

TAREA



TÍTULO: JUEGOS DE MESA

Título: JUEGOS DE MESA

Definición: se elaborarán varios juegos tradicionales a través de los cuales poner en práctica los contenidos trabajados durante el curso.

Actividad 1.1	Descripción
Buscar o seleccionar los ejercicios, preguntas o términos adecuados según el juego asignado.	A cada grupo de trabajo se le asignará uno de los siguientes juegos de mesa tradicionales: la oca, el dominó, tabú y bingo. Ellos deberán reunir la información necesaria sobre la temática asignada para dar forma al juego.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
<input type="checkbox"/> 11.1. Fundamenta sus puntos de vista o aportaciones en los trabajos de grupo y admite la posibilidad de cambio frente a otros argumentos válidos. <input type="checkbox"/> 12.2. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para profundizar sobre contenidos del curso, realizando valoraciones críticas y argumentando sus conclusiones.	
Temporalización	Una sesiones.
Recursos	Ordenadores del aula TIC. Equipos de casa.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa.
Metodologías	Colaborativo.
Procesos Cognitivos	Análítico, Deliberativo y Práctico.
Ejercicios	
<ol style="list-style-type: none">1. Elaboración de grupos y reparto de los juegos de mesa.2. Buscar y recopilar información relacionado con la temática que se establezca relacionada con la condición física:<ul style="list-style-type: none">- Juego de la oca: cada componente del grupo se encargará de buscar ejercicios del grupo muscular asignado, de tal forma que el tablero cuente con ejercicios de todos los grupos musculares. Requisito: serán ejercicios en los que se use una banda elástica o ejercicios de autocargas, es decir, usando el propio peso corporal. Los grupos musculares serán: pectoral, tríceps, bíceps, glúteo, abdominales, dorsal, cuádriceps.- Dominó: dominó de las capacidades físicas básicas. Buscar ejercicios o actividades físicas en las que predomine una capacidad física determinada. Dichas actividades deben ser representadas por una imagen.- Bingo: elaborar preguntas relacionadas con los contenidos que hasta el momento han sido trabajados sobre CF y dar respuesta a las mismas.- Tabú: pensar términos claves vistos en clase sobre CF y establecer que cuatro palabras van a estar prohibidas durante la definición de las mismas.3. Poner en común las ideas propias y escuchar las aportaciones de los compañeros seleccionando las más adecuadas.	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> Buscar ejercicios que fortalezcan el músculo que le ha sido asignado para el juego de la oca con ayuda del profesor. <input type="checkbox"/> En el dominó el profesor le entregará directamente una serie de actividades y el alumn@ tendrá que determinar la capacidad física que está más implicada. <input type="checkbox"/> En el juego del Tabú el profesor indicará los términos al alumn@ y después de corroborar que comprende el significado de cada uno será el alumno el que determine las cuatro palabras tabú.	

TAREA



TÍTULO: JUEGOS DE MESA

Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización y entrega de esta parte del trabajo.

Revisión de tareas:

➤ Rúbrica

Actividad 1.2	Descripción
Elaborar las instrucciones de juego	Describir las instrucciones o elementos necesarios para el desarrollo del juego.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
<input type="checkbox"/> 4.1. Demuestra conocimientos sobre las características que deben reunir las actividades físicas con un enfoque saludable y los beneficios que aportan a la salud individual y colectiva.	
<input type="checkbox"/> 7.1. Asume las funciones encomendadas en la organización de actividades grupales.	
Temporalización	Una sesiones.
Recursos	Ordenadores del aula TIC. Equipos de casa.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa.
Metodologías	Colaborativa.
Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo y Práctico.
Ejercicios	
1. Elaborar las instrucciones con la descripción detallada de cómo desarrollar cada uno de los juegos.	
2. Incorporar una leyenda necesaria y resolutive para algunos de los juegos: <ul style="list-style-type: none">- En el caso del juego de la oca se debe realizar una descripción de cómo realizar la ejecución del ejercicio propuesto. Deben añadir: el músculo que se trabaja, el material necesario y la ejecución correcta del mismo incorporando errores comunes que deban ser evitados para prevenir lesiones.- Dominó: leyenda con la foto del ejercicios y su descripción en la que se enfatice que se debe tener en cuenta de la misma para asociarla a una determinada capacidad física.- Bingo: leyenda con la respuesta a las preguntas formuladas.	
3. Poner en común las ideas propias y escuchar las aportaciones de los compañeros seleccionando las más adecuadas.	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> Elaborar las instrucciones con el resto de compañeros del grupo.	
<input type="checkbox"/> En el caso de la descripción del trabajo muscular para el juego de la oca, el docente ayudará a realizar una búsqueda en internet sobre dicho ejercicio para que el alumno identifique el proceso de ejecución correcto.	
<input type="checkbox"/> El alumno describirá las imágenes de dominó que el profesor le entregó explicando objetivamente lo que observe en ella.	

TAREA

TÍTULO: JUEGOS DE MESA



Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización y entrega de esta parte del trabajo.

Revisión de tareas:

➤ Rúbrica

Actividad 1.3	Descripción
Elaboración de los elementos propios de cada juego	Elaboración del tablero, cartones, fichas y cartas según el juego asignado. Dicha elaboración se podría realizar con la colaboración del departamento de tecnología o plástica.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
<input type="checkbox"/> Criterios de evaluación pertenecientes a las materias de tecnología o plástica.	
Temporalización	Dos clases
Recursos	Ordenadores del aula TIC. Equipos de casa.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa.
Metodologías	Cooperativa.
Procesos Cognitivos	Creativo y Práctico.
Ejercicios	
1. Determinar las diferentes tareas dentro de la construcción del juego. 2. Asignar dichas tareas entre los componentes del grupo.	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> El alumno describirá las imágenes de dominó que el profesor le entregó explicando objetivamente lo que observe en ella.	
Técnicas o Instrumentos de evaluación.	

Actividad 1.4	Descripción
Puesta en práctica de los juegos realizados.	Repasar los contenidos vistos en la materia jugando a los juegos elaborados por los propios alumnos.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
<input type="checkbox"/> No será una actividad evaluada.	
Temporalización	Dos sesiones.
Recursos	Los juegos de mesa
Contextos o escenarios	Centro educativo
Metodologías	Resolución de problemas.
Procesos Cognitivos	Práctico.

TAREA



TÍTULO: JUEGOS DE MESA

Ejercicios

1. Jugar a los diferentes juegos creados. La participación será individual dentro de cada juego.

Atención a la diversidad

- El alumn@ jugará de pareja en cada uno de los juegos con un compañero tutor asignado.