|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **UDI: JUEGOS POPULARES** | **CURSO: 3º Y 4º PRIMARIA** | **TEMPORALIZACIÓN:** |
| **JUSTIFICACIÓN:** Esta UDI de Juegos Populares pretende enseñar al alumnado de 2º Ciclo a desarrollar los juegos que se han practicado tradicionalmente para que realicen una actividad educativa y saludable al mismo tiempo. Es importante que el alumnado conozca el patrimonio cultural y antropológico que suponen estos juegos y es por ello que haya que apoyar su desarrollo. Como dice el Decreto, tenemos que conseguir desde la E.F. que los juegos de cada plaza, cada barrio y cada rincón de nuestra comunidad sea una extensión de las actividades realizadas en los patios de las escuelas. | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONCRECIÓN CURRICULAR** | | | | **RÚBRICA (VALORACIÓN DEL APRENDIZAJE)** | | | | | |
| **Criterios de evaluación** | **Objetivos del área para la etapa** | **Contenidos** | **Indicadores** | | **Instru-mentos** | **MEDALLA ORO**  **(4)** | **MEDALLA PLATA**  **(3)** | **MEDALLA BRONCE (2)** | **DIPLOMA OLÍMPICO (1) (0)** |
| C.E.2.3. Identificar y utilizar estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa, resolviendo los retos presentados por la acción jugada. | 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 razones de género, culturales y sociales. | **Bloque 4: “El juego y deporte escolar”**  4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de  Andalucía.  4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y  deportes.  4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo, )  4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.  4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.  4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. | EF.2.3.1. Identifica y utiliza estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa. (CSYC). | | B | **SIEMPRE**  se cumple el indicador.  **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE**  se cumple el indicador.  **SATISFACTORIO** | **A VECES**  se cumple el indicador.  **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA**  se cumple el indicador.  **INADECUADO** |
| EF.2.3.2. Identifica y utiliza estrategias básicas de juegos y actividades físicas resolviendo los retos presentados por la acción jugada. (CAA). | | B | **SIEMPRE** se cumple el indicador. **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE** se cumple el indicador. **SATISFACTORIO** | **A VECES** se cumple el indicador. **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA** se cumple el indicador. **INADECUADO** |
| C.E.2.9. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, opinando coherente y críticamente, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución. | 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 razones de género, culturales y sociales. | **Bloque 4: “El juego y deporte escolar”**  4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.  4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.  4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva  de retos con implicación cognitiva y motriz. | EF.2.9.1. Reflexiona sobre las situaciones conflictivas que surgen en la práctica, opinando coherente y críticamente sobre ellas. (CCL). | | B | **SIEMPRE** se cumple el indicador. **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE** se cumple el indicador. **SATISFACTORIO** | **A VECES** se cumple el indicador. **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA** se cumple el indicador. **INADECUADO** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| C.E.2.12. Inferir pautas y realizar pequeños trabajos de investigación dentro de la Educación física sobre aspectos trabajados en ella, utilizando diversas fuentes y destacando las tecnologías de la información y comunicación, sacando conclusiones personales sobre la información  elaborada. | 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. | **Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”**  3.7. Ejecución de bailes y coreografías simples combinándolos con habilidades motrices básicas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza.  **Bloque 4: “El juego y deporte escolar”**  4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.  4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. | EF.2.12.1 Infiere pautas en pequeños trabajos de investigación dentro de la Educación física sobre aspectos trabajados en ella. (CCL, CD). | A , B y D | **SIEMPRE** se cumple el indicador. **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE** se cumple el indicador. **SATISFACTORIO** | **A VECES** se cumple el indicador. **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA** se cumple el indicador. **INADECUADO** |
| EF.2.12.2. Utiliza diversas fuentes y las tecnologías de la información y comunicación para pequeños trabajos de investigación. (CCL, CD, CAA). | A , B y D | **SIEMPRE** se cumple el indicador. **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE** se cumple el indicador. **SATISFACTORIO** | **A VECES** se cumple el indicador. **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA** se cumple el indicador. **INADECUADO** |
| C.E.2.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas. | 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 razones de género, culturales y sociales. | **Bloque 4: “El juego y deporte escolar”**  4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.  4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo. )  4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.  4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.  4.11.Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. | EF.2.13.1. Participa en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. (CSYC). | B | **SIEMPRE** se cumple el indicador. **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE** se cumple el indicador. **SATISFACTORIO** | **A VECES** se cumple el indicador. **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA** se cumple el indicador. **INADECUADO** |
| EF.2.13.2. Participa en juegos, deportes y actividades físicas con una cultura de juego limpio y aceptación de las normas como fundamento para un desarrollo óptimo de dichas experiencias. (CSYC, CEC). | B | **SIEMPRE** se cumple el indicador. **EXCELENTE** | **CASI SIEMPRE** se cumple el indicador. **SATISFACTORIO** | **A VECES** se cumple el indicador. **ELEMENTAL** | **CASI NUNCA o NUNCA** se cumple el indicador. **INADECUADO** |

**INSTRUMENTOS DE EVALUACION:**

**A** (Cuaderno del alumno/a), **B** (Observación directa), **C** (Prueba escrita), **D** (Registro de exposiciones orales), **E** (Tareas Integradas UDIs).

|  |  |
| --- | --- |
| **TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA** | |
| **EJERCICIOS** | **ACTIVIDADES** |
| Trabajo sobre habilidades básicas que se van a desarrollar en las actividades de los juegos:   * Desplazamientos de diferentes formas. * Saltos sobre un pie (“a pata coja”), sobre dos pies, en diferentes direcciones y desde diferentes alturas. * Giros sobre los diferentes ejes que cruzan el cuerpo * Lanzamientos de diferentes objetos con precisión. * Recepciones con pelotas para el desarrollo de juegos posteriores. * Manipulación de materiales que se utilizarán en juegos populares y tradicionales:  1. CANICAS 2. PIEDRAS 3. CHAPAS 4. CROMOS 5. TROMPOS  * Consultar juegos populares a través de internet. * Seleccionar un juego popular por internet que te guste | Juegos donde desarrollen las habilidades básicas:  **- Los desplazamientos**:  **La cadena** (un participante “la queda” y tratará de tocar a algún compañero/a. Cuando lo logre, irán agarrándose de la mano formando una cadena y tratando de tocar al resto de compañeros/as).  **Cortahilos** (un participante será perseguido por otro que será quien se “la quede”. Cuando un compañero/a pase por el espacio que hay entre ambos, será el nuevo participante al que hay que seguir. Si el perseguidor consigue tocar al perseguido, intercambiarán los roles).  **Comecocos** (se jugará sobre líneas de un terreno de juego. Todos los participantes serán “fantasmas” menos uno que será el “comecocos”. Todos irán sobre las líneas. El “comecocos” tratará de tocar a los fantasmas, cuando lo consiga se convertirá en comecocos también. El último fantasma ganará el juego).  **Los cazadores** (varios cazadores tienen que coger a sus presas que se desplazan por todo el espacio)...  - **Saltos**:  **Salto de combas** (individuales y por grupos), canciones populares para saltar la comba.  **La rayuela** (se pintará un campo de juego en el suelo con cuadros numerados en forma de avioneta. Los jugadores, por turnos, irán lanzando una piedra e irán a “pata coja” saltando cuadro a cuadro sin poder pisar el cuadro donde esté la piedra. Tendrán que conseguir pasar todas las casillas.  - **Giros:** Las ruedas laterales y el corro de la patata.  **- Juegos de lanzamientos y recepciones**.  P**ies quietos** (el grupo de participantes hará un coro e irán pasándose una pelota. Mientras la pelota no caiga al suelo en ninguna recepción, se seguirán dando pases. En el momento que caiga al suelo, el participante que haya lanzado o haya recepcionado mal la pelota correrá tras esta, cuando la coja dirá “pies quietos” y el resto de participantes se quedarán inmóvil. El poseedor de la pelota, lanzará para tratar de dar a algún compañero/a).  **La botella** (un participante dará una patada a una botella. Habrá otro participante que “la quede” y deba ir y volver de espalda, momento en que el resto de participantes se esconden. El último en ser visto, ganará el juego.  **- Juegos con piedras:**  **Las chinas** (lanzar a la china del compañero/a).  L**a china y las rayas** (se hacen dos líneas paralelas. Los participantes lanzarán de una línea a otra y ganará la que se acerque más a la línea sin pasarse).  **El golf de las chinas** (igual que el golf pero se sustituye la pelota por una piedra que se lanza a ras de suelo. Si no hay hoyo se pintará con una tiza en el suelo un círculo y simulará el hoyo).  P**etanca de chinas** (igual que la petanca pero sustituye las pelotas por piedras).  L**a diana con chinas** (se hace una diana en el suelo y se lanzarán las piedras a ras de suelo desde una línea a 10 metros de la diana. Gana el que logre más puntos).  **- Juegos con canicas:**  **El hoyito** (hacer un hoyo en el suelo y lograr meterla en el hoyo y desde el hoyo golpear la canica de algún compañero/a).  E**l triángulo** (sacar canicas con tu canica de un triángulo).  E**l golf de las canicas** (similar al golf pero sustituyendo las pelotas por canicas).  Explicar juegos populares de tu zona y llevarlos a la práctica junto a los compañeros y compañeras.  Llevar a la práctica juegos buscados por internet. |
| **TAREA FINAL: GYMKHANA DE JUEGOS POPULARES** | |
| Realizar un fichero de juegos populares. El alumnado seleccionará de este fichero 8 juegos para organizar una gymkhana de juegos populares y participará en la misma. | |

|  |
| --- |
| **METODOLOGÍA: Orientaciones destacables** |
| * Tener preparado el material y buscar ejemplificaciones para aumentar el tiempo empleado en la tarea. * Permitir que el alumnado investigue y realice propuestas que puedan considerarse variantes del juego o nuevos juegos. * Si los juegos son complejos, realizar modelos o tener información previa que simplifique las actividades a realizar. * Crear liguillas o retos de los juegos que permitan tener continuidad en los tiempos de recreo o extraescolares, para que se utilice como tiempo de ocio. * Calentamiento y aseo como fomento de los hábitos saludables. |

|  |
| --- |
| **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD** |
| Dependiendo del tipo de alumnado se realizarán adaptaciones visuales, espaciales, temporales, materiales y/o manuales o kinestésicas. |