

**EJEMPLO DE UNIDAD DIDÁCTICA INSERTANDO LAS TIC**

**UNIDAD DIDÁCTICA**  
**CUARTO PRIMARIA EDUCACIÓN FÍSICA**  
**“JUEGOS POPULARES”**

**Primera Quincena de Marzo**

*Antonio Sánchez Barrera  
CEIP Huerta Retiro*

## INTRODUCCIÓN

El juego siempre ha jugado un importante papel en la evolución del ser. Es un concepto polisémico y unido a “actividad lúdica”, que proviene de “iocum” (broma, diversión). Es de carácter placentero, motivador, no tiene metas, espontáneo y voluntario, con una participación activa, vinculado a la creatividad y desarrollo del papel social, simbólico y reglado, evoluciona al desarrollo cognitivo, es la forma natural de integración de los esquemas de conocimiento, el profesor debe ser el compañero ideal, el juguete potencia la actividad... Además de la justificación del juego como desarrollo integral del alumno, nos servirá para conocer un poco más las tradiciones de Andalucía, sus costumbres a través de la práctica lúdica. Todo ello sin olvidar la potenciación de un ambiente coeducativo y el desarrollo de habilidades para un buen comportamiento en sociedad.

## TEMPORALIZACIÓN

La Unidad Didáctica se dará durante la segunda quincena del tercer trimestre, de acuerdo a la programación para el tercer trimestre que se marca a continuación:

TEMPORALIZACIÓN	Nº SESIONES	CONTENIDOS
<i>Primera quincena de Abril</i>	6	<i>Coordinaciones</i>
<i>Segunda quincena de Abril</i>	6	<i>Juegos populares</i>
<i>Tres primeras semanas de Mayo</i>	9	<i>Expresión corporal</i>
<i>Última semana de Mayo</i>	5	<i>Juegos Alternativos</i>
<i>Primera Quincena de Junio</i>	6	<i>Afianzamiento de contenidos</i>
<i>Periodo de Evaluación</i>	3	<i>Evaluación final</i>

## OBJETIVOS

### **Objetivos de Etapa:**

- a) Conocer y apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo, adoptando hábitos de salud y bienestar y valorando las repercusiones de determinadas conductas sobre la salud y la calidad de vida.
- b) Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y establecer relaciones afectivas.
- c) Colaborar en la planificación y realización de actividades de grupo, aceptar las reglas y normas que democráticamente se establezcan, respetando los diferentes puntos de vista y asumiendo las responsabilidades que correspondan.
- d) Establecer relaciones equilibradas, solidarias y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas.
- f) Conocer y apreciar los elementos y rasgos básicos del patrimonio natural, cultural e histórico de Andalucía, y contribuir a su conservación y mejora.

### **Objetivos de Área:**

Se relaciona con el 1, 2, 4 y 8

1. Participar en juegos y otras actividades, estableciendo relaciones constructivas y equilibradas con los demás.
2. Valorar diversos comportamientos que se expresan en la práctica de la actividad física.
4. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recursos para organizar el tiempo libre.
8. Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, posturales y de ejercicio físico, que incidan positivamente sobre la salud y la calidad de vida.

Menos directamente podemos relacionar esta UD con el 3 y con el 6.

### **Objetivos didácticos:**

- Crear y desarrollar conciencia de la existencia de una cultura lúdica
- Recuperar parte de la cultura andaluza a través de los juegos populares, tradicionales y autóctonos de nuestra comunidad
- Promover nuestro patrimonio cultural a través de estos juegos.
- Recopilar el máximo número de juegos posibles teniendo en cuenta las capacidades individuales de cada alumno/ a y las fuentes de información disponibles (padres, abuelos, profesores, libros...)
- Valorar distintas maneras de ocupar el tiempo libre y de ocio.
- Practicar juegos populares para ampliar bagaje de los alumnos/as
- Desarrollar técnicas básicas de investigación
- Aceptar el papel asignado dentro del grupo
- Respetar reglas y normas básicas dentro del juego.

## **CONTENIDOS**

Esta Unidad Didáctica está diseñada principalmente sobre el Bloque de Contenidos **“Juegos”**, aportando además ciertos aprendizajes relativos al Bloque concerniente a **“Salud Corporal”**. Indirectamente se abordarán los aspectos propios del Bloque **“Conocimiento y Desarrollo Corporal”** como medio para la consecución de los contenidos que principalmente nos hemos propuesto abordar.

### **Conceptos**

- Investigación y recopilación de juegos populares de la zona
- Juegos Populares y tradicionales autóctonos de Andalucía.
- Relación entre Actividad Física y cultura andaluza.
- Utilización de materiales no convencionales para jugar
- Realización de tareas que impliquen construcción del material para el juego.

### **Procedimientos**

- Actividades que conlleven investigación y recopilación de juegos populares
- Práctica de dichos juegos en la escuela y fuera de ella
- Realización de un taller de juegos populares

### **Actitudes**

- Respeto a la cultura y tradiciones
- Reflexión sobre la riqueza de la cultura andaluza.
- Concienciación de la existencia de otros medios de jugar
- Recuperación de juegos que se estaban perdiendo
- Toma de conciencia de la influencia tan directa que ha ejercido la actividad física sobre la cultura de nuestra comunidad a lo largo de la historia.
- Aceptación de reglas y normas, así como del rol que le toque desempeñar en cada tarea.
- Valoración de las propias posibilidades y de las de los demás, premiando el esfuerzo de sus compañeros por encima del resultado obtenido.

### **METODOLOGÍA**

En el juego hay que hacer diferentes consideraciones metodológicas:

- a) Referentes al alumno/a (juegos adaptados e idóneos a su desarrollo)
- b) Referentes al profesor (juega un papel clave, debe ser espontáneo sin abandonar, no estilo directivo, conocer al alumno y propiciar la reflexión)
- c) Referentes al propio juego (presentación, valoración y elementos)

El juego tendrá un tiempo necesario para el aprendizaje, motivando continuamente a los alumnos/as y teniendo en cuenta sus diferencias individuales. Es importante buscar aprendizajes significativos e integrados mediante estrategias globales y mediante la técnica indagativa y el estilo resolución de problemas. A veces hay que presentar también modelos, poniendo especial cuidado en que sean adecuados. En este ciclo el material será inespecífico y adaptado al nivel, dando en todo momento informaciones breves y fomentando el feedback. Los alumnos/as realizarán una lista de juegos que ellos practican.

Los juegos populares están muy presentes en la programación, puesto que debe entenderse la práctica lúdica como vínculo con la cultura circundante. Estas actividades no tienen que derivar en aprendizajes deportivos, sino que tienen sentido en sí, y favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

Se le dará un enfoque de placer, de jugar por jugar, sin más fin que la práctica y diversión, sin perdedores ni vencidos, sin miedo al fracaso o al ridículo, cooperando con los demás participantes. De esta forma, este tipo de actividades serán las ideales para conseguir en el alumno/a una experiencia positiva del ejercicio físico y un cambio en la calidad y forma de relaciones interpersonales con lo que ello supone de positivo.

Las actividades se caracterizarán por la búsqueda de un mayor rendimiento motriz y eficacia en la ejecución de las tareas, por lo que las actividades estarán centradas en juegos de reglas y propuestas que implique reto, sobre todo reto con uno mismo, implicando a la autosuperación y valoración de sus posibilidades. En los juegos competitivos se tratará de que los alumnos/as no enfoque de forma errónea la competición. Además, se huirá en todo momento de la eliminación, proponiendo tareas alternativas o bien dando o quitando puntos.

El juego estará muy encaminado a la exploración de las posibilidades de movimiento cualitativo, se realizarán tareas de puesta en práctica y utilización de los propios recursos con el propósito de mejorar la comunicación. De esta forma se utilizarán juegos de representación de objetos, personas, animales y fenómenos naturales. Tras la propuesta inicial del profesor, se tratará de incentivar al alumno/a a sus propias propuestas. El interés general radicará en el descubrimiento y experimentación de las posibilidades, aunque entre los recursos que utilizaremos en nuestro trabajo tienen cabida sencillas técnicas de mimo, teatro, danza. Simplemente los emplearemos para enriquecer las posibilidades del alumno/a y no buscando una eficacia en la técnica.

El empleo de estas técnicas está plenamente justificado porque:

- El mimo nos ayudará a tomar conciencia de factores expresivos como el gesto, mirada y postura.
- La dramatización contribuye a desarrollar el lenguaje corporal junto con el verbal.

Se tratarán juegos populares, autóctonos y tradicionales.

## **EVALUACIÓN**

### **Relación con los Criterios de Evaluación de Área**

- Sobre la coordinación dinámica del propio cuerpo
- Sobre la adecuación respecto a factores externos
- Sobre el desarrollo de actitudes sociales

### **Criterios de Evaluación de la Unidad Didáctica**

- Conoce y aplica las reglas de cada juego.
- Conoce diferentes juegos y los relaciona con su ámbito.
- Acepta su papel en cada juego y respeta a sus compañeros
- Participa de forma activa buscando diversión
- Conoce distintos juegos como elementos integrantes de la cultura andaluza.
- Ha realizado una labor de investigación para obtener información de distintas fuentes.
- Sabe llevar a la práctica el juego registrado promoviendo así nuestro patrimonio cultural
- Participa desinteresadamente en las tareas propuestas independientemente del rol que le sea asignado.
- Acepta los distintos niveles de competencia motriz sobreponiendo el mero disfrute del juego por encima del hecho de ganar.
- Trae diariamente la bolsa de deporte a clase con la indumentaria y útiles de aseo.
- No omite la práctica del calentamiento y Vuelta a la calma debido a su importancia.

### **Cómo se llevará a cabo la evaluación**

La evaluación se llevará a cabo de la siguiente forma:

- Mediante la observación directa de los alumnos y alumnas en el día a día de las clases. Al finalizar cada clase se anotará aquello que se considere de importancia (aspectos generales o bien particularidades de cada alumno). Todo de acuerdo a los criterios antes citados.
- En la sesión final se evaluará, mediante una hoja de registro con los criterios de evaluación, a cada alumno. Para ellos la dinámica será igual que la de los otros días, pero en esta ocasión han de exponer el que más les haya atraído para después practicarlo por grupos.
- Se examinarán los distintos cuadernos de trabajo.

### **Evaluación de la unidad**

Para evaluar la unidad, observaremos si se han cumplido los objetivos, si han sido adecuados a las características y necesidades de los niños y niñas. Además, nos servirá de autoevaluación la puesta en común final y el cuestionario que les pasaremos a cada uno de los alumnos y alumnas en el que se indicará de manera anónima lo siguiente:

- a) Interés por la actividad (del 1 al 5)
- b) Si les ha servido para conocer juegos nuevos
- c) Aspectos que quitaría
- d) Aspectos que pondría
- e) Si ha notado algún cambio en cuanto a posibles hábitos en la práctica lúdica

## **TEMAS TRANSVERALES**

### **Ed. moral y cívica**

Integración de alumnos con N.E.E. a través del juego, entendiéndolo además como medio para la resolución de conflictos. Es necesario fomentar el desarrollo de la autonomía y la autoafirmación personal; y ayudarles a comprender que los conflictos son procesos naturales que ayudan a clarificar posturas, intereses y valores.

### **Ed. para la vida en sociedad y convivencia**

Vamos a promover en los alumnos y alumnas un verdadero clima de colaboración y solidaridad durante la práctica de los juegos, sabiendo actuar en cada momento en las actividades grupales y dándoles las nociones más básicas sobre compensación de desigualdades, reconocimiento de las diferentes situaciones...etc. La escuela es lugar idóneo para poder aprender actitudes básicas y necesarias para una convivencia realmente libre, democrática, solidaria y participativa.

### **Ed. para la salud**

Fomentar hábitos de higiene antes y después de la práctica del ejercicio físico a través del cambio de vestuario.

Realizar un calentamiento y una relajación, adecuada a la intensidad de la sesión, al inicio y a la conclusión de la clase respectivamente, reflexionando sobre los beneficios e inconvenientes que conllevan.

Conocer distintas formas de ocupación del tiempo de ocio y tiempo libre con el fin de mejorar la calidad de vida de nuestros alumnos a través del ejercicio físico y evitando, de la misma forma, la práctica de otros hábitos menos deseables.

### **Educación para la Paz**

Se harán actividades al servicio de la tolerancia y la antiviolenencia. Educar para la paz exige también formar en el espíritu crítico, la capacidad de dialogar, justicia social,...

### **Coeducación**

Formar agrupaciones mixtas en cada momento, de la misma manera que los cuatro alumnos que ejercerán el rol de profesor por un día, serán seleccionados de manera que haya el mismo número de profesores que de profesoras, es decir, dos alumnos y dos alumnas.

La elección libre por parte de los alumnos originara, como consecuencia inevitable, que aparezcan juegos que tradicionalmente le han sido atribuido a algún sexo en concreto, como pueda ser la sogatira a los niños y el teje a las niñas. El fomento y motivación por la participación indiscriminada tanto en unos como en otros facilitará la eliminación de estos estereotipos.

### **Cultura Andaluza**

Investigar rasgos característicos del patrimonio cultural de nuestra comunidad a través del estudio de los juegos populares y tradicionales autóctonos de nuestra tierra, promoviendo de esta manera la perpetuidad de nuestra cultura en generaciones venideras.

## **RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS**

### **Educación Artística**

A través de la representación de cada juego y cada actividad (Plástica) y mediante la aplicación de canciones populares asociadas a cada juego (Música).

### **Conocimiento del Medio**

Sobre el estudio de la Cultura Andaluza (su tradición, costumbres...). Además podemos conocer el arte y las costumbres del entorno en que nos movemos. También trabajamos la Educación para la Salud, promoviendo hábitos de aseo antes, durante y al final de cada actividad física.

### **Lengua Castellana y Literatura**

Hemos contrastado los diferentes juegos recopilados y cada alumno los ha escrito en sus cuadernos de Educación Física.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

No se han detectado alumnos/as con necesidades educativas especiales, por lo que no habrá modificaciones en la metodología y por supuesto tampoco en los objetivos ni en los contenidos. Si tendrá especial atención el tratamiento coeducativo en las diferentes actividades de esta unidad didáctica, rechazando discriminaciones tanto de sexo como de otro tipo y eliminando estereotipos que se producen en la actividad física.

## **MATERIALES E INSTALACIONES**

Tanto los materiales como las instalaciones se detallarán al comienzo de cada sesión correspondiente a esta unidad didáctica. Podrá sufrir modificaciones de acuerdo con lo requerido en cada momento y que no se haya tenido en cuenta (deterioro, pérdida, lluvia...)




## **ACTIVIDADES**


- Actividades de desarrollo: Ver siguiente página
- Actividades de refuerzo: se plantea la posibilidad de insertar actividades de refuerzo mediante la modificación de algunos juegos que a determinados grupos les cueste llevar a cabo o bien haya que plantear alguna progresión.




- Carrera de sacos (se podría hacer al principio saltando con los pies juntos sin saco, después con piernas atadas y por último ya con los sacos).
- Otros juegos también pueden ser adaptados en caso de que el alumno no tenga una total confianza, ya que no hay que olvidar que los juegos deben ser enfocados para el que el alumno disfrute y lo pueda utilizar fuera del centro.
- Se plantea también el visionado de algún vídeo para que ellos vean la dinámica.
- Actividades de ampliación: Si la unidad tiene éxito, se podría reestructurar la programación e insertar dos sesiones más de juegos populares pero con juegos de otra Comunidad Autónoma, ya que en esta ocasión nos hemos centrado en Andalucía.




UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES		
CICLO: Segundo	TRIMESTRE: 3º	SESIÓN: 1/6
MATERIAL: Cuaderno de clase		
FASE	DESCRIPCIÓN	
<b>PARTE INICIAL</b>	Explicación en clase de lo que son los juegos populares y autóctonos de nuestra Comunidad y del entorno que nos rodea.	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p>Previamente a esta actividad se les dijo a los alumnos/as que trajeran juegos escritos en su cuaderno (preguntar a familiares)</p> <p>En clase haremos la siguiente actividad:</p> <p>Cada uno irá diciendo los diferentes juegos que conozcan a través de sus abuelos, padres y demás familiares. Se explicará cada juego y se entregarán al maestro los que cada uno haya pasado a su cuaderno.</p> <p>A continuación les pondremos la <b>presentación realizada con Impress o powerpoint de “Juegos Populares”</b></p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	Todos sentados cuentan sus experiencias sobre estos juegos y qué les parece en relación a los juegos que más practican ahora.	

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES		
CICLO: Segundo	TRIMESTRE: 3º	SESIÓN: 2/6
MATERIAL: Sacos resistentes		
FASE	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
<b>PARTE INICIAL</b>	<p><b>POLICIAS Y LADRONES</b></p> <p>Dos grupos (policías y ladrones). Los policías a la señal saldrán a por los ladrones. Cuando cojan a cada uno lo llevan a la cárcel. Los ladrones podrán salvar a los del la cárcel. El terreno de juego será pequeño.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>CARRERAS DE CABALLITOS Y CARRETIILLAS</b></p> <p>Todos por parejas colocados en la posición que se precise en función de que la carrera sea de una modalidad o de otra. El cambio de una modalidad a otra se realizará de manera alternativa a la conclusión de cada serie. A la señal se inicia la carrera hasta una marca determinada y vuelta al lugar de partida. El 1º en atravesar la línea de llegada gana. Se trata de un recorrido de ida y vuelta.</p> <p><b>CARRERAS DE SACOS</b></p> <p>Todos con las piernas metidas en un saco detrás de la señal de salida. A la señal se inicia la carrera hasta una marca determinada y vuelta al lugar de partida. El 1º en atravesar la línea de llegada gana. Se trata de un recorrido de ida y vuelta.</p> <p><b>EL PATIO DE MI CASA</b></p> <p>Todos en círculo cogidos de la mano. Comenzamos a caminar en el sentido de las agujas del reloj cantando la canción popular “<i>El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja como los demás...</i>” a la vez que vamos haciendo lo que la canción nos vaya ordenando.</p>	  
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	<b>“UN, DOS, TRES POLLITO INGLÉS”</b>	

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES		
CICLO: Segundo	TRIMESTRE: 3º	SESIÓN: 3/6
<b>MATERIAL:</b> Soga con lazo, fichas, tizas, teje dibujado y bolas de tenis		
FASE	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
<b>PARTE INICIAL</b>	<p><b>AL COGER</b></p> <p>Típico juego infantil que consiste en pillar a los compañeros. Para la parte de calentamiento, acotaremos el terreno de juego para hacerlo más reducido.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>SOGATIRA</b></p> <p>2 equipos. Se coloca cada equipo a un extremo de la cuerda detrás de la marca correspondiente y a la señal comienzan a tirar con fuerza intentando que el lazo de la soga pase la señal de su campo.</p>	
	<p><b>EL CORRO DE LA PATATA</b></p> <p>Todos en círculo cogidos de la mano. Comenzamos a caminar en el sentido de las agujas del reloj cantando la canción popular "El corro de la patata..." a la vez que vamos haciendo lo que la canción nos vaya ordenando.</p>	
	<p><b>EL TEJE</b></p> <p>Todos colocados por orden al principio del turco dibujado en el suelo. En nuestro turno lanzamos la piedra al nº1 y comenzamos haciendo el recorrido saltándonos dicho número y avanzando a pata coja en las casillas que se hallan solas y con un pie en cada casilla cuando halla dos unidas, casos del 4 -5 y 7 -8. Si logro hacer el recorrido de ida y vuelta sin fallos recogeré mi ficha y la lanzaré al nº2 procediendo de la misma manera saltándonos el nº2 esta vez.</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	<p><b>EL TEMPLE</b></p> <p>Cada alumno/a con una bola de tenis. El objetivo es dejarla lo más cerca posible de una línea marcada. Posteriormente vamos al aseo.</p>	

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES		
CICLO: Segundo	TRIMESTRE: 3º	SESIÓN: 4/6
<b>MATERIAL:</b> Pañuelos, chapas, circuito de chapas.		
FASE	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
<b>PARTE INICIAL</b>	<p><b>STOP FRUTA</b></p> <p>Uno la queda, los demás para evitar ser cogidos debe decir el nombre de una fruta, excepto la fruta prohibida. Utilizar medio campo de fútbol sala.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>EL PAÑUELITO</b></p> <p>Dos equipos numerados, cada uno detrás de la señal de su respectivo campo. El monitor situado en medio de la pista dice en voz alta un número cualquiera. Los jugadores con dicho número intentarán coger el pañuelo del monitor antes que su homólogo en el otro equipo e intentarán llegar hasta la línea en la que se encuentran sus compañeros antes de ser alcanzado por su adversario.</p>	
	<p><b>LAS CHAPAS</b></p> <p>Se establecen dos grupos y un orden dentro de cada uno de ellos. En nuestro turno golpearemos nuestra chapa con el dedo tres veces intentando no salirnos del circuito. Cuando se escuche la voz de "cambio" (fin de la actividad) el que fuese en primera posición en la última ronda de tiradas habrá ganado, intentando de esta manera darle ventaja a los que tiren primero.</p>	
	<p><b>LA GALLINITA CIEGA</b></p> <p>Uno la queda con los ojos tapados por un pañuelo, el resto se coloca a su alrededor. Al que la queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido...". Tras esto ha de intentar coger a uno de sus compañeros y ayudándose del tacto adivinar quien es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero alcanzado, si se equivoca el monitor elegirá al compañero que le sucederá.</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	Aseo para refrescarse, cambiarse de camiseta, beber agua...	

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES		
CICLO: Segundo	TRIMESTRE: 3º	SESIÓN: 5/6
<b>MATERIAL:</b>		
FASE	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
<b>PARTE INICIAL</b>	<p><b>TORITO EN ALTO</b></p> <p>Al coger, pero para evitar ser cogido, el jugador perseguido debe subirse a otro (a modo de caballito). Utilizar medio campo de fútbol-sala.</p>	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>LA BOMBILLA</b></p> <p>Uno la queda y se coloca con el tronco inclinado en el principio de la bombilla (en el casquillo) para que sus compañeros puedan saltarle al entrar en la bombilla. El resto se coloca por orden y en fila fuera de la misma. Antes de comenzar el juego la madre le dice al oído al que la queda el nombre de una fruta. Los alumnos entran en la bombilla saltando al que la queda diciendo en el aire el nombre de una fruta, al caer pueden dar dos pasos en la dirección que deseen y se quedan quietos. Si tocan a un compañero o dicen la fruta prohibida pasará a quedarla.</p> <p><b>LA PETANCA</b></p> <p>Todos detrás de la línea de comienzo y ordenados por turno de lanzamiento. El último jugador lanza la bola pequeña a la distancia que desee. Posteriormente todos han de intentar aproximar sus bolas lo más cerca posible de la pequeña tirando una vez cada uno hasta concluir sus tres lanzamientos. El que deposite su bola más cerca de la pequeña se anotará un punto. Una vez concluida esta primera ronda y desde el otro extremo de la pista se procederá de la misma manera, siendo ahora el jugador que ganó en la ronda anterior quien lance la bola pequeña.</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	Aseo para refrescarse, cambiarse de camiseta, beber agua...	

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES		
CICLO: Segundo	TRIMESTRE: 3º	SESIÓN: 6/6
<b>MATERIAL:</b>		
FASE	DESCRIPCIÓN	DIBUJO
<b>PARTE INICIAL</b>	EXPLICACIÓN DE QUÉ ES UNA WEBQUEST	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	<p><b>WEBQUEST DE JUEGOS POPULARES</b></p> <p>Los alumnos realizarán en clase la Webquest de Juegos Populares</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>		

