

**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN**

**CEIP Maestro Rogelio Fernández**

**Villanueva del Duque (Córdoba)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IDENTIFICACIÓN** | **TÍTULO UDI** | | **JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES** | | | | |
| **CURSO** | **5º Y 6º** | | | | **ÁREA** | **EDUCACIÓN FÍSICA** |
| **JUSTIFICACIÓN** | | | La presente UDI se enmarca dentro del conjunto de actividades dinamizadoras propuestas para celebrar el día de Andalucía, donde el juego se convertirá en el eje principal no solo como contenido en sí mismo del área de educación física, sino también como recurso para conocer, reivindicar y poner en valor aspectos propios de la cultura y tradición local y comarcal. Se pretende también la adquisición y mejora en el alumno de habilidades y capacidades físicas que implique un progreso en su competencia motriz que en definitiva todos estos aspectos en su conjunto, favorezcan el desarrollo integral de la persona. | | | |
| **TEMPORALIZACIÓN** | | | | **UDI Nº 6. MES DE FEBRERO** (4semanas,7 sesiones a razón de dos sesiones por semana) Del 1/2 al 26/2 | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONCRECCIÓN**  **CURRICULAR** | **CRITERIO DE**  **EVALUACIÓN** | **1º** Aplicar las habilidades motrices básicas para resolver de forma eficaz situaciones de práctica motriz con variedad de estímulos y condicionantes espacio-temporales**.**  **8º** Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la comunidad Autónoma de Andalucía**.**  **12º** Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa y compartirla utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área y elemento de desarrollo competencial.  **13º** Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. |
| **OBJETIVOS**  **DIDÁCTICOS** | **O.EF.2**.Reconoceryutilizarsuscapacidadesfísicas,lashabilidades motricesyconocimientodelaestructurayfuncionamientodelcuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevassituacionesdelavidacotidiana.  **O.EF.5.**Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razón de género, culturales y sociales.  **O.EF.6.**Conoceryvalorarladiversidaddeactividadesfísicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.  **O.EF.7.**Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte. |
| **CONTENIDOS** | **1.4.**Ubicaciónyorientaciónenelespaciotomandopuntosdereferencia.Lecturaeinterpretacióndeplanossencillos.  **1.8.**Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria  evolucionesgrupales.  **1.10.** Adaptaciónyresolucióndelaejecucióndelashabilidadesmotricesaresolucióndeproblemasmotoresdeciertacomplejidad,  utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.  **4.1.** Investigación,reconocimientoeidentificacióndediferentesjuegosydeportes.  **4.2.** Apreciodeljuegoyeldeportecomofenómenossocialesyculturales,fuentededisfrute,relaciónyempleosatisfactoriodeltiempodeocio.  **4.8.** Aceptaciónyrespetohacialasnormas,reglas,estrategiasypersonasqueparticipaneneljuego.  **4.10.**Aceptacióndeformarpartedelgrupoquelecorresponda,delpapeladesempeñarenelgrupoydelresultadodelascompe- ticionescon deportividad.  **4.11.**Contribuciónconelesfuerzopersonalalplanocolectivoenlosdiferentestiposdejuegosyactividadesdeportivas,almargende preferencias yprejuicios.  **4.12**. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel dehabilidad.  **4.13.** Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía. |
| **COMPETENCIAS**  **CLAVE** | **CSYC:**Competencia sociales y cívicas.  **CEC:** Conciencia y expresiones culturales.  **CCL:** Competencia lingüística.  **CD:** Competencia digital.  **CAA:** Aprender a aprender  **SIEP:**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA** | | **TÍTULO DE TAREA** | | **GIMKANA DE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES** | | | | | | | | | | | |
| **SESIONES** | **ACTIVIDADES** | | | | | | | **EJERCICIOS** | | | | | |
| **PRIMERA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.EL PAÑUELITO:**dos equipos se enfrentan tratando cada uno de sus componentes de coger un pañuelo que se encuentra a una distancia equidistante de ambos antes que su adversario, desplazándose para ello en una carrera de velocidad y partiendo de un estímulo auditivo expresado a través de un número con el que están identificados cada uno dichos componentes en cada equipo.  **2ª.SOGA Y TIRA:** dos equipos se enfrentan en oposición y en línea agarrando con las manos una cuerda utilizando la fuerza para atraer al equipo rival hacia una línea o marca dispuesta en el suelo.  **3ª.BALÓN PRISIONERO:**dos equipos se enfrenta dentro de un espacio limitado de aprox. 120m2y dividido en diferentes franjas que tendrán que ocupar los componentes de ambos equipos. Estos deberánlanzarse una pelota blanda, de forma que el impacto de la misma sobre el cuerpo de los rivales irá provocando sucesivas eliminaciones hasta terminar con el equipo rival al completo. | | | | | | | * 1. Velocidad de reacción(al estímulo auditivo del número)   y gestual (coger el pañuelo).  **1.2.**Desplazamiento en carrera**.**  **1.3.** Percepción espacial(lineal central que no se debe sobre-  pasar y es  **2.1.** Fuerza resistencia.  **3.1.** Desplazamientos cortos laterales, hacia adelante, hacia atrás**.**  **3.2.** Lanzamientos y recepciones de balones.  **3.3.** Cooperación-oposición (táctica dentro de una competición).  **3.4.**Percepción espacial al actuar dentro de unos lími-tes espaciales que no se pueden sobrepasar.  **3.5.** Percepción temporal (en la apreciación de velocidades y trayectorias de la pelota, de móviles a los que hay que dar o esquivar…) | | | | | |
| **SEGUNDA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.EL PINGANÉ:** de forma individual y por turno cada uno golpeará un palo que reposa sobre el suelo (por un extremo) con otro palo y una vez en el aire se volverá a golpear tratando de hacerlo llegar lo más lejos posible.  **2ª.LA LÁNGARA:** en grupos de 3 o 4cada alumno de forma individual y por turno irán lanzando una piedra plana sobre los distintos recuadros de una figura dibujada en el suelo sobre los que también irá saltando a la pata coja hasta completarla entera  **3ª.ARO Y MANEZUELA**de forma individual hacer rodar y conducir después un aro de hierro por el espacio ayudándose de una barra de metal. | | | | | | | **1.1.**Golpeo con implemento.  **1.2.**Velocidad gestual.  **1.3.** Coordinación óculo manual.  **2.1.** Lanzamiento de precisión.  **2.1.**Saltos y equilibrio en movimiento.  **2.3.**Percepción espacial.  **3.1.**Coordinación óculo manual.  **3.2.**Conducción con implemento con desplazamiento  en carrera.  **3.3.**Percepción espacio-temporal de velocidad y  trayectoria. | | | | | |
| **TERCERA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.EL TROMPO**encordar un trompo y lanzarlo con la habilidad suficiente para hacerlo rodar el mayor tiempo posible sobre una superficie dura o arenosa.  **2ª.CARRERA DE CHAPAS**desplazar usando los dedos de la mano una chapa a través de un circuito pintado sobre una superficie plana.  **3ª.LA PETANCA**Por grupos de 3 0 4 lanzar unas bolas pesadas tratando de que las mismas queden lo más cerca posible de una bola pequeña que se haya en el centro de un círculo dibujado sobre una superficie arenosa. | | | | | | | **1.1.**Coordinación óculo manual.  **1.2.**Lanzamiento de precisión.  **1.3.**  **2.1.**Golpeos de precisión.  **2.1.**Percepción espacial del recorrido.  **2.3.**  **3.1.**Lanzamiento de precisión  **3.2.**Percepción espacial  **3.3.**Operaciones **(sumas)** recuento de puntos | | | | | |
| **CUARTA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.CARRERA DE SACOS:** realización de un recorrido saltando dentro de un saco  **2ª.LOS ZANCOS:** realización de una distancia espacial subidos sobre unas plataformas adheridas a unos listones de madera que se encuentran a cierta altura.  **3ª.SALTAR LA COMBA:** se puede realizar de forma individual o por grupos. Consiste en saltar una cuerda que lleva un sentido rotatorio bien dándose uno mismo o dos compañeros cada uno desde un extremo. Al tiempo que se canta una canción los componente entran o sale  **4ª.LANZAMIENTO DE ANILLAS** | | | | | | | **1.1.**Saltos  **1.2.**Fuerza resistencia.  **1.3.**Percepción espacial a lo largo de un recorrido  **2.1.**Equilibrio.  **2.1.**Coordinación óculo-pédica.  **2.3.**Percepción espacio-temporal.  **3.1.**Saltos.  **3.2.**Percepción espacio-temporal **(**apreciación de velocida-  des, trayectorias direccionalidad, colocación….)  **3.3.**Aprendizaje de cancioneros.  **4.1.**Lanzamiento de precisión.  **4.2.**Percepción espacial. | | | | | |
| **QUINTA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.LA GALLINITA CIEGA:** en un espacio cerrado un alumno que es vendado tendrá que pillar a sus compañeros y adivinar su nombre por la información que recibe a través del tacto.  **2ª.EL BAILE DE LA ESCOBA:** dispuestos por parejas y en formación de círculo se bailará al ritmo de la música pasándose, las parejas, una escoba previo giro de 360º. Se eliminará aquella pareja que al cortar la música esté en posesión de la escoba.  **3ª.LAS SILLAS MUSICALES:** baile que se realiza en grupo, al son de la música y dando vueltas a unas sillas colocadas en formación de círculo. Cada vez que se pare la música cada uno buscará un asiento, eliminándose aquel que se quede sin sitio. | | | | | | | **1.1.**Percepción espacial y corporal.  **1.2.**Adquisición de retahílas.  **2.1.**Expresión corporal.  **2.1.**Percepción espacio-tempora**l,** ritmo, direccionalidad  **2.3.**Velocidad de reacción.  2.4. Giros.  **3.1.** Expresión corporal.  **3.2.** Percepción espacio-tempora**l,** ritmo,  direccionalidad  **3.3.** Velocidad de reacción. | | | | | |
| **SEXTA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.LOS BOLOS:** lanzamiento de un balón haciéndolo rodar por el suelo para tirar el mayor número de bolos (botellas) colocados a una distancia.  **2ª.LAS CANICAS:** juego en grupos de 3-4 componentes consistente en lanzar con los dedos una canicay golpear a las de otros compañeros eliminándolos o ganando puntos  **3ª.LOS PUEBLOS:** Una vez asignado un pueblo de la zona a cada componente y dentro todos de un círculo de 6-7 m de diámetro, el alumno con la pelota la lanza hacia arriba diciendo el nombre de un pueblo. El alumno nombrado recogerá la pelota y dirá en alto pies quietos mientras el resto corre lo más lejos posible. Luego lanzara previo 3 pasos la pelota a alguien tratando de darle. | | | | | | | **1.1.**Lanzamiento con la mano de un balón rodando por el suelo  **1.2.**Suma de puntos  **1.3.**Colocación. Percepción espacial  **2.1.**Distintos tipos de lanzamientos de precisión de una canica con los dedos.  **2.1.**Percepción espacial de distancias**.**  **2.3.**  **3.1.**Lanzamiento y recepción de la pelota  **3.2.**Percepción espacial (localización, distancias..)  **3.3.**Desplazamiento en carrera.  **3.4.** Velocidad de reacción. | | | | | |
| **SÉPTIMA** | **REALIZACIÓN DE LOS SIGUIENTES JUEGOS**  **1ª.LA CUCHARILLA:** desplazamiento sujetando por la boca el mango de una cuchara que lleva en la pala una canica la cual no puede caerse a lo largo del recorrido  **2ª.EL HULAHOP:** mantener rodando en la cintura un aro el mayor tiempo posible mediante un movimiento impulsivo del alumno que consiste en una rotación de la cadera.  **3ª.LA GOMA:** juego grupal con una goma elástica que se van colocando por distintas partes del cuerpo unos mientras otros van saltando simultáneamente. Hay muchas variedades | | | | | | | **1.1.** Equilibrio en desplazamiento.  **1.2.** Percepción espacial.  **1.3.** Coordinación de movimientos.  **2.1.** Equilibrio de un aro.  **2.1.** Giros sobre el eje longitudinal.  **2.3.** Percepción corporal, ritmo, coordinación de movimientos.  **3.1.** Percepción y conocimiento del corporal.  **3.2.** Saltos de diferentes alturas.  **3.3.** Coordinación de salto y desplazamiento | | | | | |
| **OCTAVA** | Gimkana de juegos populares. De los juegos trabajados a lo largo de la unidad se escogen los más representativos, se hacen grupos con representantes de todos los cursos y compiten entre ellos o por conseguir la mayor puntuación. | | | | | | |  | | | | | |
| **METODOLOGÍA** | | | **RECURSOS** | | | **PROCESOS COGNITIVOS** | | | | **ESCENARIO** | | | |
| El alumno como protagonista.  Propuestas grupales, participativas y motivantes.  El juego como actividad y recurso. | | |  | | |  | | | | Patio  Pista polideportiva  Gimnasio  Aula | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | |
| **VALORACIÓN DE LO APRENDIDO** | **INDICADORES DE LOGRO** | | | | | **ESCALA DE OBSERVACIÓN** | | | | | | | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** | |
| **NIVEL 1** | **NIVEL 2** | | **NIVEL 3** | | **NIVEL 4** | |  | |
| EF.3.1.1.Aplica las habilidades motrices básicas para resolver, de forma eficaz, situaciones de práctica motriz con variedad de estímulos y condicionantes espacio-temporales. | | | | | No tiene adquirido un nivel adecuado de las diferentes habilidades motrices básicas y por tanto su aplicación en los juegos no resulta eficaz. | Tiene adquiridas ciertas habilidades motrices básicas, aunque en unos niveles mejorables y no todas para afrontar con garantías de éxito las situaciones motrices. | | No solo tiene adquiridas las distintas habilidades motrices en unos niveles adecuados sino que además las aplica con cierta eficacia en los juegos aunque podría mejorar los condicionan-tes espacio-temporales. | | Aplica con solvencia las distintas habilidades motrices para resolver eficazmente situaciones motrices derivadas de los juegos con variedad de estímulos y condicionantes espacio- temporales. | | **Observación**   * Lista control. * Registro de anecdotario * Rúbricas | |
| EF.3.8.1.Conoce y valora la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma andaluza. | | | | | Desconoce un amplio repertorio de juegos populares y tradicionales locales y de la comarca, sus características y reglas para ser jugado, mostrando del mismo modo poco interés en su adquisición y práctica. | Tiene un conocimiento aceptable de los juegos Tradicionales propios de la localidad y comarca pero presenta carencias de actitud en el desarrollo de los mismos y de ciertas características necesarias para su desarrollo eficaz. | | Se muestra gran conocedor de los juegos tradicionales de su zona. Participa con determinación, soltura e implicación favoreciendo un desarrollo eficaz de los mismos. | | Posee un conocimiento importante no solo de las características de los juegos tradicionales sino que también se preocupa de adquirir una mejora en sus habilidades, elementos técnicos y tácticos en cada uno poniendo en valor su práctica. | | **Observación**   * Lista control. * Registro de anecdotario. * Rúbricas | |
| EF.3.12.1.Extrae, elabora y comparte información relacionada con temas de interés en la etapa.  EF.3.12.2.Utiliza fuentes de información determinadas y hace uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área y elemento de desarrollo competencial | | | | | No ha participado en la elaboración de la ficha sobre la explicación de un juego tradicional de su localidad. | Ha elaborado la ficha propuesta pero sin tener en cuenta muchas de las indicaciones dadas, con presentación mejorable y falto de contenido | | Presenta la ficha en los términos exigidos de presentación y conteni-dos | | El trabajo cumple sobradamente con las expectativas tanto en contenido como en su presentación muestra de su interés e implicación | | **Escrita.**   * trabajo | |
| No se ha preocupado de buscar información relevante respecto a otros juegos tradicionales de la comunidad, usando para ello un formato digital | Aporta información pro-puesta usando para ello las TIC pero con escasa elaboración personal, presentación y contenidos mejorables | | Ha realizado el trabajo propuesto dentro de los parámetros establecidos, usando las TIC para recabar información y aplicando su toque personal | | El resultado sugiere una gran implicación del alumno, interés y serie-dad tanto en la forma como en el contenido, propio de una búsqueda intensa en varia fuentes de información | |
| EF.3.13.1.Pone por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. | | | | | Se muestra especial-mente conflictivo y competitivo durante el desarrollo de los juegos provocando situaciones disruptivas impropias del juego limpio y poco favorece-dora de las relaciones personales. | Circunstancialmente provoca en los juegos situaciones de competitividad e interés personal que perjudican la labor de equipo y la buena relación entre los participantes. | | Participa en los distintos juegos y actividades que se plantean con deportividad, colaborando con su equipo | |  | | **Observación**   * Lista control. * Registro de anecdotario. * Rúbricas | |