiantes retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están comprometidos con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados, sin conexión. Se hace énfasis en

cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real. (Blank 1997. Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998).

- Acrecentar las habilidades para la solución de problemas (Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).
- Aumentar la autoestima. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase y de realizar contribuciones a la escuela o a la comunidad (Jobs for the future).
- Desarrollo de habilidades de colaboración para construir conocimiento. El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson 1994; Reyes 1998).
- Aprender de manera práctica a usar la tecnología (Kadel, 1999; Moursund, Bielefeldt & Underwood, 1997).
- Acrecentar las fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques y estilos hacia éste (Thomas, 1998).

Propuesta inicial:

El objetivo para la puesta en marcha del proyecto “*Cultura Japonesa*”, será atraer la atención de los alumnos de primero de primaria del CEIP “*Marqués de Lozoya*”, a través de la presentación de un personaje imaginario al cual llamaremos: “Samu, el Samurái”, quién se ha puesto en contacto con nuestra clase desde Japón para formar a nuevos futuros Samuráis, puesto que cada vez quedan menos guerreros.

Para fomentar la motivación por parte de los alumnos, se les pondrá un vídeo con la siguiente introducción en la exposición del proyecto:

“Una antigua leyenda japonesa, cuenta como una hermosa diosa nipona quedó sumergida en una inmensa tristeza por amor; lloró, lloró y lloró durante un tiempo inmenso, y de sus lágrimas brotaron islas que conformaron lo que hoy se conoce cómo el archipiélago del sol naciente. Siglos más tarde, surgirían guardianes para proteger sus costas y territorios. Esos guardianes, durante siglos, fueron los samuráis”. Tomado de <https://catacata.com/samurai-leyendas-belleza-espiritualidad/> [Consultado el 08-02-2020]

5.6.3 Procedimiento: la gamificación.

Para llevar a cabo este proyecto, trabajaremos el comportamiento, la actitud, el respeto y la lealtad a través de la gamificación, para convertirse en un verdadero Samurai, puesto que es importante en la cultura japonesa.

Según León-Díaz, Martínez y Santos (2019), el concepto de gamificación ha sido definido como:

Una técnica, un método o estrategia que consiste en introducir dinámicas propias de los videojuegos. El profesorado elabora una serie de actividades de aprendizaje en base a una historia o narrativa, que incluye un conjunto de elementos del juego en un contexto donde es poco habitual su utilización. Su objetivo principal es involucrar al alumnado en una aventura lúdica relacionada estrechamente con sus gustos e intereses, dando lugar a que se favorezca la implicación de estos con la ayuda de diferentes dinámicas y soportes interactivos. (p. 112).

La **gamificación** aparece dentro de la Educación Física, para innovar la práctica docente tradicional, con el fin de motivar al alumno en la práctica de actividad física. Esta

metodología promueve la autonomía del alumno, capacidad de resolución de problemas, relaciones interpersonales y el aprendizaje activo mediante un método lúdico y cooperativo.

De esta manera se desarrollarán tres aspectos clave: la autonomía, la competencia y la relación con los demás.

En definitiva, podemos decir que el método de enseñanza indica una serie de aspectos generales de actuación que serán concretados por los procedimientos que se analizarán más adelante.

5.7. RECURSOS

Según Parcerisa (1996) material curricular es “cualquier tipo de material destinado a ser utilizado por el alumnado y los materiales dirigidos al profesorado que tengan como finalidad ayudar al profesorado en el proceso de planificación y/o de desarrollo y/o de evaluación del currículum”.

En educación Física se utilizan los recursos materiales los cuales se pueden definir como “todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.” (Díaz Lucea, 1996, p 43).

La importancia de la utilización de los diferentes recursos materiales dentro de la EF está justificada por una serie de consideraciones:

- Se utilizan para lograr diferentes objetivos y trabajar diversos contenidos, como hemos visto.
- Ayudan a conseguir diferentes habilidades físicas tanto generales como específicas
- Permiten una gran variación de las tareas y mayor participación, por lo que son muy motivantes.
- Proporcionan situaciones de colaboración y ayuda, fomentando el proceso de socialización del alumnado.

Para llevar a cabo este proyecto de innovación a la cultura japonesa, se utilizarán diversos materiales, como los que se mencionan en las sesiones de la Unidad Didáctica, véase anexos.

Por otro lado, para la gamificación se utilizarán:

- **Video motivador:** Se les pondrá a los alumnos un vídeo motivador para adentrarles en la temática de la cultura japonesa y los Samuráis. Dicho video ha sido realizado por la propia docente, que cuenta la leyenda de la Diosa Nipona.
<https://drive.google.com/open?id=1-jBKNfzLeHFbyy2zTut-AZSLsIiwcHj7>
- **Tablero de juego:** Se ubicará en la corchera de la clase, donde los niños puedan ir viendo su avance, día a día, en la que cada alumno irá ganando Taiyos (soles), según vayan cumpliendo con las condiciones establecidas en las clases. En donde los alumnos podrán ir avanzando por las casillas, con sus avatares que previamente han elaborado cada alumno de cómo se ven a sí mismos, las casillas van de 5 en 5, en donde el profesor valorará:
 - Trabajo individual: 5 – Muy bueno, 4 – Bueno, 3 – Regular, 2 –Malo, 1 – Muy malo.
 - Trabajo en grupo: 5 – Acaban primeros, 3 – Acaban segundos, 1 – Acaban terceros (si hay más grupos se rehacen las puntuaciones)
 - Comportamiento en la clase: 5 – Muy bueno, 4 – Bueno, 3 – Regular, 2 – Malo, 1 – Muy malo

El objetivo final es que todos los alumnos lleguen a conseguir ir a la escuela de los Samuráis.

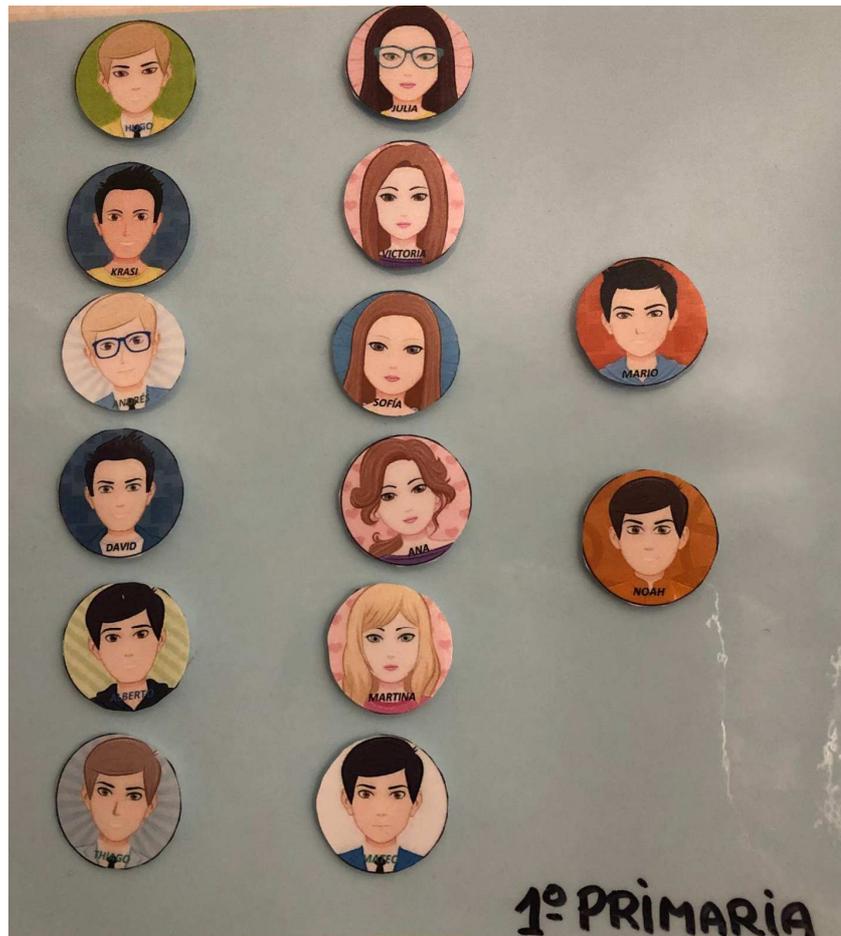
Imagen 5. Tablero de juego



Nota. Elaboración propia.

- **Avatares para los alumnos:** Los alumnos crearán sus propios avatares para avanzar por el tablero de juego, y además los utilizarán también en los percheros y material escolar, etc. Para identificarse, de esta forma cuidaremos la protección de datos de cada alumno.

Imagen 6. Avatares de los alumnos.



Nota. Elaboración propia.

- **Cartas de recompensa:** A los alumnos se les otorgarán cartas de privilegio si consiguen los puntos necesarios. Aparte de ir anotando los puntos de la sesión, tendremos un panel de gestión en la clase donde podrán ver su evolución a golpe de vista.

Cada 25 punto se habrá subido en la jerarquía en el camino hacia el máximo nivel. Al hacer uso de la carta, se tendrá que devolver hasta que consiga otra por acumulación de puntos.

<u>Niveles</u>	<u>Cartas de privilegio</u>	<u>Recompensa</u>
Novel actividades.	Kiiroi (amarillo)	Poder elegir pareja en los juegos o Encabezar la fila para subir y bajar al gimnasio Elegir un juego para el calentamiento.
Avanzado	Midoriro (verde)	Poder ir al servicio cuando desee. Se encarga del material de E.F. Ser el capitán en los juegos.
Experto	Ao (azul)	Subir 0,5 puntos en la nota. Poder escoger 3 juegos para la clase de E.F. Juego libre 30' en una próxima clase

Imagen 7. Muestra de las cartas de privilegios de diferentes niveles.

<p>NIVEL KIIROI</p>  <p>CALZADO "GETA" Usando esta carta puedes elegir pareja en los juegos o actividades</p>	<p>NIVEL MIDORIIRO</p>  <p>ARMADURA "ITAMONO" Con esta carta puedes ser el capitán en los juegos y actividades de la clase</p>	<p>NIVEL AO</p>  <p>ARMADURA "TETSU" Esta carta te permite escoger 3 juegos para la clase de E.F</p>
--	---	---

Nota. Elaboración Propia

- **Listas de seguimiento:** La hoja de seguimiento la colocaremos en la corchera de la clase donde los alumnos la podrán consultar. Nos servirá para evaluar el trabajo individual, trabajo grupal, comportamiento y actitud. Se pondrá en común colaborando todos a la hora de evaluarse a sí mismo y sus demás compañeros.

Imagen 8. Lista de seguimiento.

SIGUE EL CAMINO DEL SAMURAI 

ALUMNOS	SESIÓN 1			SESIÓN 2			SESIÓN 3			SESIÓN 4			SESIÓN 5			
	Individual	Colectivo	Comport.	TOTAL	Individual	Colectivo	Comport.	TOTAL	Individual	Colectivo	Comport.	TOTAL	Individual	Colectivo	Comport.	TOTAL
HUGO																
ANDRÉS																
KRASI																
THIAGO																
ANA																
NOAH																
ALBERTO																
MATEO																
DAVID																
MARTINA																
VICTORIA																
SOFÍA																
JULIA																
MARIO																

Nota. Elaboración propia.

- **Mural de niveles de samurái:** Este mural nos será útil para que los alumnos conozcan los diferentes niveles de Samurái que hay, de esta forma a medida que avancen por el tablero de juego sabrán en qué nivel se encuentran, Además también se utilizará en las sesiones, más concretamente en la sesión número 2 “El cuerpo de un Samurái”, para que los alumnos reconozcan las partes del cuerpo de un Samurái.

Imagen 9. Diferentes niveles de Samurái.

		
SAMURÁI NOVEL	SAMURÁI AVANZADO	SAMURÁI EXPERCTO

Nota. Elaboración propia

5.8 EVALUACIÓN

En este proyecto, se entiende la evaluación en la línea que apunta López (2006), como *“Un conjunto de actividades que se utilizan con objeto de recabar la información necesaria para juzgar y tomar decisiones sobre la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje”*.

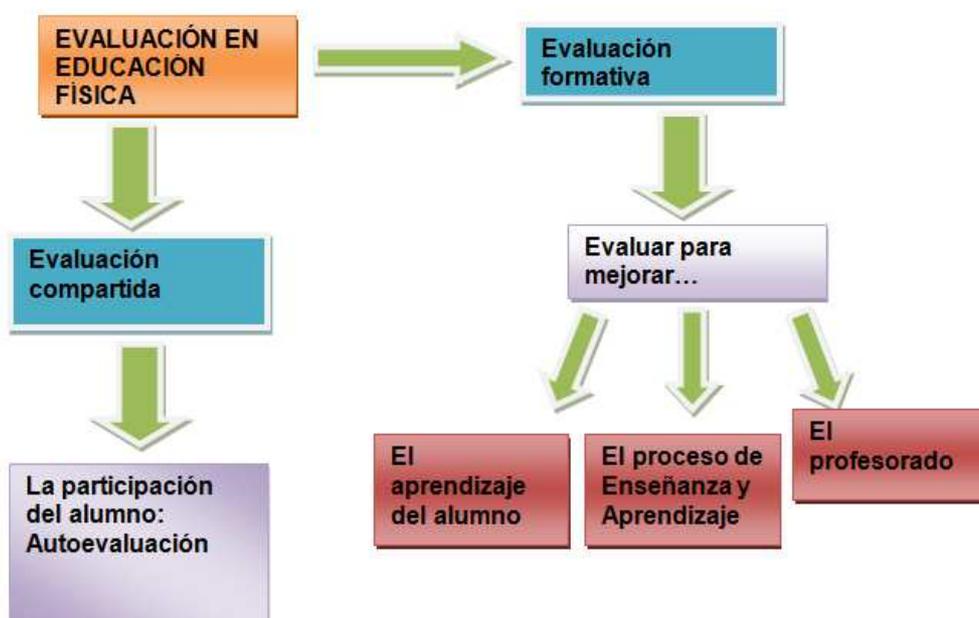
5.8.1 ¿Para qué evaluar?

Centrándonos en Hernández y Velázquez (2004) se concretan dos de sus finalidades: Para saber lo que saben o saben hacer los alumnos, para comprobar si el transcurso del proceso de enseñanza y aprendizaje se ajusta a lo previsto... En conclusión, para tomar decisiones y mejorar el proceso educativo.

5.8.2 Tipo de evaluación que se va a utilizar

Por norma general, el tipo de evaluación que se va a llevar a cabo en este proyecto es el de evaluación **formativa** (dialogada, democrática...) y **compartida** (diálogo, toma de decisiones colectivas...), en la línea propuesta por López (2006).

Grafico 1. Evaluación



Nota. López, V. (2006), *“La evaluación formativa y compartida”*. Madrid.

Para evaluar debemos hacernos tres preguntas fundamentales:

¿**Qué evaluar?** Se evaluará el desarrollo de las capacidades de los alumnos/as.

¿**Cómo evaluar?** Mediante la recogida de la mayor cantidad de información posible.

¿**Cuándo evaluar?** La evaluación es un proceso continuo a lo largo de toda la etapa educativa.

Para evaluar los aprendizajes se consideran los tres ámbitos:

LA EVALUACIÓN DEL ÁMBITO COGNITIVO: Los instrumentos que vamos a utilizar para evaluar los conceptos son:

- **Verbalización:** El profesor mantendrá un dialogo diario con los alumnos, al término de cada sesión, de esta forma los alumnos se sentirán importantes, que hará que aumente su motivación, ya que a esta edad valoran mucho lo desconocido y novedoso.
- **La puesta en común:** Se evaluará en gran grupo, disponiendo a los alumnos en un círculo. De esta manera se pondrá en común la valoración del trabajo realizado en la sesión, además cada alumno valorará, el trabajo individual, trabajo colectivo y comportamiento, con la numeración del 1 al 5.
- **Cuaderno del alumno:** Se evaluará determinados conceptos concretos en unidades didácticas específicas, como por ejemplo en la Sesión 4: “¿Qué es el Bushido?, en la que se trabajarán las siete virtudes del Samurái (Bushido), que los alumnos tendrán que cumplir para llegar a ser unos buenos Samuráis.

LA EVALUACIÓN DEL ÁMBITO MOTRIZ: Los mecanismos que se emplearán para evaluar éste ámbito serán:

- Los **sistemas de observación**, donde utilizaremos algunos instrumentos como: El registro anecdótico, hojas de registro...; como el ejemplo que hemos visto en “*Sigue el camino del Samurái*”.
- Los **mecanismos de experimentación** como, por ejemplo, en la Sesión 1: “**Estáis preparados amigos, empezamos la aventura**”, en la que se trabajarán diferentes

habilidades. Así, en las estaciones de la gymkhana los alumnos tendrán que experimentar diferentes habilidades para las diferentes pruebas.

LA EVALUACIÓN DEL ÁMBITO AFECTIVO-SOCIAL: Los instrumentos a utilizar serán:

- La opinión del profesor/a (a lo largo de todo el proyecto).
- La evaluación dialogada, autoevaluación, en la que existirá un intercambio de valoraciones sobre las sesiones entre los alumnos y el profesor, así los alumnos pueden ir conociendo su progreso a lo largo de este proyecto, siendo capaces de autoevaluarse y de esforzarse por aprender en la siguiente sesión.

6. RESULTADOS

Para llevar a cabo la gamificación del comportamiento Samurái, en las clases de Educación Física, contaremos con un cuadrante en el que aparecerá el “Avatar” de cada uno de los alumnos, el cual ha sido creado al inicio del curso, por cada niño. De esta manera cuidaremos la protección de datos de nuestros alumnos. En el cuadrante cada alumno verá su progresión, ya que estará colocado a la entrada de la clase en la corchera, en un lugar visible para ellos.

Para reforzar dicha gamificación contaremos con el apoyo de las diferentes áreas que se imparten en dicha clase, donde en días anteriores explicaremos a los profesores que imparten dichas asignaturas (Inglés, Música, Plástica, Matemáticas, Religión Católica, Lengua, etc), en el curso de primero de primaria.

Avatar: se denomina avatar a una representación gráfica que se asocia a un usuario en particular para su identificación en un videojuego, foro de internet, etc. El avatar puede ser una fotografía, icono, figura o dibujo artístico y puede tomar forma tridimensional, como en juegos o mundos virtuales, o bidimensional, como icono en los foros de internet y otras comunidades en línea. Tomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar> [Consultado el 10-2-2020]

Imagen 10. Avatares de los alumnos



Nota. Elaboración propia.

En cuanto al análisis de los resultados, hemos de decir que no he podido llevar a la práctica este proyecto, por cuestiones laborales, por lo que hemos tenido la posibilidad de exponer los resultados, pero gracias a que en el centro donde se tiene pensado llevar a cabo la propuesta sí se trabaja en proyectos que van en la misma línea, esto nos lleva a pensar que si el proyecto se llevase a cabo, los resultados serían similares, es decir, podrían ser muy positivos, y por esta razón nos decidimos a realizar el trabajo sobre este tipo de enseñanza, como una forma de desarrollar un planteamiento innovador y motivante, que permita al

alumnado aprender y progresar en su desarrollo motor y personal. Esperamos poder llevarlo a la práctica para poder hacer un análisis completo del mismo y que los resultados puedan ir en la línea de la mejora de la actitud y comportamiento infantil.

7. CONCLUSIONES

En este apartado vamos a realizar una valoración de la consecución de los objetivos de nuestro TFG. Dado que no se ha podido llevar a la práctica en el centro educativo trataremos de relacionar cada objetivo con las ideas propuestas en el presente trabajo:

- Conocer la cultura japonesa a través del área de Educación Física mediante la realización de actividades y juegos que permitan al alumnado un acercamiento a la misma.

En la redacción y diseño de la propuesta de intervención didáctica puede verse con claridad que este objetivo es posible, dado que hemos desarrollado numerosas actividades y dinámicas que tienen por finalidad dar a conocer una nueva cultura y los valores de la misma.

- Concienciar de la importancia de la autorregulación, la ayuda, servicio y empatía hacia los demás compañeros, dando a conocer las 7 virtudes del Samurái.

Este objetivo se consigue a través del trabajo relacionado con “las 7 virtudes del Samurái²”. Además, hemos desarrollado una sesión específica, que es la sesión 4. “Qué es el Bushido”, en la que a partir del trabajo por rincones se realizan actividades específicas para trabajar cada una de las virtudes: justicia, respeto, honestidad...; de manera que el alumnado trabaja valores prosociales a partir de diferentes dinámicas, que permitirán identificar valores muy adecuados en el ámbito educativo.

- Desarrollar actitudes de respeto y asumir el rol en el juego ante diferentes situaciones como valores propios de la cultura japonesa.

A través de la propuesta de intervención se hace especial hincapié en los valores propios de la cultura samurái. Los niveles que el alumnado puede ir adquiriendo suponen una fuente de motivación para desarrollar la propuesta de forma activa y participativa y esperamos que su aplicación permita que el alumnado aprenda y progrese adecuadamente en esta línea.

² Para profundizar en este tema, consultar Anexo 2

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 LEGISLATIVA

LOE: La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

LOMCE: La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE)

DECRETO: El Real Decreto 26/2016 de 21 julio,

8.2 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARNOLD, P.J. “*Educación Física, movimiento y currículum*”. Ed. Morata. Madrid, 1991.
- BLÁZQUEZ, D. “*Evaluar en Educación Física*”. Ed. I.N.D.E. Barcelona, 1990.
- COLL, C. “La evaluación como proceso de enseñanza aprendizaje”. *Cuadernos de Pedagogía*, nº 103-104, agosto, 1993.
- DELGADO, M.A. (2002) “Educación Física y Estilo de Enseñanza”. Ed. INDE
- DÍAZ-LUCEA, J. (1996) Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts de Efy deportes nº 43*: 42-54
- FERNÁNDEZ BALLESTEROS, R. “*Evaluación de programas. Una guía práctica en ámbitos sociales, educativos y de salud*”. Ed. Síntesis. Madrid, 1996.
- HERRERA, M.A. (2006) Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653)
- HUIZINGA, J (1972) “Homo Ludens”. Alianza Editorial, S.A
- LEÓN-DÍAZ, O.; MARTÍNEZ, L.F. Y SANTOS, M.L. (2019) Gamificación en Educación Física. Un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista iberoamericana de ciencias de la actividad física y el deporte*, 8 (1): 110-124
- LÓPEZ PASTOR, V. (2006). “La evaluación formativa y compartida”. Madrid.ISBN.
- MENÉNDEZ, A. (2003). “Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física”. Ed. Paidotribo.

- MUSKA MOSSTON (1966). “La Enseñanza de la Educación Física”. Ed. Hispano Europa.
- OMEÑACA, R. (2001) “*Explorar, jugar, cooperar*”. Ed. Paidotribo.
- PADILLA, R. (2009) Desarrollo psicoevolutivo en niños de 6 a 12 años. *Revista digital Experiencias educativas* n° 14. [Recuperado el 4-2-2020 de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/RAFAEL_PADILLA_1.pdf]
- PARCERISA, A.. (1996) *Materiales curriculares : cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: Graó.
- ROCA, B. (2009) “*Guerreros Orientales*”. Ed Susaeta.
- RUIZ OMEÑACA, J.V. (2013) “*La programación de E.F. para Primaria*”. Propuesta para su elaboración. Universidad de La Rioja. Servicio de publicaciones.
- SÁNCHEZ, J.A. (2013) Qué dicen los estudios sobre el aprendizaje basado en proyectos. *Revista digital actualidad-pedagógica*. [Recuperado el 31-1-2020 de http://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf]
- VELÁZQUEZ CALLADO, C. (2006) “*365 Juegos de todo el Mundo*”. Ed. Océano Ambar.
- VICIANA RAMÍREZ, J. (2011) “*Unidades didácticas especiales*”. Buenos Aires. Lecturas: Educación Física y deportes.

8.3 WEBGRAFÍA

- <https://catacata.com/samurai-leyendas-belleza-espiritualidad/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar>
- <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- https://www.youtube.com/watch?v=pMXd_DHxeCc
- <https://rincondeltibet.com/blog/p-la-mendiga-y-el-samurai-cuento-japones-36934>
- <https://www.diarionorte.com/article/135722/el-hilo-rojo-una-inquieta-leyenda-japonesa>
- <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/leyendas/la-mariposa-azul-leyenda-oriental-para-ninos/>

- <https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/el-ogro-rojo>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Daimy%C5%8D>
- <https://koratai.com/otras-paginas/7-virtudes-bushido>
- [https://actividadesinfantil.com/archives/6881file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAmbientesDeAulaQuePromuevenElAprendizajeDesdeLa-5169752%20\(1\).pdf](https://actividadesinfantil.com/archives/6881file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosAmbientesDeAulaQuePromuevenElAprendizajeDesdeLa-5169752%20(1).pdf)
- https://es.123rf.com/photo_76252630_ilustraci%C3%B3n-de-dibujos-animados-de-samurai-guerrero-japon%C3%A9s.html
- <https://espanol.free-ebooks.net/ebook/Cuentos-Tradicionales-Japoneses-para-Ninos>
- <http://www.delotroladolibros.com/productos/cuentos-japoneses-para-ninos-edicion-bilingue&id=2197>
- https://www.google.es/search?q=libros+de+cuentos+de+samurais+para+ni%C3%B1os&tbm=isch&ved=2ahUKEwi38Zr3h8rnAhXK_IUKHVslBvoQ2-cCegQIABAA&oq=libros+de+cuentos+de+samurais+para+ni%C3%B1os&gs_l=img.3...20257.24053..24661...1.0..0.125.1070.8j4.....0....1..gws-wiz-img.....35i39.-dKWU7Cz2is&ei=d-ICXvfZCsr5lwTbypjQDw&bih=625&biw=1366#imgrc=Xya5E712vxnhWM&imgdii=PJVMzrsqkZ1b7M
- <https://catacata.com/samurai-leyendas-belleza-espiritualidad/>

9. ANEXOS

9.1 UNIDAD DIDÁCTICA

Tabla 3. Ruíz Pérez y otros.

UNIDAD E.P.	CULTURA JAPONESA EN EDUCACIÓN FÍSICA	CURSO: 1º E.P
Nº de sesión: 1º	“ESTÁIS PREPARADOS AMIGOS, EMPEZAMOS LA AVENTURA.”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Conocer conceptos de la cultura japonesa. - Respetar a los compañeros. - Mantener el orden y la disciplina. - Conservar limpio el entorno utilizado. 		CONTENIDO: <ul style="list-style-type: none"> - Expresión Corporal
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento guiado. - Mando directo - ORGANIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Por grupos de 3 o 4 alumnos. 		MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Bancos suecos - Goma elástica - Un cuento Kamishibai, (紙芝居), “El gato sol” - Espalderas - Aros - Balones de Goma-espuma
ANIMACIÓN: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, explicaremos a los alumnos que se encuentran en una escuela de Samuráis, donde se tendrán que disfrazar, de Samuráis, a continuación, se desplazaran al gimnasio de forma ordenada y en silencio, ya que es necesario para poder a llegar a ser un buen Samurái. - Se contará lo que se va hacer en la sesión. - A continuación, una vez en el gimnasio, realizaremos un calentamiento básico. 		
PARTE PRINCIPAL: 40 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - Explicaremos a los alumnos que se encuentran dentro de la escuela de preparación para llegar a ser algún día, grandes Samuráis. Para ello es importante que aprendan cosas del país de procedencia de éstos, que es Japón. De esta forma conocerán un poco más de ellos y estarán más preparados. - Para conseguir esto, se organizará una gimkhana por el espacio, por el que se moverán de una prueba a otra. En primer lugar, realizaremos una toma de contacto, para que de esta manera los alumnos entiendan lo que hay que hacer en cada prueba. De esta forma les ayudaremos a entender las pruebas y a facilitar la comprensión de la lectura de los carteles de cada una de las diferentes pruebas. Para que así puedan después hacerlo ellos por equipos de manera más independiente. <p>Prueba 1º “El puente colgante”: Formaremos una hilera con bancos suecos donde los alumnos, en dos grupos se colocan a ambos extremos. Los dos grupos avanzan simultáneamente en sentidos contrarios por el puente colgante. Todos han de coordinar sus movimientos para conseguir que ambos grupos lleguen hasta los otros extremos del puente.</p> <p>Prueba 2º “El camino del Samurái”: Los alumnos suben por un banco que forma un plano inclinado, avanzan por las espalderas y bajan por otro banco, hay alumnos avanzando en ambos sentidos, por lo que al</p>		

coincidir con alguien que se desplaza en sentido contrario habrá que establecer relaciones de colaboración y cooperación para que todos puedan seguir avanzando.

Prueba 3° “Saltamos de isla en isla”: Disponemos de aros de diferentes tamaños y colores, (explicaremos a los alumnos que son las diferentes islas de Japón) formando diferentes caminos. El grupo de alumnos tendrá que ir saltando de aro en aro, de diferentes formas (a pies juntos, pata coja, en zancada). El profesor decidirá la forma de desplazarse, según el color de los aros.

Prueba 4° “La gran tela de araña”: Se coloca una goma elástica sujeta por sus extremos de tal manera que queden diferentes espacios por los que pasar. Los miembros del grupo se colocan por parejas y sin perder contacto con el compañero se pasa por los huecos. El resto de las parejas ayudaran a los compañeros que están pasando en ese momento.

Prueba 5° “Cazando tesoros”: Formaremos grupos de cuatro alumnos, (dos de ellos mantendrán abierta la red, porta balones, mientras que sus otros compañeros lanzarán los balones intentando introducirlos en la red. Los portadores de la red cooperan con los lanzadores, para que los balones de goma-espuma acaben dentro de la red. Periódicamente se cambiarán los roles.

- En cada prueba habrá un cartel con información muy interesante de Japón, y los japoneses que los alumnos tendrán que leerlo atentamente. Cuando todos los alumnos hayan realizado las diferentes estaciones, se sentarán en un gran círculo y compartirán lo aprendido. Planteándoles las siguientes cuestiones:
 - *¿Cómo se llaman el conjunto de islas?*
 - *¿Qué deporte es muy practicado en Japón?*
 - *¿Alguien recuerda cómo se llama su ropa?*
 - *¿Para qué hacen Taichí?*

VUELTA A LA CALMA: 10 minutos.

- Para finalizar la sesión les contaré un cuento Kamishibai, (紙芝居), **“El Gato Sol”**.
- Terminaremos con el aseo personal, y cambio de ropa imaginariamente para el regreso al aula.

Cuento: “El gato sol”: (Vietnam).

https://www.youtube.com/watch?v=pMXd_DHxeCc

UNIDAD E.P.	CULTURA JAPONESA EN E.FÍSICA	CURSO: 1º E.P
Nº de sesión: 2º	“EL CUERPO DE UN SAMURAI”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las diferentes partes del cuerpo. - Desarrollar la coordinación, adaptando el movimiento en cada juego. - Respetar a los compañeros. - Mantener el orden y la disciplina. - Conservar limpio el entorno utilizado. 		CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices.
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento guiado. ORGANIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Por grupos de 3 o 4 alumnos. 	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Música - Un cuento Kamishibai, (紙芝居), “<i>La Mendiga y el Samurai</i>”. - Papel continuo. - Tarjetas de cartulinas. 	
ANIMACIÓN: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se pedirá a los alumnos que se disfracen, de Samuráis, a continuación, se desplazaran al gimnasio de forma ordenada y en silencio, puesto que en la escuela del Samurai uno de los requisitos es desplazarse en silencio y hacer bien las filas. - A continuación, una vez en el gimnasio, realizaremos un calentamiento básico. 		
PARTE PRINCIPAL: 40 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - LA RAPIDEZ DEL SAMURAI: Al ritmo de la música los alumnos se mueven por el espacio. Cuando la música se pare, los alumnos deberán seguir las instrucciones del profesor. (Por ejemplo: juntar tres manos, dos pies, cuatro antebrazos, dos bíceps, cinco glúteos). - PARTES DEL CUERPO DEL SAMURAI: Se repartirán fichas a todos los alumnos, de las diferentes partes del cuerpo con el nombre y el dibujo. En el gimnasio, pondremos varios Samuráis dibujados en papel continuo. Una vez los alumnos tengan sus tarjetas a la voz de “ya”, los alumnos tendrán que colocar lo más rápido posible, la tarjeta al lado de la parte del cuerpo que les haya tocado. Seguidamente volverán al centro del gimnasio y se intercambiarán las tarjetas entre los compañeros. (Ejemplo: si en tu tarjeta pone rodillas, han de dirigirse al Samurai pintado y colocarla al lado de las rodillas). <i>(Se tendrá especial atención a los alumnos que presenten dificultad en la lectura, los cuales podrán preguntar a un compañero y al mismo profesor, ¿Qué pone en mi tarjeta?).</i> - RELEVOS SAMURAI: Se formarán cuatro grupos, siendo cada uno un segmento corporal (cabeza, extremidades superiores, extremidades inferiores y tronco). Enfrente de los alumnos al otro lado del gimnasio, estarán repartidas las tarjetas de diferentes partes del cuerpo dadas la vuelta. A la señal del profesor un miembro de cada equipo. Tendrá que ir hasta donde se encuentran las tarjetas, levantando una de ellas, si coinciden con el segmento corporal de su equipo se la lleva, sino la deposita como estaba. El equipo que consiga juntar seis tarjetas de su segmento le obsequiaremos con un (Samurai). 		
VUELTA A LA CALMA: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar la sesión les contaré un cuento Kamishibai, (紙芝居), “<i>La Mendiga y el Samurai</i>”. - Terminaremos con el aseo personal, y cambio de ropa imaginariamente para el regreso al aula. 		

<https://rincondeltibet.com/blog/p-la-mendiga-y-el-samurai-cuento-japones-36934>

“LA MENDIGA Y EL SAMURAI”

Cuentan que había una vez un Samurai que vivía en la isla de Hokaido al norte de Japón, el era un señor feudal propietario de grandes extensiones de tierras y por lo tanto tenía muchísimos súbditos, después de mil batallas defendiendo y comandando las tropas del emperador decidió volver a su tierra natal y contraer matrimonio, el era muy apuesto y pronto se supo en toda la isla que estaba buscando esposa. Por su palacio pasaron las mujeres más hermosas de toda la isla y de otras islas más lejanas; muchas le ofrecían además de su belleza y encantos, muchas riquezas, pero ninguna lo satisfacía tanto como para convertirse en su esposa.

Cierto día, llegó una mendiga al palacio del samurai con mucha lucha consiguió una audiencia.

“No tengo nada material que ofrecerte, solo puedo darte el gran amor que siento por tí” le dijo: ”Sí me permites puedo hacer algo para demostrarte ese amor”. Esto despertó la curiosidad del samurai, quién le pidió que dijera que era eso que podía hacer. **” Pasaré 100 días en tu balcón, sin comer ni beber nada, expuesta a la lluvia, al sereno, al sol y al frío de la noche. Si puedo soportar estos 100 días, entonces me convertirás en tu esposa”.**

El samurai, sorprendido más que conmovido, aceptó el reto. Le dijo: Acepto, si una mujer puede hacer todo esto por mí, es digna de ser mi esposa.

Dicho esto, la mujer comenzó su sacrificio.

Empezaron a pasar los días y la mujer valientemente soportaba las peores tempestades. Muchas veces sentía que desfallecía del hambre y el frío, pero la alentaba imaginarse finalmente al lado de su gran amor.

De vez en cuando el samurai asomaba la cara desde la comodidad de su habitación, para verla y le hacía señas de aliento con el pulgar.

De noche la temperatura bajaba a muchos grados negativos y esto en si debía ser de una gran dureza, pues ella no tenía ni una simple manta.

Así fue pasando el tiempo, 20 días, 50 días, la gente de la isla estaba feliz pues pensaban: ¡Por fin tendremos una esposa para nuestro señor !...90 días.. y el samurai continuaba asomando su cabeza de vez en cuando para ver los progresos de la mujer. “Esta mujer es increíble” pensaba para sí mismo, y volvía a darle aliento con señas.

Al fin llegó el día 99 y todos los habitantes de la isla empezaron a reunirse en las afueras del palacio para ver el momento en que aquella mendiga se convertiría en la esposa del Samurai. Fueron contando las horas, a las 12 de la noche de ese día, tendrían boda.

La pobre mujer estaba muy desmejorada; había enflaquecido mucho y contraído enfermedades. Entonces sucedió. A las 11 de la noche del día 100, la valiente mujer se rindió, y decidió retirarse de aquel palacio. Dio una triste mirada al sorprendido samurai, y sin decir una sola palabra se marchó.

¡ La gente estaba conmocionada ! Nadie podía entender porque aquella valiente mujer se había rendido faltando solo una hora para ver sus sueños convertidos en realidad. Había soportado tanto !

Al llegar a su casa, su padre se había enterado ya de lo sucedido. Le pregunto: ¿ Porqué te rendiste a solo instantes de ser la esposa del gran samurai ?

Y ante su asombro, ella respondió: Estuve 99 días y 23 horas en su balcón, soportando todo tipo de calamidades y no fue capaz de liberarme de ese sacrificio. Me veía padecer y solo me alentaba a continuar, sin mostrar siquiera un poco de piedad ante mi sufrimiento. Esperé todo este tiempo un atisbo de bondad y consideración que nunca llegaron. Entonces entendí: una persona tan egoísta, desconsiderada y ciega, que solo piensa en sí misma, no merece mi amor !

MORALEJA: Cuando ames a alguien y sientas que para mantener a esa persona a tu lado tienes que sufrir, sacrificar tu esencia y hasta rogar... aunque te duela, retírate. Y no tanto porque las cosas se tornen difíciles, sino porque quien no te haga sentir valorado, quien no sea capaz de dar lo mismo que tú, quien no puede establecer el mismo compromiso, la misma entrega... simplemente **NO TE MERECE.**

UNIDAD E.P.	CULTURA JAPONESA EN E.FÍSICA	CURSO: 1º E.P
Nº de sesión: 3º	“¿CON QUÉ MANO SIRVO EL TÉ?”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Valorar las situaciones lúdicas cooperativas - Desarrollar la coordinación visomotriz adaptando el movimiento en cada juego. - Resolver situaciones conflictivas a través de la comunicación. - Participar activamente en todos los juegos y actividades cooperativas. 		CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento Corporal.
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> - Asignación de tareas. ORGANIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Por grupos de 4 alumnos. 	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de goma espuma. (color verde y azul) - Picas - Cuento: <i>“LA LEYENDA DEL HILO ROJO DEL DESTINO”</i> 	
ANIMACIÓN: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se pedirá a los alumnos que se disfracen, de Samuráis, a continuación, se desplazaran al gimnasio de forma ordenada y en silencio, puesto que en la escuela del Samurai uno de los requisitos es desplazarse en silencio y hacer bien las filas. - A continuación, una vez en el gimnasio, realizaremos un calentamiento básico. 		
PARTE PRINCIPAL: 40 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - <u>PELOTAS A LA DERECHA Y A LA IZQUIERDA:</u> Por grupos de cuatro alumnos, se repartirá dos pelotas de color azul, y dos de color rojo. Dispuestos en fila y separados a una distancia en la que colocaremos una pica, tendrán que salir corriendo y dejar los que tengan la pelota de color azul al lado derecho de la pica y los que tengan la roja al lado izquierdo. La actividad se desarrolla como relevos de forma que saldrán cuando el que ha salido antes le haya dado el relevo. (El equipo que haya colocado todas sus pelotas bien obtendrá un samurai). - <u>PELOTAS AL SACO:</u> Los mismos grupos que en la actividad anterior, se dispondrán en un círculo con las piernas abiertas, el juego consiste en lanzar con la mano dominante e intentar colar la pelota entre las piernas de un compañero, el cual tendrá que evitarlo utilizando la mano no dominante, (se utilizaran varias pelotas a la vez). - <u>PELOTAS FUERA:</u> Se forman dos grupos, encontrándose cada uno en una zona diferente del espacio. El juego consiste en vaciar su campo de pelotas lanzándolos con ambas manos a la voz de “ya” del profesor. El campo que menos pelotas tenga, será el equipo que obtendrá un samurai. - <u>UN SORBITO DE TÉ:</u> Todos los alumnos formarán un gran círculo, se les repartirá una ficha con un samurai dibujado y tendrán que identificar la izquierda y la derecha, colocando una tacita a la derecha o a la izquierda del cuerpo del samurai. 		
VUELTA A LA CALMA: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar la sesión les contaré un cuento: <i>“LA LEYENDA DEL HILO ROJO DEL DESTINO”</i>. - Terminaremos con el aseo personal, y cambio de ropa imaginariamente para el regreso al aula. 		

<https://www.diarionorte.com/article/135722/el-hilo-rojo-una-inquieta-leyenda-japonesa>

Una historia, una leyenda

Una de las leyendas sobre este hilo rojo cuenta que un anciano que vive en la luna, sale cada noche y busca entre las almas aquellas que están predestinadas a unirse en la tierra, y cuando las encuentra las ata con un hilo rojo para que no se pierdan.

Pero la leyenda más popular y la que se recita en casi todos los hogares japoneses a los niños y jóvenes es esta: Hace mucho tiempo, un emperador se enteró de que en una de las provincias de su reino vivía una bruja muy poderosa que tenía la capacidad de poder ver el hilo rojo del destino y la mandó traer ante su presencia.

Cuando la bruja llegó, el emperador le ordenó que buscara el otro extremo del hilo que llevaba atado al meñique y lo llevara ante la que sería su esposa; la bruja accedió a esta petición y comenzó a seguir y seguir el hilo.

Esta búsqueda los llevo hasta un mercado en donde una pobre campesina con una bebé en los brazos ofrecía sus productos. Al llegar hasta donde estaba esta campesina, se detuvo frente a ella y la invitó a ponerse de pie e hizo que el joven emperador se acercara y le dijo: “Aquí termina tu hilo”, pero al escuchar esto, el emperador enfureció creyendo que era una burla de la bruja.

Empujó a la campesina que aún llevaba a su pequeña hija en los brazos y la hizo caer haciendo que la bebé se hiciera una gran herida en la frente. Luego ordenó a sus guardias que detuvieran a la bruja y le cortaran la cabeza.

Muchos años después, llegó el momento en que este emperador debía casarse y su corte le recomendó que lo mejor fuera que desposara a la hija de un general muy poderoso.

El emperador aceptó esta decisión y comenzaron todos los preparativos para esperar a quien sería después la elegida como esposa del gran emperador. Llegó el día de la boda, pero sobre todo había llegado el momento de ver por primera vez la cara de su esposa.

Ella entró al templo con un hermoso vestido y un velo que la cubría totalmente su rostro. Al levantarle el velo vio por primera vez que este hermoso rostro tenía una cicatriz muy peculiar en la frente. Era la cicatriz que él mismo había provocado al rechazar su propio destino años antes. Un destino que la bruja lo había puesto frente suyo y que decidió descreer.

La enseñanza de la leyenda del hilo rojo según la tradición japonesa tiene que ver con la comprensión del destino y el papel preponderante que juega el amor en este hilo. Muestra claramente cómo los amores destinados son eso, no podemos escapar de la persona que nació para amarnos.

Nunca se podrá romper

“Un hilo rojo invisible conecta a aquellos que están destinados a encontrarse, sin importar tiempo, lugar o circunstancias. El hilo rojo se puede estirar, contraer o enredar, pero nunca romper”. La milenaria leyenda oriental intenta echarle un poco de luz al misterio de las almas gemelas.

La antigua cultura japonesa contempla la idea de que el futuro de cada una de las personas está predestinado desde el momento en que inicia su camino. Explicación que toma fuerza con el dogma de que todo ser humano está “atado” al destino de alguien por medio de un intangible hilo color rojo que se encuentra amarrado al dedo meñique. Entonces, todos están predestinados a conocer a su otra mitad, la parte de la naranja restante, aquello que falta para que se complemente.

"Podemos entender al destino como algo programado para ser vivido y a la sincronía como una casualidad que nos lleva a conocer a esa persona que nació para amarnos. Ahí aparece también el libre albedrío. Pero el gran interrogante es si hay algo de eso o simplemente ya está todo escrito y guiado por ese hilo rojo", explica Monika Correia Nobre, astróloga y directora de Astroflor. Pero qué es lo que hace que dos personas se encuentren en el momento exacto y el lugar indicado, y también qué provoca la separación después.

Para la astróloga, parte de la historia del hilo rojo habla de una herida que nos queda en la frente, un lugar que desde lo simbólico nos dice que no vamos a poder olvidar ese amor herido. Siempre existirá un dolor por la pérdida del amor que no pudo ser. Lo cierto es que aquella persona que coincide con el otro extremo de su propio hilo, comprende sin dudar, que ese otro es la persona que estaba buscando.

Las sensaciones que pueden comprobar esa “buena elección” son la paz interior, la seguridad de sí mismos, la alegría más allá de la etapa del enamoramiento, el entendimiento casi por deducción a la otra persona y la conexión, aún sin compartir un mismo espacio físico. Ahora nos quedamos pensando... ¿estaremos con la persona que corresponde a nuestro hilo rojo?, si no es así ¿la persona destinada para mi estará con una persona equivocada?, ¿tengo que terminar mi relación para ponerme a buscar el punto de mi ovillo?, o ¿espero que él me encuentre a mí?.

Lo importante es quitar fantasmas de nuestra mente y aprender de cada relación hasta que demos con esa persona que se roba nuestra sonrisa o que comprende, sin hablar, nuestros deseos más profundos.

“Dicen que a lo largo de nuestra vida tenemos dos grandes amores; uno con el que te casas o vives para siempre, puede que el padre o la madre de tus hijos. Esa persona con la que consigues la compenetración máxima para estar el resto de tu vida junto a ella... Y dicen que hay un segundo gran amor, una persona que perderás siempre. Alguien con quien naciste conectado, tan conectado que las fuerzas de la química escapan a la razón y les impedirán, siempre, alcanzar un final feliz. Hasta que cierto día dejará de intentarlo... Se rendirán y buscarán a esa otra persona que acabarán encontrando. Pero les aseguro que no pasarán una sola noche, sin necesitar otro beso suyo, o tan siquiera discutir una vez más... Todos saben de qué estoy hablando, porque mientras estaban leyendo esto, les ha venido su nombre a la cabeza. Se librarán de él o de ella, dejarán de sufrir, conseguirán encontrar la paz (le sustituirán por la calma), pero les aseguro que no pasará un día en que deseen que estuviera aquí para perturbarlos. Porque, a veces, se desprende más energía discutiendo con alguien a quien amas, que haciendo el amor con alguien a quien aprecias”.

UNIDAD E.P.	CULTURA JAPONESA EN E.FÍSICA	CURSO: 1º E.P
Nº de sesión: 4º	“¿QUÉ ES EL BUSHIDO?”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Conocer que es el Bushido. - Respetar a los compañeros. - Mantener el orden y la disciplina. - Resolver conflictos a través de la comunicación respetuosa y el dialogo entre los compañeros. 		CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento corporal.
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo por rincones. ORGANIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Por grupos de 3 o 4 alumnos. 	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica - Antifaces - Frasco - Esterillas - Un cuento, “LA MARIPOSA AZUL” - Pelotas de tenis - Sillas - Aros - Bolos 	
ANIMACIÓN: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se pedirá a los alumnos que se disfracen, de Samuráis, a continuación, se desplazaran al gimnasio de forma ordenada y en silencio, puesto que en la escuela del Samurai uno de los requisitos es desplazarse en silencio y hacer bien las filas. - Se explicará a los alumnos en que consiste el Bushido, que son normas que se les enseña a los niños japonés desde que son muy pequeños y que tienen que cumplir si quieren convertirse en auténticos samuráis. - A continuación, una vez en el gimnasio, realizaremos un calentamiento básico. 		
PARTE PRINCIPAL: 40 minutos.		
<p>Los alumnos se dispondrán por equipos desplazándose de un sitio a otro del gimnasio, puesto que habrá siete pruebas por todo el gimnasio, (relacionadas con el Bushido). En cada prueba los alumnos contarán con un cartel explicativo, de cada una de las siete virtudes del Bushido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1º) GI (JUSTICIA): LA CAJA MÁGICA: Los alumnos se sentarán en círculo, y uno de ellos, se pondrá un antifaz, deberá meter la mano en la caja mágica y sacar un objeto de educación física, teniendo que adivinar que es, contará con tiempo limitado y tanto lo adivine como si no pasara el antifaz al compañero de al lado. Así sucesivamente. - 2º) REI (RESPECTO, CORTESIA): EL FRASCO DE LAS EMOCIONES: En un frasco tendremos varias tarjetas con diferentes emociones. Cada alumno cogerá una tarjeta y tendrá que representársela a los compañeros sin poder hablar a los compañeros, para que la adivinen. - 3º) YU (CORAJE): ARENA MÁGICA: los alumnos se sentarán en el suelo en esterillas, formando hileras. El alumno colocado el último en la hilera deberá dibujar en la espalda del compañero que tiene delante (imaginamos que es arena de la playa), una letra, éste deberá pasar el mensaje de la letra que haya entendido al de delante, y así hasta llegar al alumno del inicio de la hilera. - 4º) MEIYO (HONOR): “LOS BOLOS LOCOS”: Los alumnos se dividirán en grupos de cuatro personas, contarán con un juego de bolos cada uno. Deberán de intentar derribar todos los bolos de diferentes formas de lanzar, (sentados, de rodillas, tumbados y por último de pies). Con la ayuda de una pelota de tenis, el equipo que antes derribe la estatua formada, obtendrá un samurai. - 5º) JIN (BENEVOLENCIA): “DÓNDE ESTOY”: Los alumnos se pondrán por parejas, llevando uno de ellos los ojos tapados. Se realizará un recorrido, siguiendo la señal sonora que emite su compañero, el cual avanza por delante y cerca de él. Al final del recorrido y antes de destaparse los ojos, identificara en qué lugar del gimnasio esta. - 6º) MAKOTO (HONESTIDAD): “BOLA DE PAPEL”: Los alumnos colocados por parejas uno en frente del otro tendrán que transportar una bola de papel, sobre un papel de periódico, coordinando sus 		

acciones, para que la bola de papel no caiga y la hoja de periódico no se rompa. Pueden probar a desplazar por el espacio de diferentes formas.

- **7º) CHUUGI (LEALTAD): “EL TRONO”:** Los alumnos en grupos de cuatro, dispondrán de dos sillas y un aro. Dos componentes del grupo estarán sentados y los otros dos sujetarán el aro, los alumnos que permanecen sentados deberán lanzar pelotas de goma espuma, intentando encestarlas dentro del aro, rotarán para que todos los alumnos lancen.

VUELTA A LA CALMA: 10 minutos.

- Para finalizar la sesión les contaré un cuento Kamishibai, (紙芝居), **“LA MARIPOSA AZUL”**
- Terminaremos con el aseo personal, y cambio de ropa imaginariamente para el regreso al aula.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/leyendas/la-mariposa-azul-leyenda-oriental-para-ninos/>

La mariposa azul

Cuenta **una leyenda japonesa**, que hace muchos años, un hombre enviudó y quedó a cargo de sus dos hijas. Las dos niñas eran muy curiosas, inteligentes y siempre tenían ansias de aprender. Por eso preguntaban mucho a su padre. A veces, su padre podía responderles sabiamente, pero otras veces no sabía qué contestar.

Viendo la inquietud de las dos niñas, decidió enviarlas de vacaciones a convivir y aprender con un sabio, el cual vivía en lo alto de una colina. El sabio era capaz de responder a todas las preguntas que las pequeñas le planteaban, sin ni siquiera dudar.

Sin embargo, las dos hermanas decidieron hacerle una pregunta trampa al sabio, **para medir su sabiduría**. Buscaron una pregunta que éste no fuera capaz de responder.

- ¿Cómo podremos engañar al sabio? ¿Qué pregunta podríamos hacerle que no sea capaz de responder? - preguntó la hermana pequeña a la más mayor.

- Espera aquí, enseguida te lo mostraré- indicó la mayor.

La hermana mayor salió al monte y regresó al cabo de una hora. Tenía su delantal cerrado a modo de saco, escondiendo algo.

- ¿Qué tienes ahí? - preguntó la hermana pequeña.

La hermana mayor metió su mano en el delantal y le mostró a la niña una hermosa mariposa azul.

- ¡Qué bonita! ¿Qué vas a hacer con ella?

- Ya sé qué preguntaremos. Iremos en su busca y esconderé esta mariposa en mi mano. Entonces le preguntaré al sabio si la mariposa que está en mi mano está viva o muerta. Si él responde que está viva, apretaré mi mano y la mataré. Si responde que está muerta, la dejaré libre. Por lo tanto, conteste lo que conteste, su respuesta será siempre errónea.

Aceptando la propuesta de la hermana mayor, amabas niñas fueron a buscar al sabio.

- Sabio- dijo la mayor- ¿Podría indicarnos si la mariposa que llevo en mi mano está viva o está muerta?

A lo que el sabio, con una sonrisa pícaro, le contestó: '**Depende de ti, ella está en tus manos**'.

UNIDAD E.P.	CULTURA JAPONESA EN E.FÍSICA	CURSO: 1º E.P
Nº de sesión: 5º	“TEATROS JAPONESES”	
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer situaciones lúdicas cooperativas - Explorar capacidades de representación - Adquirir estrategias de actuación para buscar soluciones en situación de problemas. - Respetar a los compañeros. - Mantener el orden y la disciplina. 		CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Expresión corporal.
METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento guiado. ORGANIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Por grupos de 3 o 4 alumnos. 	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> - Papel de periódico. - Cartulinas, - Un cuento Kamishibai, (紙芝居), “EL OGRO ROJO QUE LLORO”. 	
ANIMACIÓN: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - En primer lugar, se pedirá a los alumnos que se disfracen, de Samuráis, a continuación, se desplazaran al gimnasio de forma ordenada y en silencio, puesto que en la escuela del Samurai uno de los requisitos es desplazarse en silencio y hacer bien las filas. - Se explicará que los samuráis son capaces de saber cómo estamos, sólo con mirarnos. Además, gracias a los ejercicios que practican diariamente con su cuerpo y mente, su expresión corporal está muy desarrolla, siendo capaces de expresar con su cuerpo muchas cosas de las que nos intenta decir. - A continuación, una vez en el gimnasio, realizaremos un calentamiento básico. 		
PARTE PRINCIPAL: 40 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - LA JUNGLA: Entre todos los alumnos se repartirán cuatro animales diferentes (león, mono, elefante, tigre). Los alumnos llevaran pegado en su frente las tarjetas con el animal que les ha tocado sin ellos saberlo. Desplazándose por el gimnasio, con los compañeros que se crucen, deberán representar el animal que cada uno lleve en su frente. Así tendrán que reunirse con todos los animales que suenen cómo él. - ENTENDER LO QUE ME DICEN LOS DEMAS: Los alumnos se organizarán por parejas, dando a un miembro de cada pareja una tarjeta que no podrá ver. La tarjeta se la colocará en la frente de manera visible para el otro compañero. Éste tendrá que representar el oficio que aparezca en la tarjeta de su compañero, tratando de que lo adivine, cuando el compañero lo adivine se cambian los papeles. En las tarjetas pondrá oficios: bombero, camarero, policía, maestro, médico, cocinero, mecánico, etc. - LA ATENCIÓN DE UN SAMURAI: Los alumnos se pondrán por grupos de cuatro. En el espacio del gimnasio habrá diversas tarjetas con nombres de deportes (fútbol, tenis, voleibol etc.). Un miembro de cada equipo saldrá corriendo hasta donde estén las tarjetas cogerá una y volverá a su equipo teniendo que representar al equipo el deporte que le haya tocado en la tarjeta; para que éstos lo adivinen. Así sucesivamente. - SOMOS CREADORES DE PAPEL: Se dispondrán hojas de papel de periódico por el suelo, y cada alumno se colocará al lado de una, se les explicará que, con el papel de periódico, pueden hacer multitud de cosas, como, por ejemplo, un gorro, una falda, una armadura, etc., deberán confeccionar lo que se les proponga y ellos también pueden dar ideas. 		
VUELTA A LA CALMA: 10 minutos.		
<ul style="list-style-type: none"> - Para finalizar la sesión les contaré un cuento Kamishibai, (紙芝居), “EL OGRO ROJO QUE LLORO”. - Terminaremos con el aseo personal, y cambio de ropa imaginariamente para el regreso al aula. 		

<https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/el-ogro-rojo>

EL OGRO ROJO:

Adaptación del cuento popular de Japón

Érase una vez un ogro rojo que vivía apartado en una enorme cabaña roja en la ladera de una montaña, muy cerquita de una aldea. Tenía un tamaño gigantesco e infundía tanto miedo a todo el mundo, que nadie quería tener trato con él. La gente de la comarca pensaba que era un ser maligno y una amenaza constante, sobre todo para los niños.

¡Qué equivocados estaban! El ogro era un pedazo de pan y estaba deseando tener amigos, pero no encontraba la manera de demostrarlo: en cuanto salía al exterior, todos los habitantes del pueblo empezaban a chillar y huían para refugiarse en sus casas. Al final, al pobre no le quedaba más remedio que quedarse encerrado en su cabaña, triste, aburrido y sin más compañía que su propia sombra.

Pasó el tiempo y el gigante ya no pudo aguantar más tanta soledad. Le dio muchas vueltas al asunto y se le ocurrió poner un cartel en la puerta de su casa en el que se podía leer:

NO ME TENGÁIS MIEDO.

NO SOY PELIGROSO.

La idea era muy buena, pero en cuanto puso un pie afuera para colgarlo en el picaporte, unos chiquillos le vieron y echaron a correr ladera abajo aterrorizados.

Desesperado, rompió el cartel, se metió en la cama y comenzó a llorar amargamente.

– ¡Qué infeliz soy! ¡Yo solo quiero tener amigos y hacer una vida normal! ¿Por qué me juzgan por mi aspecto y no quieren conocerme?...

En la habitación había una ventana enorme, como correspondía a un ogro de su tamaño. Un ogro azul que pasaba casualmente por allí, escuchó unos gemidos y unos llantos tan tristes, que se le partió el corazón. Como la ventana estaba abierta, se asomó.

– ¿Qué te pasa, amigo?

– Pues que estoy muy apenado. No encuentro la manera de que la gente deje de tenerme miedo ¡Yo sólo quiero ser amigo de todo el mundo! Me encantaría poder pasear por el pueblo como los demás, tener con quien ir a pescar, jugar al escondite...

– Bueno, bueno, no te preocupes, yo te ayudaré.

El ogro rojo se enjugó las lágrimas y una tímida sonrisa se dibujó en su cara.

– ¿Ah, ¿sí?... ¿Y cómo lo harás?

– ¡A ver qué te parece el plan!: yo me acercaré al pueblo y me pondré a vociferar. Lógicamente, pensarán que voy a atacarles. Cuando todos empiecen a correr, tú aparecerás como si fueras el gran salvador. Fingiremos una pelea y me pegarás para que piensen que yo soy un ogro malo y tú un ogro bueno que quiere defenderles.

– ¡Pero yo no quiero pegarte! ¡No, no, ni hablar!

– ¡Tú tranquilo y haz lo que te digo! ¡Será puro teatro y verás cómo funciona!

El ogro rojo no estaba muy convencido de hacerlo, pero el ogro azul insistió tanto que al final, aceptó.

Así pues, tal y como habían hablado, el ogro azul bajó al pueblo y se plantó en la calle principal poniendo cara de malas pulgas, levantando los brazos y dando unos gritos que ponían los pelos de punta hasta a los calvos. La gente echó a correr despavorida por las callejuelas buscando un escondite donde ponerse a salvo.

El ogro rojo, siguiendo la farsa, descendió por la montaña a toda velocidad y se enfrentó a su nuevo amigo. La riña era de mentira, pero nadie lo sabía.

– ¡Maldito ogro azul! ¿Cómo te atreves a atacar a esta buena gente? ¡Voy a darte una paliza que no olvidarás!

Y tratando de no hacerle daño, empezó a pegarle en la espalda y a darle patadas en los tobillos. Quedó claro que los dos eran muy buenos actores, porque los hombres y mujeres del pueblo picaron el anzuelo. Los que presenciaron la pelea desde sus refugios, se quedaron pasmados y se tragaron que el ogro rojo había venido para protegerles.

– ¡Vete de aquí, maldito ogro azul, y no vuelvas nunca más o tendrás que vértelas conmigo otra vez!.

El ogro azul le guiñó un ojo y comenzó a suplicar:

– ¡No me pegues más, por favor! ¡Me voy de aquí y te juro que no volveré!

Se levantó, puso cara de dolor y escapó a pasos agigantados sin mirar atrás.

Segundos después, la plaza se llenó y todos empezaron a aplaudir y a vitorear al ogro rojo, que se convirtió en un héroe. A partir de ese día, fue considerado un ciudadano ejemplar y admitido como uno más de la comunidad.

¡Su día a día no podía ser más genial! Conversaba alegremente con los dueños de las tiendas, jugaba a las cartas con los hombres del pueblo, se divertía contando cuentos a los niños... Estaba claro que tanto los adultos como los chiquillos le querían y respetaban profundamente.

Era muy feliz, no cabía duda, pero por las noches, cuando se tumbaba en la cama y reinaba el silencio, se acordaba del ogro azul, que tanto se había sacrificado por él.

– ¡Ay, querido amigo, qué será de ti! ¿Por dónde andarás? Gracias a tu ayuda ahora tengo una vida maravillosa y todos me quieren, pero ni siquiera pude darte las gracias.

El ogro rojo no se quitaba ese pensamiento de la cabeza; sentía que tenía una deuda con aquel desconocido que un día decidió echarle una mano desinteresadamente, así que una tarde, preparó un petate con comida y salió de viaje dispuesto a encontrarle.

Durante horas subió montañas y atravesó valles oteando el horizonte, hasta que divisó a lo lejos una cabaña muy parecida a la suya, pero pintada de color añil.

– ¡Esa debe ser su casa! ¡Iré a echar un vistazo!

Dio unas cuantas zancadas y alcanzó la entrada, pero enseguida se dio cuenta de que la casa estaba abandonada. En la puerta, una nota escrita con tinta china y una letra superlativa, decía:

Querido amigo ogro rojo:

Sabía que algún día vendrías a darme las gracias por la ayuda que te presté. Te lo agradezco muchísimo. Ya no vivo aquí, pero tranquilo que estoy muy bien.

Me fui porque si alguien nos viera juntos volverían a tenerte miedo, así que lo mejor es que, por tu bien, yo me aleje de ti ¡Recuerda que todos piensan que soy un ogro malísimo!

Sigue con tu nueva vida que yo buscaré mi felicidad en otras tierras. Suerte y hasta siempre.

Tu amigo que te quiere y no te olvida:

El ogro azul.

El ogro rojo se quedó sin palabras. Por primera vez en muchos años la emoción le desbordó y comprendió el verdadero significado de la amistad. El ogro azul se había comportado de manera generosa, demostrando que siempre hay seres buenos en este planeta en quienes podemos confiar.

Con los ojos llenos de lágrimas, regresó por donde había venido. Continuó siendo muy dichoso, pero jamás olvidó que debía su felicidad al bondadoso ogro azul que tanto había hecho por él.

ANEXO 2: TEORÍA E HISTORIA DE LOS SAMURAI.

Este apartado presenta el marco histórico de la cultura japonesa, que nos permite establecer una base sobre la que argumentar nuestras ideas.

La palabra **samurái** (侍 *samurai*) (también **samuray**) generalmente se utiliza para designar una gran variedad de guerreros del antiguo Japón, aunque su verdadero significado es el de una élite militar que gobernó el país durante cientos de años.

El origen del samurái data de alrededor del denominado siglo X y se fortaleció al concluir las Guerras Genpei a finales del siglo XII, cuando fue instituido un gobierno militar bajo la figura del *shōgun*, por el cual el Emperador de Japón quedó a su sombra como un mero espectador de la situación política del país. Su momento cumbre tuvo lugar durante el período Sengoku, una época de gran inestabilidad y continuas luchas de poder entre los distintos clanes existentes, por lo que esta etapa de la historia de Japón es referida como «período de los estados en guerra». El liderazgo militar del país continuaría a manos de esta élite hasta la institución del shogunato Tokugawa en el siglo XVII por parte de un poderoso terrateniente samurái (conocidos como *daimyō*) llamado Tokugawa Ieyasu, quien paradójicamente, al convertirse en la máxima autoridad al ser nombrado como *shōgun*, luchó por reducir los privilegios y estatus social de la clase guerrera, proceso que finalmente culminó con su desaparición cuando el emperador retomó su papel de gobernante durante la Restauración Meiji en el siglo XIX.

Históricamente la imagen de un samurái estuvo más relacionada con la de un arquero a caballo que con la de un espadachín, y no fue sino hasta que reinó una relativa paz que la espada adquirió la importancia con la que se la relaciona actualmente; la fantasía y la realidad de los samuráis se ha entremezclado e idealizado y sus historias han servido de base tanto de novelas, como de películas e historietas.

La armadura del Samurai:

La armadura japonesa generalmente fue construida a partir de muchas pequeñas armadura de escamas (*kozane*) de acero (*tetsu*) y/o cuero (*nerigawa*) y/o placas (*itamono*), unidas entre sí por remaches y cordones de macramé (*odoshi*) o seda trenzada, y/o cota de malla (*kusari*). Las familias nobles tenían cuerdas de seda hechas en patrones específicos y colores de hilo de seda. Muchas de estas cuerdas fueron construidas con más de

100 hilos de seda. Hacer estas cuerdas de seda especiales podría tomar muchos meses de trabajo constante, sólo para completar lo suficiente para un traje de armadura. Estas placas de la armadura generalmente estaban unidas a un paño o al forro de cuero. La armadura japonesa fue diseñada para ser lo más ligera posible, ya que el samurái tenía muchas tareas, como montar a caballo y tiro con arco, además de la esgrima. La armadura usualmente era lacada brillantemente para proteger contra el áspero clima japonés. La cota de malla (*kusari*) también fue utilizada para la construcción de las piezas individuales de las armaduras y trajes completos de *kusari* incluso fueron utilizados

El **kimono** o **quimono** (着物[?]) es el vestido tradicional japonés, que fue la prenda de uso común hasta los primeros años de la posguerra. El término japonés *mono* significa ‘cosa’ y *ki* proviene de *kiru*, ‘vestir, llevar puesto’.

Los kimonos llegan hasta las partes bajas del cuerpo, como la canilla con cuellos escote en "tita" y amplias mangas. Hay varios tipos de kimonos usados por hombres, mujeres y niños. El corte, el color, la tela y las decoraciones varían de acuerdo al sexo, la edad, el estado marital, la época del año y la ocasión. El kimono se viste cubriendo el cuerpo en forma envolvente como tipo regalo y sujetado con una faja ancha llamada *obi*.

El **obi** (帯 *obi*[?]) es una faja ancha de tela fuerte que se lleva sobre el kimono, se ata a la espalda de distintas formas. Existen muchos tipos de *obi* y formas de atarlos, cada una se usa para ocasiones distintas, las más representativos son:

1. **Maru-obi**: es la manera más formal de usarlo, para ocasiones formales es indispensable su uso. Lleva diseños por ambos lados. Este tipo de *obi* hoy en día es muy difícil de verlos por el gran costo que tienen.
2. **Fukuro-obi**: es el *obi* que esta un nivel más abajo de formalidad que el maru obi, este puede ser usado en ocasiones formales, como en ocasiones semi-formales. Este tipo de *obi* tiene diseño tan sólo en una cara.
3. **Nagoya-obi**: este es un tipo de *obi* bastante moderno (se empezó a usar desde 1916 aproximadamente). Es el preferido por la gente, por ser más liviano. Tiene un corte bastante especial, lo que lo hace incluso más fresco.

Geta (下駄[?]) (pronúnciese «gueta») es el nombre de un tipo de calzado tradicional japonés. Consta de una tabla principal (*dai*) y dos «dientes» (*ha*) que

soportan todo el peso. Suelen estar construidas en madera y su agarre tiene la típica forma de chancleta. Se dice que las chancletas están inspiradas originalmente en las *geta* japonesas.

Una vez sabidos los conceptos clave e información fundamental sobre la cultura japonesa y samuráis que se considera que los alumnos deben aprender, se partirá del elemento indispensable en el proceso de enseñanza y aprendizaje que es el juego. Para ello se distinguirán dos apartados: en el primero se hará una aproximación al concepto de juego desde distintos enfoques, se señalarán las diferencias que existen entre juego y ejercicio; se hablará de la importancia del juego como actividad de enseñanza y aprendizaje en el área de educación física, prestando atención al tratamiento curricular que del mismo se da en la citada área; y se enumerarán y analizarán los principales tipos de juegos que se pueden llevar a cabo con los alumnos. En el segundo apartado se comentarán las principales características que definen al juego, las fases de desarrollo por las que pasa el alumno y las adaptaciones metodológicas que se derivan de estos dos elementos: adaptaciones metodológicas generales y específicas; además, se analizará cómo se debe estructurar una sesión de juego para la correcta adquisición de las competencias clave.

El Bushido y las 7 Virtudes del Guerrero Samurai:

El *bushido* (en japonés, «la vía del guerrero»), es un **código ético** que muchos samuráis seguían como seña de identidad de su compromiso como guerreros. Más que un conjunto de reglas o deberes, **el bushido era una forma de vida** en la que el guerrero demostraba su compromiso con el honor, la lealtad o la justicia, llegando a entregarse a la muerte si éstos se veían en peligro.

En las raíces del *bushido* se hallan **corrientes religiosas y filosóficas** como el **Budismo**, el **Confucionismo** o el **Zen**, de cuya combinación surgieron los siete preceptos que guían el código del samurái. En este sentido, uno de los principales textos dedicados a la «vía del guerrero», en donde encontramos estas virtudes descritas, es *El libro de los cinco anillos* (*Go rin no sho*) de **Miyamoto Musashi** (1582-1645), un samurái, pintor y calígrafo considerado como uno de los más célebres guerreros de su disciplina y el principal autor que plasmó el *bushido* en papel junto a **Yamamoto Tsenetomo**, autor de *Hagakure. El camino del samurái*.

A continuación, recogemos los **siete principios o virtudes del bushido** que todo buen samurái debía seguir. Como sucede con el famoso texto *El arte de la guerra* de Sun Tsu,

hoy en día muchas de sus recomendaciones y reflexiones pueden ser aplicadas en nuestro día a día.

1. **Gi (justicia):** Sé honrado en tus tratos con todo el mundo. Cree en la justicia, pero no en la que emana de los demás, sino en la tuya propia. Para un auténtico samurái no existen las tonalidades de gris en lo que se refiere a honradez y justicia. Sólo existe lo correcto y lo incorrecto.
2. **Rei (respeto, cortesía):** Los samuráis no tienen motivos para ser crueles. No necesitan demostrar su fuerza. Un samurái es cortés incluso con sus enemigos. Sin esta muestra directa de respeto no somos mejores que los animales. Un samurái recibe respeto no sólo por su fiereza en la batalla, sino también por su manera de tratar a los demás. La auténtica fuerza interior del samurái se vuelve evidente en tiempos de apuros.
3. **Yu (coraje):** Álzate sobre las masas de gente que temen actuar. Ocultarse como una tortuga en su caparazón no es vivir. Un samurái debe tener valor heroico. Es absolutamente arriesgado. Es peligroso. Es vivir la vida de forma plena, completa, maravillosa. El coraje heroico no es ciego. Es inteligente y fuerte. Reemplaza el miedo por el respeto y la precaución.
4. **Meiyo (honor):** El auténtico samurái solo tiene un juez de su propio honor, y es él mismo. Las decisiones que tomas y cómo las llevas a cabo son un reflejo de quien eres en realidad. No puedes ocultarte de ti mismo.
5. **Jin (benevolencia):** Mediante el entrenamiento intenso el samurái se convierte en rápido y fuerte. No es como el resto de los hombres. Desarrolla un poder que debe ser usado en bien de todos. Tiene compasión. Ayuda a sus compañeros en cualquier oportunidad. Si la oportunidad no surge, se sale de su camino para encontrarla.

6. Makoto (honestidad): Cuando un samurái dice que hará algo, es como si ya estuviera hecho. Nada en esta tierra lo detendrá en la realización de lo que ha dicho que hará. No ha de «dar su palabra.» No ha de «prometer.» El simple hecho de hablar ha puesto en movimiento el acto de hacer. Hablar y hacer son la misma acción.

7. Chuugi (lealtad): Para el samurái, haber hecho o dicho «algo», significa que ese «algo» le pertenece. Es responsable de ello y de todas las consecuencias que le sigan. Un samurái es intensamente leal a aquellos bajo su cuidado. Para aquellos de los que es responsable, permanece fieramente fiel.

Las palabras de un hombre son como sus huellas; puedes seguir las donde quiera que él vaya. Cuidado con el camino que sigues.

El Credo del Samurai:

- **No tengo padre ni madre, del Cielo y de la Tierra hago mi padre y mi madre.**
- **No tengo hogar, del *saika tanden** hago mi hogar.** *[El *saika tanden* (臍下丹田) comprende la región abdominal, que es el centro de la persona]
- **No tengo poder divino, de la honestidad hago mi poder divino.**
- **No tengo recursos, de la docilidad hago mi recurso.**
- **No tengo poderes mágicos, de mi carácter hago mi poder mágico.**
- **No tengo vida ni muerte, del *AUM** hago mi vida y mi muerte.** * [El *AUM* (también conocido como *OM*, ॐ) es la sílaba sagrada del hinduismo que representa al Eterno, al Ser Absoluto]

- No tengo cuerpo, del ascetismo hago mi cuerpo.
- No tengo ojos, del relámpago hago mis ojos.
- No tengo oídos, de mi sensibilidad hago mis oídos.
- No tengo brazos ni piernas, de la rapidez hago mis brazos y piernas.
- No tengo leyes, de la autodefensa hago mi ley.
- No tengo estrategia, de mi *sakkatsu-jizar** hago mi estrategia. *[Se puede traducir el término japonés *sakkatsu-jizai* (殺活自在) como ‘poder para quitar o perdonar la vida’]
- No tengo designios, de la oportunidad hago mi designio.
- No tengo milagros, del seguimiento de mi ‘*Dharma*’ (recta conducta) hago mi milagro.
- No tengo principios, de *rinkiouhen** hago mis principios. *[*Rinkiouhen* (臨機応変) significa “adaptabilidad a todas las circunstancias”]
- No tengo tácticas, del *kyojitsu** hago mi táctica. *[*Kyojitsu* (虚実) significa ‘vacío’ (*kyo*, 虚) y plenitud (*jitsu*, 実)]
- No tengo talento, del *toi sokumyou** hago mi talento. *[*Toi-sokumyou* (當位即妙) se puede traducir como ‘mente rápida’]
- No tengo amigos, de mi mente hago mi amiga.
- No tengo enemigos, del descuido hago mi enemigo.

- **No tengo armadura, de *jin-gi** hago mi armadura.** *[*Jin* (仁) y *Gi* (義) se pueden traducir como 'Benevolencia' y 'Rectitud', respectivamente]
- **No tengo castillo, de *fudoshin** hago mi castillo.** *[*Fudoshin* (不動心), literalmente "corazón inamovible" o "mente inamovible", se puede traducir como 'imperturbabilidad']
- **No tengo espada, de *mushin** hago mi espada.** *[*Mushin* (無心) literalmente significa "no-mente"]

ANEXO 3: PROPUESTA DE PROYECTO DE LUDIFICACIÓN.

<p>Contexto y características del centro y del alumnado:</p> <p>El CEIP Marqués de Lozoya se encuentra situado en la localidad de Torrecaballeros (Segovia). Recibe alumnos de dieciséis localidades cercanas al ser un colegio de carácter comarcal.</p> <p>Es mixto, tiene dos líneas por curso desde EI 3 años hasta 6º curso, y cuenta con servicio de transporte y comedor.</p> <p>El horario del centro es de jornada continua.</p>	<p>Perfiles del alumnado:</p> <p>Los alumnos tienen perfiles socializadores (compartir con los demás) y los exploradores (superar los diferentes niveles), ya que prefieren la interacción con diferentes elementos del juego o varios jugadores a la vez.</p> <p>Factores motivacionales en función del perfil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación es de tipo social por encima de la misma estrategia del juego. - Motivación es autosuperación, le atraen los retos complejos.
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aumentar la motivación en el aula. - Mejorar el comportamiento en clase. - Incrementar el nivel de relación afectiva entre los alumnos. 	<p>Acciones clave en función de los objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tener en cuenta las relaciones sociales existentes entre los alumnos. - Proponer recompensas, premios, logros... - Ofrecer retos de tipo individual y grupal asequibles.
<p>Narrativa y temática:</p> <p>* Ver más abajo</p>	<p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Puntos</u>: para incentivar a los alumnos a conseguir algo, como prestigio o premios. - <u>Niveles de jugador</u>: se premia la participación de los distintos alumnos asignándoles un “título” que les distingue de aquellos que han participado menos y animando a estos a implicarse más.

Componentes: <ul style="list-style-type: none">- Avatares.- Insignias.- Logros y recompensas.- Misiones.- Niveles.	Dinámicas: <ul style="list-style-type: none">- <u>Recompensa</u>: recibirán incentivos por la realización de una tarea.- <u>Estatus</u>: ser miembro de una comunidad y posicionarse en esta para motivarles a seguir jugando.- <u>Reconocimiento</u>: intentar distinguirse entre los demás, y tratar de que se sientan comprometidos con las actividades que se proponen.
Uso de aplicaciones o web: <p>Gestión – Panel de puntos en Word</p> <p>Avatares – avachara.com</p> <p>Insignias - www.makebadg.es</p> <p>Recompensas – Cartas hechas en Word</p>	Feedback al alumnado: <p>Retroalimentación pública dentro del gran panel de gestión del juego.</p>

Temática

Este proyecto de gamificación está inspirado en los aspectos más relevantes de la cultura japonesa, en concreto con los valores que promueven los Samuráis, que sirven y ayudan a los demás.

Vamos a utilizar una jerarquía de samuráis inventados para crear nuestra estructura gamificada.

En el aula crearemos diferentes materiales relacionados con Japón y el mundo de los samuráis (reglas del juego, normas de clase, muestrario de cartas de privilegios, tabla de puntos, panel de gestión del juego, etc.)

Narrativa

Un personaje imaginario llamado “Samu, el Samurái”, se ha puesto en contacto con nuestra clase desde Japón para formar a nuevos futuros Samuráis, puesto que cada vez quedan menos guerreros, y nos ha contado la siguiente historia:

“Una antigua leyenda japonesa, cuenta como una hermosa diosa nipona quedó sumergida en una inmensa tristeza por amor; lloró, lloró y lloró durante un tiempo inmenso, y de sus lágrimas brotaron islas que conformaron lo que hoy se conoce cómo el archipiélago del sol naciente. Siglos más tarde, surgirían guardianes para proteger sus costas y territorios. Esos guardianes, durante siglos, fueron los samurai”.

Los samuráis empezaron siendo soldados imperiales encargados de la defensa del emperador, y para ello tenían que estar a su lado. Eran reconocidos por la corte y por el pueblo, siendo su actitud honorable y refinada, con un código estricto y cuidado, y un modo de entender la vida con una importante conexión con lo espiritual. Cada vez que tenían que iniciar una batalla, se recogían en un Cha no yu, una Ceremonia japonesa del té, para templar su espíritu y abordar la lucha desde un lugar justo y honorable. Al acabar la pelea y regresar al hogar, volvían a realizar este acto meditativo y consciente para tranquilizar su corazón, y enlazar de manera atemperada con el resto del mundo y de la vida.

Sois pequeños aspirantes a guerreros y la pretensión de cada uno de nosotros es la de alcanzar el más alto nivel, el de samurái experto. Debéis ser capaces de adquirir los valores de estos valientes guerreros, y luchar por ellos todos los días en el cole en el que nos encontramos.

Según vayáis demostrando buenas y encomiables acciones con nuestros iguales, podréis ir ascendiendo en la jerarquía y consiguiendo privilegios.

No te demores, empieza tu ascenso ya.

Tu personaje y sus evoluciones se mostrarán en el panel gigante que te va a enseñar tu maestra. También debes inventarte tu nombre de samurai.

ANEXO 4: MATERIAL DIDÁCTICO.

Reglas

Los alumnos irán ganando Taiyos (soles) según vayan cumpliendo con las condiciones establecidas en la clase. Se podrán conseguir 5 “soles” en cada uno de estos apartados en cada una de las clases.

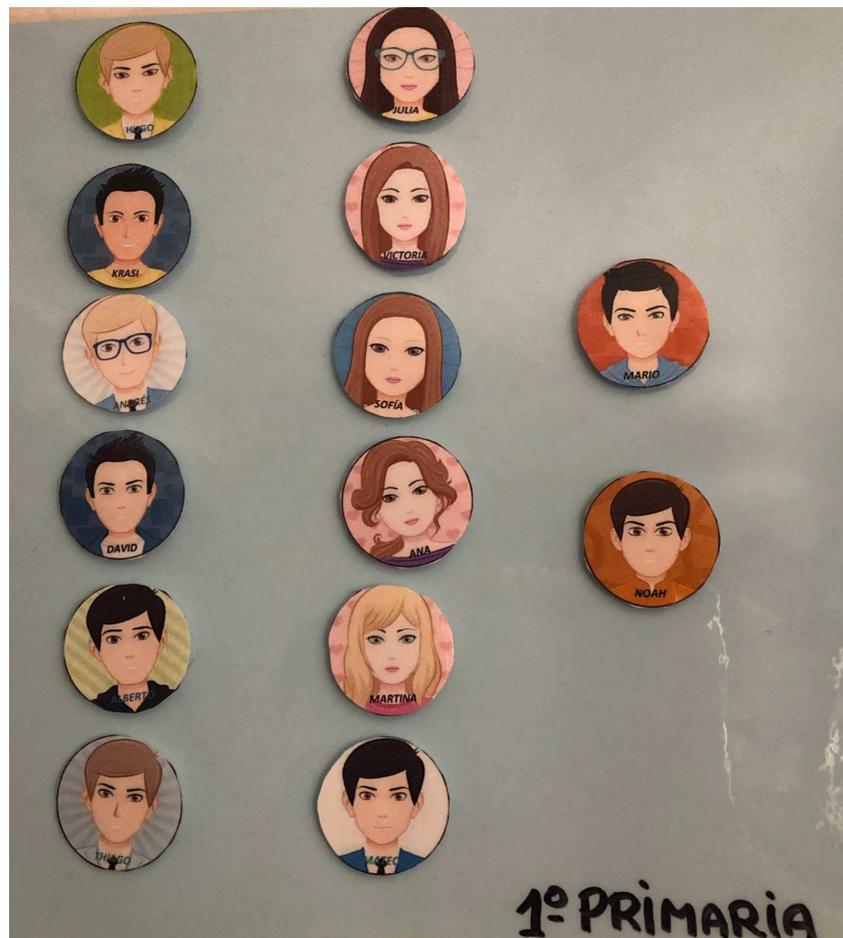
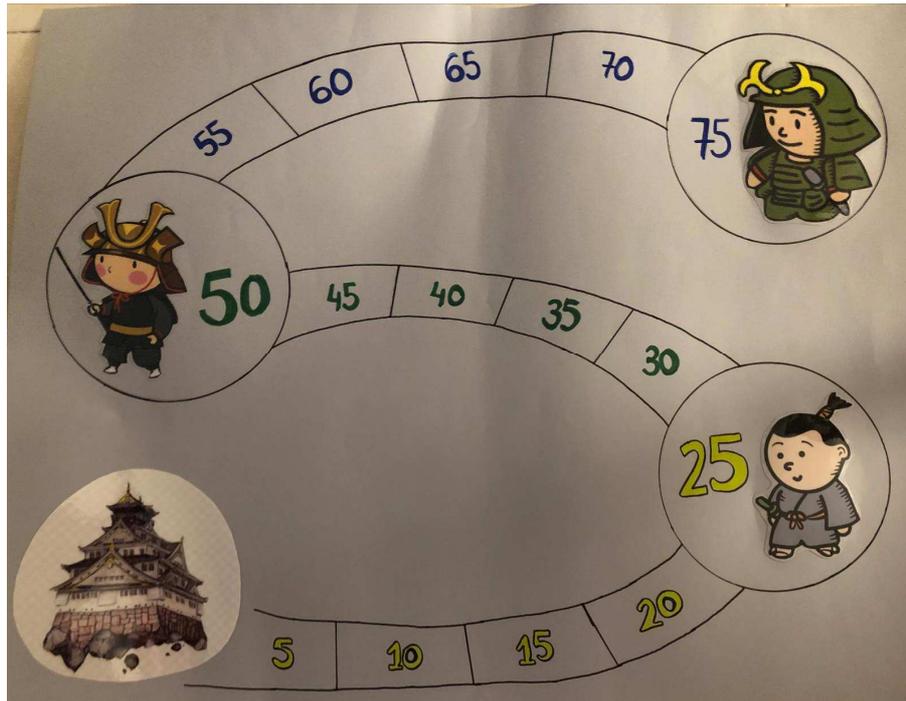
- Trabajo individual. 5 – Muy bueno, 4 – Bueno, 3 – Regular, 2 – Malo, 1 – Muy malo
- Trabajo en grupo. 5 – Acaban primeros, 3 – Acaban segundos, 1 – Acaban terceros
(si hay más grupos se rehacen las puntuaciones)
- Comportamiento en la clase. 5 – Muy bueno, 4 – Bueno, 3 – Regular, 2 – Malo, 1 – Muy malo

El cómputo de puntos en el panel se irá haciendo diariamente al final de la sesión. En esos momentos también se repartirán las insignias (pegatina, chapa, pulsera) y las cartas de privilegio si consiguen los puntos necesarios. Aparte de ir anotando los puntos de la sesión, tendremos un panel de gestión en la clase donde podrán ver su evolución a golpe de vista.

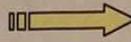
Cada 25 puntos se habrá subido en la jerarquía en el camino hacia el máximo nivel. Al hacer uso de la carta, se tendrá que devolver hasta que consiga otra por acumulación de puntos.

<u>Niveles</u>	<u>Cartas de privilegio</u>	<u>Recompensa</u>
Novel	Kiiroi (amarillo)	Poder elegir pareja en los juegos o act. Encabezar la fila para subir y bajar al gym. Elegir un juego para el calentamiento.
Avanzado	Midoriro (verde)	Poder ir al servicio cuando desee. Se encarga del material de E.F. Ser el capitán en los juegos.
Experto	Ao (azul)	Subir 0,5 puntos en la nota. Poder escoger 3 juegos para la clase de E.F. Juego libre 30' en una próxima clase

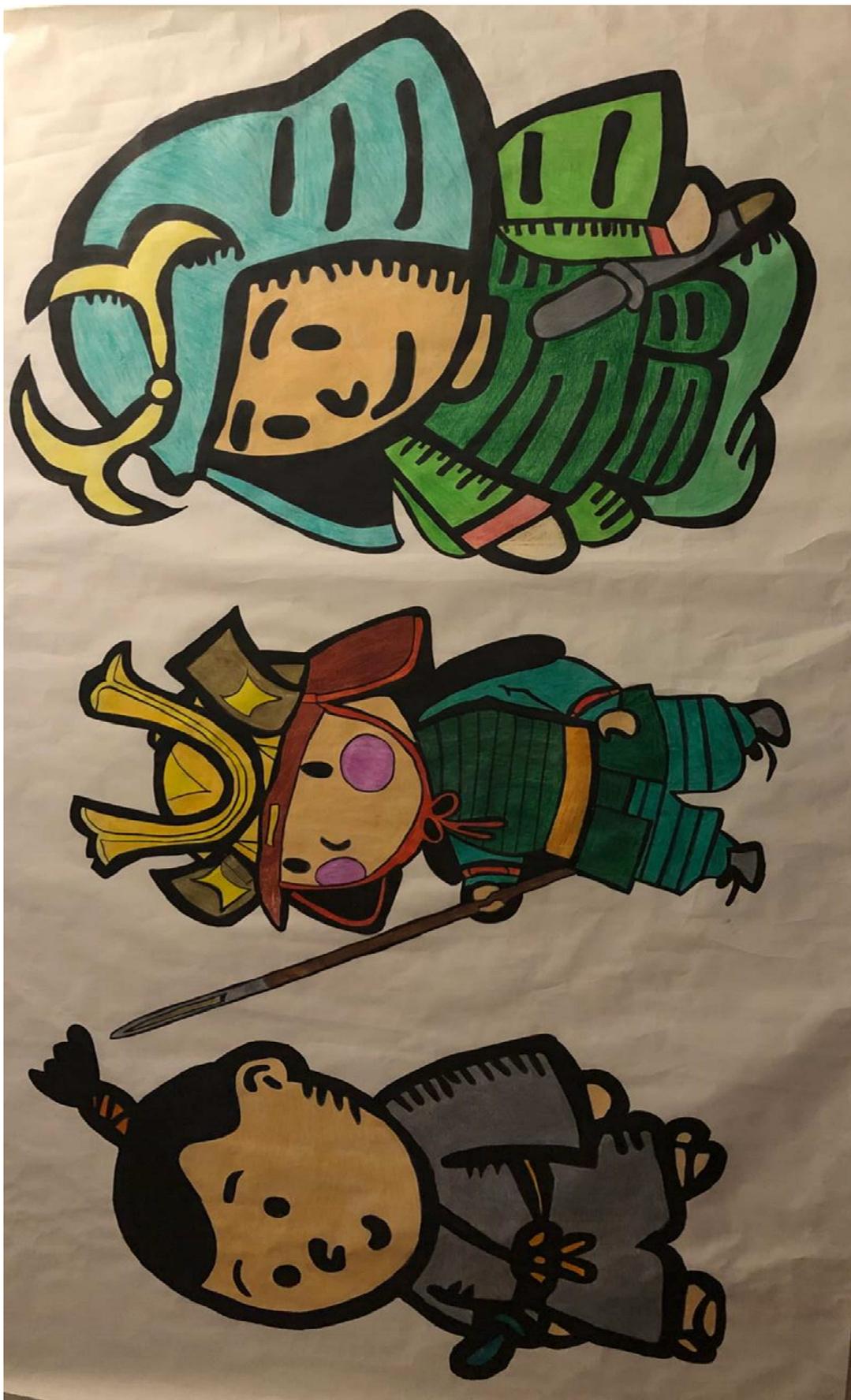


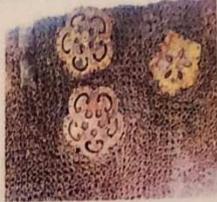


SIGUE EL CAMINO DEL SAMURAI



ALUMNOS	SESIÓN 1			SESIÓN 2			SESIÓN 3			SESIÓN 4			SESIÓN 5		
	Individual	Colectivo	Comport. TOTAL												
HUGO															
ANDRÉS															
KRASI															
THIAGO															
ANA															
NOAH															
ALBERTO															
MATEO															
DAVID															
MARTINA															
VICTORIA															
SOFÍA															
JULIA															
MARIO															



<p>NIVEL KIIROI</p>  <p>VESTIDO "KIMONO"</p> <p>Usando esta carta te permite elegir un juego para el calentamiento</p>	<p>NIVEL MIDORIIRO</p>  <p>COTA DE MALLA "KUSARI"</p> <p>Con esta carta puedes ir al servicio cuando desees sin pedir permiso</p>	<p>NIVEL AO</p>  <p>ARMADURA "KOZANE"</p> <p>Esta carta te permite disfrutar de juego libre 30' en una próxima clase</p>
<p>NIVEL MIDORIIRO</p>  <p>ARMADURA "ITAMONO"</p> <p>Con esta carta puedes ser el capitán en los juegos y actividades de la clase</p>	<p>NIVEL AO</p>  <p>ARMADURA "NERIGAWA"</p> <p>Esta carta te permite subir 0,5 puntos en la nota</p>	<p>NIVEL AO</p>  <p>ARMADURA "TETSU"</p> <p>Esta carta te permite escoger 3 juegos para la clase de E.F</p>
<p>NIVEL KIIROI</p>  <p>FAJA "OBI"</p> <p>Con esta carta puedes encabezar la fila para subir y bajar al gimnasio</p>	<p>NIVEL MIDORIIRO</p>  <p>CORDÓN "OSORI"</p> <p>Con esta carta puedes ser el encargado del material de E.F.</p>	<p>NIVEL KIIROI</p>  <p>CALZADO "GETA"</p> <p>Usando esta carta puedes elegir pareja en los juegos o actividades</p>