

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

Sinopsis

Para unos una danza, para otros un arte marcial y, en muchos lugares una filosofía de vida. Podemos definir la capoeira como un arte marcial brasileño de origen africano que combina facetas de baile, música y acrobacias, así como de expresión corporal. Una disciplina con historia, cuyo origen está relacionado con la colonización de América y la esclavitud. Tal es la conexión naturaleza y cultura que la capoeira ha sido reconocida como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la Unesco en 2014.

Si bien, a diferencia del resto de las disciplinas de lucha donde la oposición es la característica principal, la capoeira destaca por ser una lucha de cooperación.

A través de esta Situación de Aprendizaje abordamos la capoeira de una forma interdisciplinar, demostrando cómo un contenido más propio de la Educación Física (EF) se convierte en el eje vertebrador de una Situación de Aprendizaje en la que diferentes áreas trabajan de forma coordinada favoreciendo un aprendizaje significativo.

Datos técnicos

Autoría: Christopher González Núñez

Centro educativo: LA ESTRELLA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 5º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Educación Artística (EAR), Ciencias Sociales (CSO), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Educación Física (EFI)

Identificación

Justificación: De todos es conocido el miedo o respeto que implora, a priori, la enseñanza de deportes de lucha. Es necesario quitar las connotaciones negativas respecto a la enseñanza de estas disciplinas. La capoeira es un arte marcial de cooperación, donde no hay quien gane ni pierda. El objetivo es establecer un diálogo con nuestro cuerpo y mantener viva la llama de la cultura y la tradición por medio de las patadas, las esquivas, los instrumentos, las palmas y el canto. Estas circunstancias nos ofrecen el escenario idóneo para aplicar la metodología de Aprendizaje Cooperativo de tal forma que el alumnado sea protagonista de su aprendizaje personal y el de sus compañeros/as.

La capoeira, además de ser un contenido atractivo para el alumnado, se nos presenta como un recurso de alto valor educativo a nivel interdisciplinar. Desde el área de Ciencias Sociales abordamos el descubrimiento de América, las rutas comerciales, la colonización y la esclavitud que tan decisiva fue para la aparición de la capoeira en Brasil. Respecto al área de Artística se trabajan los instrumentos de percusión como el berimbau, el atabaque o el pandeiro, el ritmo, las palmas y las canciones, realizando creaciones propias y coreografías o "jogos" donde expresen emociones y sentimientos a través del canto y el lenguaje corporal. El área de Lengua Castellana y Literatura se centra en el análisis de las letras de las canciones, los recursos léxicos, literarios y rítmicos empleados, así como en la creación de canciones elaboradas por el alumnado siguiendo el estilo propio de la capoeira. Finalmente, desde el área de EF la enseñanza de la capoeira se dirige al desarrollo de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y giros principalmente) orientadas a mejorar la coordinación y el equilibrio, necesarias para la adquisición de una verdadera competencia motriz. También se enfoca a la capacidad del alumnado de interpretar, de expresar con su cuerpo desde emociones hasta animales o de realizar un verdadero "jogo" durante una "roda" ciñéndose al guion elaborado por el propio alumnado. Por último en relación a la EF, esta Situación de Aprendizaje se centra en el desarrollo de la capacidad de autorregulación del esfuerzo, teniendo el alumnado que identificar su frecuencia cardíaca y respiratoria.

Debido a la flexibilidad y adaptabilidad de este contenido como se redacta anteriormente, unido a la necesidad de crear verdaderos ambientes de aprendizaje que absorban al niño/a esta Situación de Aprendizaje demanda la participación de las distintas áreas de la Educación Primaria con el objetivo de crear un ambiente donde el deporte, la cultura, la historia y las manifestaciones artísticas sean las protagonistas junto al alumnado.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Artística

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

Código	Descripción
PEAR05C04	<p>Percibir y valorar de manera crítica la importancia del patrimonio cultural a partir del acercamiento a sus manifestaciones artísticas más significativas, mediante la investigación y la experimentación visual, auditiva, vocal, interpretativa..., mostrando a su vez una actitud de respeto hacia ellas y contribuyendo a su conservación y difusión.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de recrear, cantar, tocar, bailar... algunas de las manifestaciones artísticas más representativas de Canarias y de otras culturas, comprender su importancia e investigar mediante la búsqueda de información y con la ayuda de diferentes recursos (visitas a museos, exposiciones, conciertos, webs...), emitiendo opiniones constructivas para el enriquecimiento personal, social y cultural. Así mismo se verificará si el alumnado conoce algunas características del trabajo que se desarrolla en diferentes profesiones relacionadas con las manifestaciones artísticas tradicionales, como la artesanía y otras profesiones del ámbito artístico (pintura, música, escultura...) y el ámbito técnico artístico (maquetación, diseño gráfico, realización...) para entenderlas como una opción laboral además de como espectador. Asimismo, se trata de evaluar si los alumnos y alumnas conocen y respetan las normas que regulan la propiedad intelectual (copia de obras musicales, de imágenes...), y si han interiorizado las normas de asistencia como público, prestando atención en las exposiciones, audiciones y representaciones del aula, actos, festivales, etc. Todo esto con el fin de respetar y valorar nuestra herencia cultural e histórica, disfrutando asimismo de las creaciones del patrimonio artístico (obras de arte plástico y musical).</p>
Competencias del criterio PEAR05C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.
PEAR05C07	<p>Interpretar e inventar, partiendo del reconocimiento del cuerpo como instrumento de expresión, coreografías y danzas de distintas épocas, lugares y estilos, disfrutando de su interpretación como una forma de interacción social y valorando la importancia de su transmisión y aportación al patrimonio artístico.</p> <p>La finalidad de este criterio es verificar que el alumnado sea capaz, utilizando diferentes recursos para el aprendizaje (imitación, investigación...), de interpretar danzas del patrimonio artístico y cultural de distintas épocas, lugares y estilos, incluyendo algunas de las manifestaciones artísticas más representativas del folclore de Canarias, de apreciar la danza libre para la expresión de sentimientos y emociones, y de inventar coreografías diversas, mostrando sus capacidades expresivas y comunicativas (gestos, movimientos, miradas, postura...), siguiendo un orden espacial y temporal y teniendo en cuenta la empatía grupal como elemento fundamental para el equilibrio socio-afectivo. Todo ello con el fin de valorar la importancia de conservar el patrimonio cultural y disfrutar con su interpretación. Como recurso para la salud, el alumnado disfrutará de prácticas y técnicas de relajación que le ayuden a tener conciencia corporal y encontrar un lugar de sosiego en su rutina escolar.</p>
Competencias del criterio PEAR05C07	Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas.

Criterios de evaluación para Ciencias Sociales

Código	Descripción
PCSO05C09	Distinguir y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Edad Media y la Edad Moderna para adquirir una perspectiva global de la forma de vida, la organización social y los principales movimientos artísticos y culturales de España en esta época, mediante la realización de sencillas investigaciones sobre procesos, hechos o personajes relevantes que han determinado cambios

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

Código	Descripción
	<p>fundamentales en el rumbo de la historia, haciendo especial mención a la conquista de Canarias y a la configuración de una nueva sociedad.</p> <p>Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado reconoce determinados rasgos distintivos de las culturas que coexistieron en los Reinos Peninsulares durante la Edad Media y su proceso histórico, así como ciertos acontecimientos ocurridos en la Edad Moderna que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia (expansión atlántica, monarquía de los Austrias y los Borbones, etc.). Se verificará si identifica y sitúa en el tiempo y en el espacio las principales características y algunos acontecimientos de ambos períodos, explicando aspectos relacionados con la forma de vida y la organización social y haciendo uso de los conceptos temporales de simultaneidad y sucesión. Será objeto de evaluación que expliquen los hechos más significativos de la conquista de Canarias y de su integración en la corona castellana y que reconozcan los principales movimientos artísticos y culturales de ciertas épocas con la ayuda de fuentes audiovisuales y gráficas, realizando trabajos y presentaciones individuales y en equipo, con especial atención al papel de los hombres y de las mujeres como sujetos de la historia, obteniendo información de fuentes y recursos diversos (materiales gráficos y audiovisuales, fuentes escritas, las tecnologías de la información y la comunicación, etc.), organizándola y exponiendo los resultados oralmente y por escrito.</p>
Competencias del criterio PCSO05C09	Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL05C09	<p>Crear textos literarios de géneros diversos, en prosa o en verso, partiendo de la lectura expresiva, comprensiva y crítica de distintos tipos de textos literarios, tanto en la práctica escolar como en la lectura por propia iniciativa, reconociendo, interpretando y utilizando algunas de sus convenciones, y adecuándose a las características del género, con la finalidad de apreciar el valor de los mismos y construir de forma significativa el propio plan lector, buscar una mejora progresiva en el uso de la lengua y explorar los cauces que le ayuden a desarrollar la sensibilidad, la creatividad y el sentido estético.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar que el alumnado es capaz de crear textos literarios a partir de la escucha y la lectura expresiva, interpretativa y crítica de distintos tipos de textos literarios, tanto de la tradición oral como de la escrita (poemas, cuentos, canciones, refranes, adivinanzas, fragmentos teatrales, adaptaciones de obras clásicas, literatura actual, etc.), reconociendo, interpretando y utilizando las convenciones propias de los principales géneros literarios, así como recursos: literarios (lenguaje figurado, metáforas, comparaciones, personificaciones, juegos de palabras, etc.), léxicos (aumentativos, diminutivos, sinónimos, etc.), sintácticos, fónicos, rítmicos, etc., con la finalidad de disfrutar de la experiencia literaria y explorar sus propias capacidades expresivas; asimismo, se quiere evaluar que el alumnado es capaz de construir su propio plan lector (selección de lecturas con un criterio personal, programación de un tiempo semanal de lectura, exposición de los argumentos de las lecturas realizadas, aportación de algunas referencias bibliográficas acerca de la autoría del texto o las ilustraciones, el género, la editorial, expresión de una opinión personal sobre el texto literario...), utilizando, para ello, las posibilidades que le ofrecen la biblioteca escolar o los medios digitales para el acceso a la experiencia literaria.</p>
Competencias del criterio PLCL05C09	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Educación Física

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

Código	Descripción
PEFI05C01	<p>Aplicar las habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio-temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</p> <p>La finalidad de este criterio es verificar si el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) con parámetros espacio-temporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo,...) o con distintos estímulos (visuales, kinestésicos y auditivos) en entornos habituales y no habituales (como es el medio natural), ajustando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz, y manteniendo un correcto equilibrio postural.</p>
Competencias del criterio PEFI05C01	Aprender a aprender.
PEFI05C03	<p>Ejecutar las diferentes formas de expresión corporal de forma espontánea, creativa y estética, identificando el ritmo, el gesto y el movimiento como instrumento de expresión y comunicación, reconociendo su aplicación a diferentes manifestaciones culturales, rítmicas y expresivas.</p> <p>Con este criterio se pretende valorar la capacidad del alumnado para comunicar de forma comprensible y creativa sus sentimientos, emociones, ideas, vivencias, personajes o actos, etc., a partir de su motricidad, siendo capaz de transmitirlos con cierta aptitud estética. Se verificará si el alumnado diferencia entre las diferentes manifestaciones rítmicas de otras culturas (bailes, danzas...) con cierto grado de complejidad y las practica de manera individual y colectiva, participando en la creación de coreografías individuales y colectivas a partir de estímulos musicales o verbales establecidos.</p>
Competencias del criterio PEFI05C03	Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales.
PEFI05C06	<p>Regular y dosificar su esfuerzo a las exigencias de las situaciones físico-motrices, adaptando sus elementos orgánico-funcionales y mejorando sus capacidades físicas básicas, coordinativas y sus posibilidades motrices.</p> <p>Con este criterio se pretende evaluar si el alumnado es capaz de identificar y adaptar distintos parámetros de valoración de su esfuerzo (frecuencia cardíaca y respiratoria) en situaciones físico-motrices de distintas intensidades o con distinta duración, regulando su nivel competencial a partir de los resultados en los juegos motores con intervención de las capacidades físicas y coordinativas. También se comprobará si muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas y actitudes de autosuperación y perseverancia para la consecución de sus propios logros.</p>
Competencias del criterio PEFI05C06	Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Investigación guiada, Enseñanza no directiva, Investigación Grupal, Enseñanza directiva

Fundamentos metodológicos: Se implementa esta Situación de Aprendizaje basándonos en el Aprendizaje Cooperativo (no solamente colaborativo) en grupos heterogéneos. El **aprendizaje cooperativo** llevado a cabo se fundamenta en los componentes esenciales descritos por Johnson y Johnson (1999) como son: la interdependencia positiva ya sea en los objetivos (todos deben hacer una ginga), en los roles (animador/a, observador/a, ...) o en la identidad (cada grupo se llama de una forma, representa a un animal); la interacción promotora (pensar en términos de

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

"nosotros/as" y no solo de "yo", cambiar los mensajes dardo "lo has hecho mal, quita" por mensajes puente que ofrecen una solución "la próxima vez intenta echar el tronco hacia detrás"); el tercer componente es la responsabilidad individual, cada persona ha de entender que su esfuerzo es imprescindible para el bien del grupo; el cuarto componente son las habilidades interpersonales (comunicativas, de gestión, regulación de conflictos y de liderazgo) y finalmente la autoevaluación, donde el grupo reflexione sobre su forma de funcionar.

En base a lo anterior, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la capoeira hará uso de la gamificación proponiendo retos al alumnado. Cada grupo debe ir superando los retos (todos los miembros del grupo) para ir aumentando de nivel. El objetivo es convertirse en Mestre (cuerda negra).

En este proceso, la enseñanza directiva cobra protagonismo en las primeras sesiones donde explicamos movimientos básicos como la ginga y aquellos aspectos relativos a la seguridad.

La investigación guiada tiene lugar, por ejemplo a la hora de indagar sobre la esclavitud, las condiciones de vida de los esclavos o la magnitud de la capoeira hoy en día (escuelas, deporte de exhibición de los JJOO de Río de Janeiro etc). También en el momento de trabajar recursos literarios y cómo aplicarlos a las canciones.

La investigación grupal es empleada cuando el grupo de trabajo debe aprender a realizar los movimientos asignados, enseñando al resto y comprobando que sus compañero/as han interiorizado las habilidades y los conocimientos. También a la hora de analizar las manifestaciones artístico-culturales vinculadas a la capoeira como las canciones o los instrumentos, o bien, mestres importantes en la historia.

Por último, la enseñanza no directiva se produce cuando el grupo de trabajo ha de crear movimientos propios o bien su producto final "Roda de Mestres", elaborando un guion y realizando una roda con diversos movimientos.

Por otro lado, explicar que el carácter interdisciplinar que se le otorga a esta Situación de Aprendizaje tiene por objeto crear el verdadero ambiente de aprendizaje necesario para el alumnado y profesorado. El alumnado ha de sentir que son capoeiristas, que son protagonistas, que están inmersos en una atmósfera a ritmo de berimbau. ¿Cómo? **Emocionando** al alumnado desde el principio por medio de vídeos, leyendas, permitiéndoles que se pongan un nombre de capoeirista, no tardamos en escuchar a Garra de oso, León o Serpente amarela. Experimentar la capoeira en EF descalzos, generando nuevos estímulos y sensaciones al alumnado. También dando rienda suelta a la **acción**, que creen el conocimiento (las canciones, los movimientos, los instrumentos con material autoconstruido, ...) sumado al papel activo del **cuerpo**, los/as niños/as han de moverse. Dando importancia a la **razón** (¿por qué este movimiento y no el otro?, ¿para qué esta secuencia de movimientos?, ¿para qué el brazo bien arriba o la barbilla al pecho?, ¿cómo puedo conseguir superar este obstáculo? ¿Cómo conseguir transmitir esta emoción a través del canto? ... que razonen y reflexionen sobre sus actos, que gestionen el funcionamiento del grupo. Y todo ello, sin olvidarnos del **contexto**, un considerable porcentaje de alumnado que pasa largas horas sentados o jugando a videojuegos, alumnado que no lleva una actividad física de forma regular. La comunidad educativa en general y el profesorado de EF en particular hemos de ofrecer un amplio abanico de opciones de ocio saludable a nuestro alumnado, así como dotarles de conocimientos básicos sobre su cuerpo y su cuidado así como actitudes orientadas al mismo fin.

A modo de conclusión, crear un ambiente de aprendizaje motivador que se apoye en 5 pilares como son la emoción, la acción, la razón, el cuerpo y el contexto.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Caá (bosque, matorral) - puêra (ya se fue)						
Introducción de la capoeira. Contar al alumnado alguna de las leyendas, historias o teorías acerca de cómo surgió. Explicar el contexto de la época, seguido de una actividad de reflexión sobre la familia, la esclavitud, la explotación, la cultura, el compañerismo, la defensa de los derechos y las libertades, la importancia de la música, etc. Al final de la clase, se les pide que mediante la actividad cooperativa 1-2-4 o folio giratorio respondan a la pregunta : ¿Qué es la capoeira?						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio - Folio giratorio/1-2-4	- Gran Grupo	1	Cañón, ordenador https://www.youtube.com/watch?v=GcTQLKh-Oak https://www.youtube.com/watch?v=0qHLvWJPVRM https://www.youtube.com/watch?v=b6OEEVx6kBY	Aula	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

[2]- Descalzos y... ¡Ginga!

Enseñanza del paso básico, la ginga.
 Adaptar juegos tradicionales integrando paulatinamente el movimiento de la ginga, experimentar el hacer actividad física descalzos, etc. Por ejemplo: el juego del espejo por parejas para trabajar la coordinación. Pilla-Pilla con música y ginga, etc.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Producción motriz	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	2	Equipo de música	Gimnasio	Imagen extraída de: https://pixabay.com/es/joven-deporte-acci%C3%B3n-capoeira-3197021/

[3]- Somos un ... (calentamiento, puesta en acción)

Se dice que los movimientos de la capoeira representan los movimientos de los animales de la naturaleza reunidos en la maldad del ser humano. Para iniciar las sesiones y prepararnos física y psicológicamente, además de descalzarnos, realizaremos diferentes movimientos simulando ser un koala, guepardos, cangrejos, ... (cuadrupedia), una pitón (reptas), canguros (saltos), etc.
 Esta actividad será el inicio de cada una de las 16 sesiones.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Producción motriz	- Gran Grupo	16	Equipo de música	Gimnasio	Se puede dejar libres a los grupos de trabajo que realicen diferentes movimientos de animales. También se puede asignar cada día a un/a alumno/a que dirija esta parte de la sesión en gran grupo.

[4]- Investigamos el pasado

Realización, en grupo de trabajo, de un LapBook sobre uno de los siguientes temas a asignar:
 La esclavitud y las rutas de comercio
 El descubrimiento de América
 El proceso de colonización
 El profesorado facilitará a los grupos material de apoyo para la investigación y ejemplos con tutoriales para la realización del lapbook.
 Una vez terminado cada equipo lo expondrá al resto de sus compañeras y compañeros.

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

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

[4]- Investigamos el pasado						
- PCSO05C09	- Lapbook - Exposición oral	- Grupos Heterogéneos	4	<p>Conexión a Internet, ordenadores, biblioteca tutorial Lapbook: https://rosafernandezsalamanca primaria.blogspot.com.es/2014/01/como-hacer-un-lapbook-paso-paso-tutorial.html</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zFVJ2OBMICM (¿Cómo hacer un lapbook?)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=I5yteEh41kw (La esclavitud)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=fXCtM3PEscw (Colonización y esclavitud)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FdiZSgFEuR8 (Descubrimiento de América, la presencia de La Gomera, rutas de comercio, ...)</p>	Biblioteca, aula, aula con recursos TIC	

[5]- Escuela de Mestres						
<p>En grupos de trabajo de 4/5 alumnos/as: dos alumnos/as planifican una secuencia de movimientos y la ejecutan (p.e. meia-lúa y esquiva baixa) y los compañeros/as restantes han de adivinar qué movimientos se han realizado. A partir de ahí, damos libertad a los grupos a que puedan crear más normas: el primero de los observadores que acierta le toca hacer los movimientos a continuación, el que acierta gana un punto, los observadores "mestres" le dicen a un capoeirista qué movimiento va a ejecutar, ...</p> <p>El/La docente supervisa que cada grupo ha establecido "sus normas" partiendo de la actividad base presentada anteriormente y anima al alumnado a que enseñen y corrijan a sus iguales. Cada grupo elabora la ficha de juego, donde reflejan las normas que han acordado creando así su propio juego. El/La docente, además, utiliza la hoja de control donde se señala si realizan los movimientos propuestos.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEFI05C01	- Ficha de Juegos construidos	- Grupos Heterogéneos	2	Equipo de música	Gimnasio	

[6]- Objetivo: Mestre						
<p>En el proceso de gamificación de esta Situación de Aprendizaje se presenta al alumnado las distintas categorías que existen en la capoeira (para distinguirlas, en la capoeira se utiliza un sistema de cuerdas similar al de cinturones del kárate).</p> <p>El alumnado comienza la Situación de Aprendizaje en la categoría de "alumno/a". Para avanzar de nivel, todos los integrantes del grupo deberán superar los retos que exige la próxima cuerda. Para ello, deberán trabajar de forma cooperativa. En la pared se colocan carteles donde se muestra el camino necesario para llegar a mestre. En cada cartel se especifica los retos que el grupo debe dominar para ascender de categoría. Es el propio alumnado el que se organiza y, en caso de necesidad, pide ayuda al docente.</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

[6]- Objetivo: Mestre

El rol de docente es de acompañar en el aprendizaje, coordinando que los grupos se comunican y que el clima intragrupal sea positivo. Además, ayuda y aclara dudas respecto a la ejecución de movimientos, etc. A su vez, es el/la docente quien dictamina si un grupo ha superado los retos satisfactoriamente permitiendo al grupo subir de nivel.

Las categorías (color de cuerda) son: alumno/a (blanco), monitor/a (azul), instructor/a (verde), formador/a (verde-amarillo), profesor/a (amarillo), contramestre (morado), mestre (negro)

Cada ficha de Retos (ver recursos) supone una herramienta de evaluación en la que se aplica como técnica de evaluación la autoevaluación. La ficha y la tabla de retos supone un feedback instantáneo ante la consecución de estos objetivos que se le presenta al alumnado.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEFI05C01	- Reto motriz (Sistema de cuerdas)	- Grupos Heterogéneos	16	Colchonetas, equipo de música https://www.youtube.com/watch?v=H3pQJc8d8H8&list=PL55D18AFD7354A49D&index=6 (lista de reproducción donde se muestran tutoriales de cómo realizar movimientos básicos y avanzados de la capoeira)	Gimnasio	

[7]- Capoeira Quiz Show

Haciendo uso de la aplicación Plicker, evaluamos al alumnado de los contenidos propios de la capoeira tratados en clase.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PCSO05C09	- Plicker Quiz	- Trabajo individual	1	Proyector, ordenadores, plickerCards	Aula	

[8]- No solo jugar, capoeira también es cantar.

Analizamos la letra de diferentes canciones de capoeira así como los recursos literarios y léxicos empleados.

Posteriormente cada grupo deberá crear sus propias canciones que puedan ser adaptadas al juego y al ritmo del berimbau y demás instrumentos.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Canciones	- Grupos Heterogéneos	6	Pistas de audio de capoeira, equipo de música Imagen instrumentos: http://www.capoeirasantander.es/musica-capoeira/instrumentos-capoeira/instrumentos/ https://www.youtube.com/watch?v=j14bZnmtCcs (toque de berimbau)	Aula	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Danza o arte marcial? La enseñanza de la capoeira desde un enfoque cooperativo e interdisciplinar

[9]- Respirando a ritmo del berimbau						
Introducción del concepto frecuencia cardíaca y respiratoria. Enseñanza de cómo comprobar las pulsaciones y cómo reducirlas mediante ejercicios de respiración y/o relajación comparando los resultados obtenidos aplicando estas técnicas tras una actividad intensa.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEFI05C06	- Diario. Tabla de frecuencia cardíaca	- Grupos Heterogéneos	3	https://www.youtube.com/watch?v=pW-zNODSkyQ	Gimnasio	
[10]- Luces, cámara, ¡Jogo!						
Cada grupo de trabajo elabora un guión de una roda que tendrán que llevar a la práctica y que será grabada para su posterior edición. En la roda todos los miembros del grupo han de participar y deberán realizar los movimientos propios del rango que indican sus cuerdas.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Roda Movie	- Grupos Heterogéneos	4	Cámara digital, equipo de música	Gimnasio	
[11]- Exhibición Escuela Camugerê						
En nuestro empeño de abrir las puertas de nuestras clases a toda la comunidad educativa, contactamos con la escuela de Capoeira Camugerê, quienes vinieron encantados a realizar toda una exhibición para el disfrute de nuestros pequeños y pequeñas capoeiristas. Posteriormente, cada alumno/a realiza un artículo de opinión en formato papel o en el blog del colegio en la entrada de esta exhibición. El contenido del artículo de opinión trata los siguientes puntos: lo positivo y negativo de la capoeira vivido en clase, por qué no es tan conocida la capoeira e ideas para darla a conocer.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR05C04	- Artículo de opinión	- Gran Grupo	1	Instrumentos	Cancha	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: Referencias digitales:

<http://historiantes.blogspot.com.es/2007/03/el-origen-de-la-capoeira.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=H3pQJc8d8H8&list=PL55D18AFD7354A49D&index=6>

Observaciones:

Propuestas: Día de la Paz: Dar difusión a lo trabajado en las distintas áreas respecto a la capoeira (murales, rodas con instrumentos, invitar a escuelas de capoeira, ...)

Hacer uso del recurso Croma Key: El alumnado hace uso de las TIC y TAC, aprovechando sus tutoriales/vídeos grabados, trabajando la edición de vídeos y del software y creando de tal manera potentes productos finales.

Día de las Familias: Creación de instrumentos de capoeira con material reciclado.