



Índice

1.- Presentación

- 1.1.- Contexto
 - 1.1.1.- Los Palacios y Villafranca
- 1.2.- Justificación
- 1.3.- Características
- 1.4.- Temporalización

2.- Diseño

- 2.1.- Objetivos
- 2.2.- Contenidos
- 2.3.- Actividades
- 2.4.- Metodología
 - 2.4.1.- Metodología General del Área de Educación Física
 - 2.4.2.- Metodología Específica de la UD.
 - 2.4.3.- Sesión Tipo
- 2.5.- Recursos
 - 2.5.1.- Materiales
 - 2.5.2.- Humanos
 - 2.5.3.- Espaciales
- 2.6.- Evaluación
 - 2.6.1.- Del Alumno
 - 2.6.2.- Del Profesor
 - 2.6.3.- De la Unidad
- 2.7.- Interdisciplinariedad (Posibilidades de Globalización)
- 2.8.- Actividades Complementarias.
- 2.9.- Temas Transversales
- 2.10.- Atención a alumnos con N.E.E.

3.- Juegos

4.- Download

5.- Recomendaciones

- 5.1.- Bibliografía
- 5.2.- Enlaces

6.- Anexos



1.- PRESENTACIÓN

1.1.- CONTEXTO

Nuestra Unidad está diseñada para llevarse a cabo en el CEIP Profesora María Doña de Los Palacios y Villafranca (Sevilla). Debido a sus escasas demandas de recursos se hace posible su universalización, por lo que de este modo se hace extensible al resto de los centros educativos de nuestra comunidad andaluza.

Dicho centro se halla inmerso en la “barriada de los ratones”, un complejo urbanístico con identidad propia dentro del municipio localizado en la entrada norte del pueblo. Entre sus vecinos, al igual que ocurre con la mayoría de sus paisanos, predominan los que trabajan en el campo, siendo la agricultura la principal fuente de ingresos de los padres de nuestros alumnos, perteneciendo a un nivel socioeconómico medio- bajo en la mayoría de los casos.

No obstante, no se reconoce a ningún alumno o alumna de los 51 que componen los dos cursos que van a trabajar “Los juegos de nuestros abuelitos” que mantenga algún hándicap desde el punto de vista económico. También es cierto que culturalmente tampoco se encuentra ningún tipo de problemas, pues los años de escolarización que llevan estos niños y niñas a su espalda subsanan las posibles carencias económicas.

Se detectan dos alumnas con N.E.E. mencionables de las que hablaremos en el apartado correspondiente dentro de esta Unidad Didáctica.

También se debe hacer una mención especial al resto de la comunidad educativa, pues el clima tan agradable de trabajo y cooperación que se respira en el colegio favorece, a la vez que enriquece, nuestra labor docente.

INICIO

1.1.1.- LOS PALACIOS Y VILLAFRANCA

Sólo disponible en web

1.2.- JUSTIFICACIÓN

La presente Unidad Didáctica se corresponde con la secuenciación mínima de programación realizada una vez detallados los distintos niveles de concreción, es decir, en el presente informe abordaremos una secuencia del tercer nivel de concreción curricular establecido en nuestra programación de aula como matización de las prescripciones detalladas en el P.C.C y con el que contribuimos a la adquisición y consecución de los elementos curriculares expuestos en el DCA como primer nivel de concreción.

Pág. 2/27



A continuación justificaremos el por qué la U.D. "Los juegos de mis abuelitos" contribuye eficazmente dentro de nuestra Programación de Área a que los alumnos alcancen los aprendizajes determinados para el periodo escolar en el que se encuentran a través su relación con los distintos elementos curriculares:

a) Objetivos

a.1.- 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.

a.1.- Objetivos propios del Área de Educación Física.

- 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.

b) Bloque de Contenidos.

- 1.- El Juego.
- 2.- Salud Corporal.



c) Orientaciones Metodológicas.

Metodología activa, flexible y participativa basada en el progreso de los alumnos a partir de sus propios aprendizajes previos, con el fin de buscar la mayor significatividad posible en el proceso de enseñanza y de aprendizaje dentro del enfoque constructivista que caracteriza a la actual Ley de Enseñanza.

d) Criterios de Evaluación.

- Sobre la creatividad en el desarrollo de la actividad física.
- Sobre la concienciación acerca de los efectos de la actividad física.
- Sobre el desarrollo de las actitudes sociales.

INICIO

1.3.- CARACTERÍSTICAS

■ **Título.**

- “Los juegos de mis abuelitos”

■ **Tema**

- Juegos Populares, tradicionales y autóctonos de Los Palacios y Villafranca, Sevilla y Andalucía.
- Cultura y patrimonio andaluz
- Salud e higiene corporal.

■ **Alumnos**

ETAPA	CICLO	NIVEL	CURSO	RATIO
Primaria	Tercero	Segundo	6ºA y 6ºB	25 y 26 alumnos

INICIO

1.4.- TEMPORALIZACIÓN

La Programación de Aula inicial del área de Educación Física para el tercer ciclo de Primaria ubica a esta Unidad en el primer trimestre, más concretamente en la semana inicial del mes de Diciembre, dando continuación a la Unidad de programación relacionada con el conocimiento de las Cualidades Físicas y precediendo a la destinada a juegos predeportivos.



En estas fechas se interrelaciona con la programación de quinto curso en donde se estarán trabajando los juegos como elemento lúdico y sus variedades.

No obstante, y para dotar de una mayor significatividad a nuestro trabajo, la U.D. "Los juegos de mis abuelitos" podría y debería ser trasladada a la última quincena del mes de Febrero, dentro del segundo Trimestre, con el fin de contextualizarla dentro de las celebraciones propias del centro para el Día de Andalucía. No obstante una de las actividades complementarias que contemplamos es la celebración de una Gymkhana, en dicha fecha, en la que se hacen extensibles los contenidos aquí tratados para los alumnos de sexto curso al resto de la comunidad educativa.

La presente Unidad se extenderá a lo largo de 7 sesiones, pero no consecutivas, pues la primera de ellas, destinada a la presentación, explicación y motivación para el trabajo se adelantará al menos dos semanas con el objeto de otorgar a los alumnos el tiempo pertinente para la búsqueda, recopilación y confección de las fichas en las que han de registrar los juegos. De esta manera en la segunda sesión de la Unidad todos podrán comenzar exponiendo su juego.

Durante las seis clases restantes se expondrán los juegos de los alumnos de cuatro en cuatro, contemplando que si el número de alumnos es superior a 24 podríamos seleccionar a los restantes para que realicen sus juegos durante la animación de los diferentes días.

Para facilitar el control de los juegos seleccionados para cada sesión y de los alumnos que realizan esta función, se ha diseñado una plantilla en el que se muestra el Planning de Trabajo a seguir durante la Unidad.

[Link a Documento](#)

También considero oportuno destacar que además de los contenidos propios relativos a "Juegos Populares, Tradicionales y Autóctonos", también se contemplan otros agrupados dentro de los Bloques de Contenido "Juegos" y "Salud Corporal", considerándose estos últimos como si se tratasen de Temas Transversales, por lo que la Temporalización para estos últimos aprendizajes se extiende a lo largo de todo el curso académico; en el apartado de Objetivos y Contenidos se concretarán los aspectos relacionados con estos Bloques y la colaboración que desde aquí aportamos para su consecución al final de la Etapa.

2.- DISEÑO

2.1.- OBJETIVOS

En la redacción de nuestros objetivos diferenciamos dos bloques, los relacionados directamente con "Los juegos de nuestros abuelitos", cuya consecución deberá lograrse cuando la U.D. concluya, y otros objetivos que son tratados a lo largo de todo el ciclo a modo de "Transversales".



Al final de la presente Unidad Didáctica los alumnos han de ser capaces de:

- 1.- Recuperar parte de la cultura andaluza a través de los juegos populares, tradicionales y autóctonos de nuestra comunidad.
- 2.- 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...)
- 3.- Valorar distintas maneras de ocupar el tiempo libre y de ocio al igual que lo hacían nuestros abuelitos.
- 4.- Promover nuestro patrimonio cultural a través de estos juegos.
- 5.- Adoptar hábitos de higiene tanto al inicio como al final de la actividad física.

Además de los enunciados, "Los juegos de mis abuelitos", pretende colaborar con la consecución de los siguientes objetivos de ciclo:

- a) Practicar y recrearse a través de distintos juegos.
- b) Respetar normas y reglas.
- c) Valorar las propias posibilidades y las del resto de compañeros.
- d) Utilizar estrategias de colaboración y cooperación.
- e) Apreciar la actividad física como medio de disfrute y de aumento de la calidad de vida.
- f) Consolidar los hábitos de aseo e higiene personal tratados en ciclos anteriores.
- g) Conocer las normas de seguridad básicas en relación al uso de materiales e instalaciones.
- h) Realizar y tomar conciencia del calentamiento y de la vuelta a la calma como elementos integrantes de cualquier sesión de trabajo físico.

2.2.- CONTENIDOS

"Los juegos de mis abuelitos" está diseñada principalmente sobre los contenidos propios del Bloque "**Juegos**", aportando además ciertos aprendizajes relativos al Bloque concerniente a "**Salud Corporal**" comunes a varias Unidades.

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.

INICIO



	El Juego	Salud Corporal
Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> Juegos Populares y tradicionales autóctonos de Andalucía. Reglas básicas de dichos juegos. Relación entre Actividad Física y cultura andaluza. Diferencias entre juego y deporte. Roles presentes en el juego. Niveles de destreza motriz. 	<ul style="list-style-type: none"> Calentamiento y Vuelta a la Calma Hábitos de higiene Materiales básicos de aseo personal La bolsa de deporte Salud y actividad física
Procedimientos	<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de información sobre juegos populares de Los Palacios y Villafranca. Recopilación de los juegos aportados y confección de un dossier. Exposición al resto de la clase y práctica lúdica de la información aportada. Confección de un mural por clase en el que se expongan, a modo de recortes, las diferencias halladas entre deporte y juego. Cambio de rol profesor/ alumno durante el transcurso de la Unidad Didáctica. Evaluación del trabajo realizado por sus compañeros en relación a la actividad propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> Realización del calentamiento y vuelta a la calma adecuada al inicio y al final de la sesión respectivamente. Preparación diaria en casa de la bolsa con los útiles esenciales de aseo y la indumentaria adecuada para la realización de las clases de E.F. Cambio de vestuario al inicio y conclusión de la sesión.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión sobre la riqueza de la cultura andaluza. Valoración de la funcionalidad de estos juegos en la época de sus abuelitos. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Aprecio de la actividad física como medio de disfrute y mejora de la calidad de vida. Prácticas de hábitos de limpieza y aseo corporal. Actitud responsable hacia la preparación de la bolsa de aseo. Valoración de la importancia del calentamiento y la vuelta a la calma. Realización de críticas constructivas sobre hábitos de vida no saludable (sedentarismo, tabaco, alcohol y drogas).



2.3.- ACTIVIDADES

A continuación exponemos un listado de las actividades tipo que caracterizarán nuestra unidad, indicando en cada caso el objetivo que pretendemos alcanzar con las mismas y la sesión de trabajo en la que se desarrollará.

Nº	Actividades	Objetivo	Sesión
1	Explicación de la importancia de estos juegos en la cultura de Los Palacios y Villafranca como pueblo integrante de Sevilla y Andalucía.	1 y 4	1ª
2	Reflexión sobre la relación entre el descenso de la práctica de estos juegos y la aparición de las nuevas tecnologías, desde los medios de comunicación hasta los videojuegos, consolas, etc.	1 y 3	1ª
3	Brightstorming y debate sobre las diferencias entre popular, tradicional y autóctono.	1	1ª
4	Búsqueda de información sobre los juegos que realizaban nuestros antepasados a través de distintas fuentes.	2 y 4	(1ª->2ª)
5	Visita a la Biblioteca del Centro para consultar los libros existentes en la misma sobre estos aspectos.	2 y 3	(1ª->2ª)
6	Realización de fichas de registro en las que se plasme la información recogida.	2	(1ª->2ª)
7	Practica de distintos juegos populares extensibles a los momentos extraescolares.	3 y 4	2ª,3ª,4ª,5ª,6ª,7ª
8	Práctica de actividades lúdicas como elemento enriquecedor de aprendizajes y favorecedor de las relaciones sociales.	3 y 4	2ª,3ª,4ª,5ª,6ª,7ª
9	Exposición del trabajo realizado al resto de compañeros y valoración del trabajo de los mismos.	4 y 3	2ª,3ª,4ª,5ª,6ª,7ª
10	Confección de un libro en el que se recopile el mayor número posible de los juegos logrados por todo el grupo clase con el fin de entregarlo para enriquecer la Biblioteca del centro.	4	Al finalizar la 7ª
11	Preparación de la bolsa de deporte en la que se incluya el vestuario necesario para cambiarse de ropa antes y/o después de la sesión de trabajo.	5	Todas
12	Aseo personal en los vestuarios del centro antes y después de la clase.	5	Todas

Sesión (1ª->2ª): Trabajo realizado en el tercer tiempo pedagógico comprendido entre la primera y segunda.

INICIO

Pág. 8/27



2.4.- METODOLOGÍA

2.4.1.- METODOLOGÍA GENERAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Con la metodología empleada pretendemos lograr que los alumnos vivencien la actividad física, reflexionen sobre ella y consigan aprender significativamente en un proceso evolutivo que estará motivado en un primer momento por la colaboración del profesor y que culminará con alumnos autónomos capaces de construir sus propios aprendizajes como medio para desenvolverse en la sociedad en la que se hallan inmersos.

Si tuviéramos que definir la metodología empleada en pocas palabras diríamos que es flexible, activa, participativa, integradora y que está basada en el proceso por encima del resultado.*

En líneas generales, las Orientaciones Metodológicas recogidas en la Programación Anual del Área de Educación Física del Tercer Ciclo de Educación Primaria, se resumen en los siguientes puntos:

1. El planteamiento de la Educación Primaria es integrado; a ello responde la E. F. con una interrelación de contenidos propios con los de otras áreas.
2. La progresión en las actividades irá en consonancia con el ritmo personal de cada alumno, con las dificultades de asimilación y comprensión que encuentre los alumnos.
3. Favorecer la actividad autoreflexiva y cognitiva sobre los conocimientos y habilidades que se vayan obteniendo sobre la práctica, huyendo de las respuestas estereotipadas a través de la potenciación del pensamiento creativo, despertando la fantasía de los alumnos para aplicarla a la realidad.
4. Hay que favorecer y aumentar la motivación intrínseca desde la actividad y la vivencia personal planteando nuevos retos que mantengan la predisposición para aprender.
5. La relación del profesor con el alumno es de orientador y guía, pero también afectiva.
6. Valorar continuamente el posible riesgo físico de algunas actividades, observando como la correcta ejecución de las mismas puede transformarlo en un beneficio motor y saludable.
7. Empleo del juego como recurso metodológico básico.

* Para esclarecer estos términos, partiremos de los principios básicos que se detallan en el Anexo II del Decreto 105/1992 sobre Educación Primaria.



8. Cuidar el empleo del elemento competitivo presente en el juego como medio educativo, no como fin primordial del mismo. Motivar la importancia de la participación y de las consecuencias personales por encima del resultado.
9. Integradora con los alumnos con N. E. E. y coeducativa, aportando un papel equilibrado ante las oportunidades de los miembros de ambos géneros.
10. Autodidacta, proporcionando los instrumentos y herramientas necesarios para desenvolverse en la vida diaria.

2.4.2.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA DE LA UD.

El desarrollo de “Los juegos de mis abuelitos” transcurre, respetando en todo momento las líneas metodológicas planteadas para el Área de Educación Física para este Tercer Ciclo, a través de unas fases sucesivas y claramente jerarquizadas, determinando cada una de ellas el estilo de enseñanza empleado en cada momento.

1ª Fase: *Descubrimiento Guiado*

Exploración de las ideas previas de los alumnos y motivación por el trabajo a través de la significatividad de los contenidos tratados.

2ª Fase: *Resolución de Problemas*

Búsqueda y recopilación de juegos populares, tradicionales y/o autóctonos a través de las distintas fuentes de información disponibles.

3ª Fase: *Resolución de Problemas*

Confección de las fichas de juegos.

4ª Fase: *Microenseñanza*

Exposición de los juegos presentados. En el caso que los juegos practicados en las diferentes animaciones sean propuestos por el profesor en lugar de por los alumnos, el estilo de enseñanza durante esta primera parte de la sesión será la *Asignación de Tareas*.

5ª Fase: *Microenseñanza y Asignación de Tareas*

Evaluación y confección del libro recopilatorio.

Para seleccionar los juegos más interesantes para cada sesión los agruparemos siguiendo las siguientes directrices:

Homogeneidad de contenidos: De esta manera podrán contrastar los juegos similares y extraer las diferencias existentes entre unos y otros.

Distribución de material: Por una parte hemos de economizar el uso del material emparejando tareas cuyas demandas sean máximas con otras que apenas necesiten material, pues de lo contrario podemos encontrarnos con sesiones en las que tengamos que mover una impensable cantidad de material que empobrezca el tiempo útil de la práctica.



Por otro lado hemos de prever las posibles carencias de material, evitando así que algún alumno o alumna se quede sin recursos porque los esté empleando su compañero.

Evitar cargas en el trabajo: No es conveniente abusar de tareas que puedan sobrecargar el organismo de nuestros alumnos, evitando de esta manera planificar para una misma sesión tareas de alta intensidad (multisaltos, fuerza, resistencia...)

Adaptaciones curriculares: Las N.E.E. de ciertos alumnos pueden determinar quiénes actuarán bajo el rol de profesor cada día, puesto que cuando esto ocurra no participarán con el resto de la clase en los tres juegos restantes. De esta manera podemos evitar trabajos poco recomendables para alguna patología concreta o que coincidan en un mismo grupo alumnos "conflictivos".

2.4.3.- SESIÓN TIPO

Salvo la primera clase destinada a la explicación y motivación por el trabajo, el resto de sesiones mantendrán la siguiente estructura:

1º Fase Previa: Elección de los cuatro alumnos que harán de profesores en esa sesión y explicación del trabajo. Preparación del material.

2º Animación: Se realizará a través de aquellos juegos populares que el profesor considere relevantes y que no se hallen entre los entregados por sus alumnos. Si el número de alumnos excede de 24, seleccionaremos a los alumnos restantes para que expongan sus juegos en este calentamiento.

3º Parte Principal: Se realizará en un circuito con cuatro postas. En cada una de ellas se ubicará a un alumno- profesor que expondrá su juego al resto de sus compañeros. Dicho alumno portará una hoja de registro en la que evaluará el trabajo de sus compañeros. El resto de la clase se dividirá en cuatro grupos, uno por posta, e irán rotando, a la señal del profesor, para pasar por todos los juegos.

4º Vuelta a la Calma: Reflexión sobre los juegos realizados y evaluación a partir de la puesta en común de las evaluaciones parciales de los alumnos- profesores. También se pueden incluir otros juegos propuestos por el profesor acordes con las características de esta parte final de la sesión.

Es importante reseñar que tanto al principio como al final de la sesión se destinará un tiempo prudencial al aseo y cambio de vestuario de los alumnos.

Jacint

INICIO

2.5.- RECURSOS

El C.E.I.P. Profesora María Doña de Los Palacios y Villafranca (Sevilla) puede presumir de contar con un envidiable inventario de recursos, tanto a nivel de material como de instalaciones, superando con creces los plasmados en el Real Decreto 1004/91 de 14 de Junio por el que se establecen los requisitos mínimos de los Centros que imparten enseñanzas de régimen general no Universitaria.



Es por ello que este apartado no suponga ningún hándicap a la hora del desarrollo de la presente Unidad, no obstante, y para prevenir posibles dificultades, se publicará una copia del inventario de materiales existente en los tablones de anuncios de 6ºA y 6ºB para que los alumnos puedan confirmar el material que pondremos a su disposición para la confección y diseño de los distintos juegos.

Si quiere obtener una información más detallada de los recursos disponibles para la presente Unidad visite el resto **de páginas web relacionadas.**

Es conveniente resaltar que a los alumnos se les avisará que a la hora de seleccionar el juego que vayan a presentar tengan en cuenta el material existente en el centro. No obstante, y para que tengan una idea de los recursos con los que pueden contar, se les dejará una copia de este inventario, que a continuación se expone, en el tablón de anuncio de cada sexto.

También es importante indicar que se les ofrecerá la posibilidad de trabajar con material alternativo específico de Educación Física que supla las carencias de nuestro inventario, fomentando de esta manera la creatividad de nuestros pupilos, como por ejemplo el uso de chapas en lugar de monedas para el juego de la rana.

2.5.1.- MATERIALES

Aros grandes	Conos	Picas de plástico 1m
Aros medianos	Conos con agujeros	Pizarra y rotuladores Veleda
Aros pequeños	Cuerdas	Plinto
Balones de Baloncesto	Chapas	Pompones
Balones de Minibasket	Engarces para picas	Porterías
Balones de Balonmano	Envases de yogurt	Postes y redes Voleybol
Balones de Fútbol	Equipo de Música	Potro
Balones de Fútbol Sala	Espalderas	Quitamiedos
Balones de Minibasket	Freesbes	Raquetas de tenis
Balones de Voleybol	Mazas	Receptáculos
Bancos suecos	Minitramp	Sacos
Bimba	Palas de tenis playa	Saltómetros
Canastas de baloncesto	Pelotas de playa	Spray de pintura verde
Canastas de Minibasket	Pelotas de tenis	Tizas
Canicas	Pelotas de trapo	Tizas de colores
Cinta de señalización	Pelotas de goma- espuma	Vallas de atletismo
Cinta métrica	Pelotas Plástico	Vallas de iniciación
Cintas	Pelotas tenis playa	Zancos
Cintas de música	Picas de madera	Y otros más.
Colchonetas	Picas de plástico ½ m	

2.5.2.- HUMANOS

- **Profesor de Educación Física:** Coordinación del trabajo y desarrollo de las distintas sesiones. Recopilación última de los juegos entregados y encuadernación de los mismos para ofertarlos a la Biblioteca del Centro.



- **Alumnos:** Protagonistas principales del proceso de enseñanza- aprendizaje y elementos activos en la recopilación de los juegos que componen las distintas sesiones de la Unidad.
- **Equipo directivo:** Aprobación y apoyo en la realización de las posibles actividades complementarias.
- **Coordinador y demás maestros de ciclo:** Ídem
- **Abuelo/a:** (Como posible actividad complementaria) Invitado al centro para ser entrevistado acerca de cómo ocupaba su tiempo libre cuando no existían televisiones, consolas de videojuegos, etc.
- **Consejo Escolar:** Aprobación de la actividad complementaria originada/s.

2.5.3.- ESPACIALES

- Pista polideportiva de cemento pulimentado de 40 x 20 m.
- Pabellón cubierto de 40 x 20 m.
- Parque Infantil con árboles de 50 x 30 m. aprox.
- 2 vestuarios para alumnos con duchas, uno femenino y otro masculino.
- 1 vestuario para profesores con ducha.

INICIO

2.6.- EVALUACIÓN

Consideramos la evaluación como un elemento fundamental en la consecución de los objetivos propuestos, tratándola como un proceso continuo de valoración extensible a todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y de aprendizaje plasmado en "Los juegos de mis abuelitos".

Los criterios de evaluación empleados para cada uno de estos elementos pueden observarse en las distintas Listas de Control expuestas en sus páginas respectivas.

Una buen sistema de evaluación nos permitirá un continuo ajuste pedagógico en función de la demandas que vayan surgiendo, así como la verificación del grado de consecución de los objetivos propuestos.

La triangulación cualitativa y cuantitativa será el técnica empleado para la contrastación de datos obtenidos a través de los distintos agentes que intervienen en el proceso gracias a los diversos instrumentos de evaluación que a continuación detallaremos:

Ver en la página siguiente...



¿Qué evaluar?	¿Quién evalúa?	¿Cómo evalúa?	¿Cuándo evalúa?
Alumno	Alumno (Autoevaluación)	Autocuestionario	Final
	Alumnos (Coevaluación)	Observación directa	Cuando le toque el rol de profesor
	Profesor (Heteroevaluación)	Lista de Control ⁽¹⁾	Inicio y final
		Registro anecdótico	Diaria
		Lista de Control (asistencia)	Diaria
Profesor	Alumno (Heteroevaluación)	Cuestionario	Final
	Profesor (Autoevaluación)	Reflexión sobre la práctica	Final
Unidad Didáctica	Profesor	Lista de Control	Final

Para obtener mayor información sobre alguno de estos aspectos visite las páginas dedicadas a cada uno de estos elementos.

Criterios de Evaluación

⁽¹⁾Se tratan de los indicadores que nos revelarán el grado de aprendizaje de nuestros alumnos quedan reflejados en los siguientes criterios de evaluación:

1. Conoce distintos juegos como elementos integrantes de la cultura andaluza.
2. Ha realizado una labor de investigación para obtener información de distintas fuentes.
3. Sabe llevar a la práctica el juego que halla registrado promoviendo así nuestro patrimonio cultural
4. Participa desinteresadamente en las tareas propuestas independientemente del rol que le sea asignado.
5. Acepta los distintos niveles de competencia motriz sobreponiendo el mero disfrute del juego por encima del hecho de ganar.
6. Trae diariamente la bolsa de deporte a clase con la indumentaria y útiles de aseo.
7. No omite la práctica del calentamiento y Vuelta a la calma debido a su importancia.

Una vez concluida la unidad valoraremos y compararemos los datos obtenidos a través de las distintas fuentes. Momento en el que estaremos en disposición de emitir una valoración sobre el progreso individual de cada alumno, la actuación docente y la adecuación de la unidad en general en relación a los objetivos de Etapa y Área planteados.



2.6.1.- DEL ALUMNO

Como hemos indicado anteriormente, emplearemos la triangulación como técnica evaluadora principal, comparando los resultados obtenidos a partir de los siguientes instrumentos de evaluación antes de emitir un juicio final sobre el progreso adecuado o no de nuestros alumnos.

Coevaluación: El estilo de enseñanza empleado en el desarrollo de las sesiones, la Microenseñanza, exige que en cada clase se elija a un número de alumnos determinado para que desempeñen el rol de profesor. Todos los alumnos pasarán por esta situación, momento que aprovechan para evaluar los aprendizajes de sus propios compañeros.

[Link a Documento](#)

Heteroevaluación: Será llevada a cabo por el propio profesor a través de estos instrumentos:

Relativos al progreso de los alumnos:

Lista de Control: Relativa al cumplimiento o no de los **criterios de evaluación**⁽¹⁾. Se realizará una vez al inicio del trabajo a modo de evaluación inicial y en una segunda ocasión a la conclusión de "Los juegos de mis abuelitos" para contrastar los resultados y valorar de esta manera el progreso particular de estos alumnos tras el desarrollo de los contenidos.

[Link a Documento](#)

Registro anecdótico: Diario de clase en el que se anotarán aquellas conductas significativas observadas a los distintos alumnos y la posible interpretación que podamos otorgarle.

[Link a Documento](#)

Autoevaluación: Consideramos muy importante la propia opinión de los propios alumnos, principales protagonistas del proceso de Enseñanza- Aprendizaje, pues nadie tendrá una relación más directa que ellos mismos. Además intentamos fomentar de esta manera la reflexión sobre la propia práctica.

[Link a Documento](#)

Relativos a la asistencia de los alumnos.

Lista de control: En ella se registra no sólo la ausencia de algún alumno sino las posibles presencias sin participación activa que se puedan presentar por diversos motivos (enfermedad, lesión, vestuario inadecuado, etc.) También se anotará la adaptación realizada para estos alumnos en dichas situaciones.

[Link a Documento](#)



2.6.2.- DEL PROFESOR

La Evaluación del docente, a igual que ocurría con la correspondiente a los alumnos, estará en manos de todos los agentes que intervienen directamente en "Los juegos de mis abuelitos", es decir, se hará desde los distintos puntos de vista de los alumnos en general y del profesor en particular a través de las siguientes técnicas:

Autoevaluación: El profesor responsable de la unidad realizará una reflexión por escrito de manera no sistematizada sobre la práctica llevada a cabo, con el fin de observar los posibles fallos cometidos y mejorar en lo posible su labor docente de cara a futuras intervenciones.

Heteroevaluación: Los alumnos evaluarán la labor desempeñada por su profesor cuando concluya la unidad a través de un cuestionario sistematizado diseñado para tal fin.

[Link a Documento](#)

2.6.3.- DE LA UNIDAD

A la conclusión de esta unidad de programación, el profesor de Educación Física responsable cumplimentará la Lista de Control destinada a tal fin con el objeto de comprobar el grado de adecuación de la misma.

[Link a Documento](#)

En dicho instrumento se incluyen items relacionados con los distintos elementos curriculares y otros aspectos relacionados con la práctica diaria, así como el grado de implicación global que haya podido tener sobre el resto del centro, especialmente en el caso de realizar la actividad complementaria diseñada para el Día de Andalucía.

INICIO

2.7.- INTERDISCIPLINARIEDAD (POSIBILIDADES DE GLOBALIZACIÓN)

Una programación globalizada es aquella que gira en torno a un centro de interés común a todas las áreas de conocimiento, en este caso podría ser "La cultura andaluza". Nosotros, en el planteamiento de esta Unidad contemplamos la posibilidad de trabajar desde este punto de vista, aunque en caso de no ser factible, pues para ello es necesario que todos los profesores se impliquen incluyendo estos contenidos en su Programación Anual de aula en unas fechas determinadas y bajo unas directrices establecidas, les detallamos a continuación la relación de "Los juegos de mis abuelitos" con cada una de las áreas de conocimiento detalladas en el Decreto 105/92 de 9 de Junio de 1992 por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía con el fin de trabajar al menos desde un punto de vista interdisciplinar:



■ **Conocimiento del Medio.**

- ✗ Estudio de la cultura y tradición popular andaluza.
- ✗ Conocimiento del arte y costumbres populares de Los Palacios y Villafranca a través de los juegos populares.
- ✗ Educación para la Salud: Adquisición de hábitos de vida saludable como pueda ser la práctica del ejercicio físico en los momentos de ocio y tiempo libre.
- ✗ Higiene personal antes, durante y después del ejercicio físico.

■ **Lengua Castellana y Literatura**

- ✗ Contraste entre lengua oral y escrita a través de la exposición de un juego recopilado por el alumno primero de manera escrita mediante la elaboración de la ficha de registro indicada para esta Unidad y después de manera hablada frente al resto del grupo clase.

■ **Matemáticas**

- ✗ Registros cuantitativos de las conductas observadas por el resto de compañeros y realización de valoraciones globales a través de medias aritméticas plasmadas en la heteroevaluación de los alumnos.

■ **Inglés**

- ✗ Sólo en caso de actividades complementarias.

■ **Educación Artística:**

■ **Educación Plástica:**

- ✗ Representación gráfica de los juegos planteados en la ficha de registro y elaboración de materiales necesarios para la realización de sus juegos.

■ **Educación Musical:**

- ✗ Aplicación de canciones populares andaluzas asociadas a los juegos planteados.

En el caso de realizar la **Gymkhana Día de Andalucía** como actividad complementaria, las relaciones con el resto de áreas se verían fuertemente reforzadas, ya que la prueba intelectual paralela, de la que se habla en la página de actividades complementarias, estaría compuesta por cuestiones pertenecientes a las distintas áreas.



INICIO

2.8.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

Debido a la trascendencia potencial que conlleva la presente Unidad hemos previsto la posibilidad de realizar otras actividades, con el objetivo de enriquecer los contenidos ofertados en la misma en pro de una enseñanza de mayor calidad.

En este planteamiento inicial se describen las siguientes tres actividades expuestas por orden de viabilidad en función de los recursos necesarios para la realización de las mismas.

1.- Gran Gymkhana Día de Andalucía:

Consistiría en invitar al resto del C.E.I.P. Profesora María Doña a participar con nosotros en una de nuestras sesiones de Educación Física. Dividiríamos el patio en ocho zonas, una por cada provincia de nuestra comunidad autónoma, y en cada una de ellas realizaríamos un juego típico de dicha localidad.

Todos los alumnos participantes llevarán, a modo de dorsal, un mapa de Andalucía pegado en el pecho, de tal manera que cada vez que realicen uno de los juegos ofertados se le selle la provincia en la que ha jugado.

Lo ideal sería realizar equipos para organizar una pequeña competición consistente en ver qué equipo es capaz de realizar los ocho juegos existentes en nuestro patio en el menor tiempo posible y además combinar esta prueba motriz con otra más intelectual en la que cada grupo debiera resolver unas cuestiones sobre cultura andaluza acordes con su edad. Esta sería una actividad simultánea e indispensable para llevarse algún premio.

La parte lúdica del patio estaría bajo la responsabilidad del profesor de Educación Física, el cual, con la ayuda de los alumnos de sexto curso implicados directamente en la realización de esta unidad, coordinarían toda la parte motriz. En cada posta se designarán dos o tres alumnos que actuarán como monitores de esos juegos y que además serán los encargados de poner el sello correspondiente en cada uno de los mapas para certificar que un equipo ha jugado.

También serían necesarios otros alumnos de este mismo curso para llevar el control de la actividad y cronometrar la entrada y salida de los equipos en el patio, determinando de esta manera el tiempo empleado por cada uno de ellos.

En caso de incluir además la prueba intelectual será necesario contar también con la colaboración de los profesores de los ciclos implicados, quienes gracias a la supervisión del coordinador o coordinadora de ciclo, elaborarán el cuestionario sobre cultura andaluza que se les presentará a los alumnos, además de ser los encargados de la designación de los equipos dentro de sus tutorías para que resulten lo más homogéneos posibles.



2.- Visita de un abuelo/a.

Intentaremos contar con la presencia de una persona mayor autóctona de Los Palacios y Villafranca que gracias a una entrevista concertada en el propio centro nos pueda facilitar información sobre los juegos que desde siempre se han realizado en nuestro pueblo.

El tema de la entrevista podría ser: ¿Qué hacíais los niños de vuestra generación cuando no existía televisión, ni videojuegos... por las tardes?

3.- Salida a un lugar característico de estos juegos dentro de nuestro pueblo.

Estudiaremos la posibilidad de realizar una salida a un lugar característico de Los Palacios y Villafranca en el que nuestros antepasados realizaran los juegos que caracterizan nuestra unidad, con el fin de poder vivenciar in situ el lugar en el que se desarrollaban los juegos que ahora trabajamos dentro del entorno escolar, con el objetivo de contextualizar el aprendizaje de los alumnos y encontrándoles la máxima significatividad posible.

Para realizar esta actividad necesitaríamos cumplir todos los requisitos pertinentes establecidos en la Orden del 14 de julio de 1998 sobre Actividades Extraescolares y Complementarias, entre los que cabe destacar: contar con la aprobación de la actividad por el Consejo Escolar del centro así como su inclusión en el Plan Anual de Centro y la autorizaciones correspondientes firmadas por cada uno de los padres de los alumnos de sexto curso.

Hemos de tener en cuenta que la finalización y regreso al centro no debe sobrepasar las 14:00 horas, pues de lo contrario estaríamos hablando de una actividad extraescolar.

Para mayor información sobre alguna de estas actividades contacte a través de correo electrónico con ud_abuelitos@yahoo.es

INICIO

2.9.- TEMAS TRANSVERSALES

Con la presente Unidad contribuiremos a la consecución de los siguientes Temas Transversales propuestos por el centro para el presente curso:

■ **Educación en la 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.



Coordinar la posible Gymkhana propuesta como actividad complementaria para el Día de Andalucía.

■ **Educación 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 Moral para la Convivencia y la Paz:**

Integración de alumnos con N.E.E. a través del juego, entendiéndolo además como medio para la resolución de conflictos.

■ **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.

■ **Educación para el consumo.**

Usar y fabricar materiales con recursos alternativos para la práctica de los juegos propuestos, como por ejemplo escobas como palos de hockey o fabricar receptáculos con los envases de suavizante.

Jacin

INICIO

2.10.- ATENCIÓN A ALUMNOS CON N.E.E.

En los cursos en los que vamos a aplicar "Los juegos de nuestros abuelitos" existen principalmente dos niñas que presentan N.E.E. , no obstante, y para conservar su intimidad, las mantendremos en el anonimato denominándolas Warnock-A a la alumna de 6ºA y Warnock-B a la de 6ºB.



A continuación presentaremos un cuadro orientativo en el que se detallan todos los aspectos tenidos en cuenta, los pasos seguidos y las adaptaciones previstas:

Warnock-A	Nombre Alumna	Warnock-B
12 años	Edad	11 años
6ºA	Curso	6ºB
Enanismo	Diagnóstico	Torpeza Motriz
No puede realizar ni trabajos relacionados con los saltos ni desplazamientos de mediana-alta intensidad. Posee un considerable volumen adiposo en trasero y muslos que le impide incluso subir las escaleras con normalidad.	Problemas diagnosticados en relación a la E.F	Presenta graves problemas relacionados con la adquisición de los elementos psicomotores básicos, con la lógica consecuencia de tener grandes lagunas en la ejecución de las habilidades motrices básicas. Tarda en captar la información dada en relación a la tarea a realizar, por lo que se suele hacer necesaria una demostración individualizada.
Óptima. El pasado año fue operada de ambas rodillas, por lo que ha asistido varios meses a una rehabilitación reforzada en casa por sus padres.	Colaboración de los padres	Negativa, niegan las necesidades de su hija e incluso elogian su nivel de competencia motriz e intelectual
La información aportada por la profesora tutora ha sido imprescindible a la hora de configurar el trabajo. También cabe destacar el papel jugado por la misma en la integración de Warnock-A dentro del grupo clase.	Colaboración otros profesores (apoyo, tutores, etc.)	Esta pendiente de ser entrevistada por la profesora de apoyo. Para el curso 2001/02 se ha presentado un programa consistente en aportarle el apoyo motriz individual necesario por parte de su profesor de Educación Física. Excelente el apoyo prestado por el tutor.

<p>Una vez concluida la rehabilitación correspondiente a la operación de rodillas a la que fue sometida en el pasado año ha dejado de realizar actividades que pudieran ayudarle, aunque en el presente curso, y bajo nuestra recomendación, parece que se va a matricular en breve en alguna actividad extraescolar relacionada con la actividad física con el fin de controlar el exceso de peso.</p>	<p>Actividades de apoyo</p>	<p>En el curso 2001/02 se ha presentado un proyecto que consiste en sacar a Warnock-B una hora a la semana de sus clases ordinarias, bajo la autorización de padres y tutor, para realizar un programa individualizado de psicomotricidad en el que se pretende que adquiera los patrones motrices básicos, buscando la calidad por encima de la cantidad de los aprendizajes. Este programa lo llevará a cabo su profesor de Educación Física.</p>
<p>Óptima</p>	<p>Integración en el aula</p>	<p>Presenta problemas en aquellas tareas en las que se requiera una respuesta eficaz por parte de un compañero en concreto para continuar la actividad, por ejemplo pases por parejas. Se aconseja buscar una pareja predispuesta a la colaboración con la alumna.</p>
<p>1.- Seleccionar los tres juegos de mayor intensidad en relación al trabajo de saltos para que sean expuestos el mismo día en el que Warnock-A actúe de profesora, de esta manera evitará esas tres actividades. 2.- En caso de existir alguna otra actividad de saltos permitirle un apoyo. 3.- En las actividades con desplazamientos reducir la intensidad a través de la reducción de las distancias/espacios y/o permitiéndole bajar la velocidad de su carrera.</p>	<p>Adaptaciones</p>	<p>1-Las adaptaciones irán orientadas al tiempo necesitado por esta alumna para realizar los ejercicios, suprimiendo aquellos para los que no tenga adquiridas las habilidades básicas, o adaptando los mismos a su nivel de motricidad. La evaluación será adaptada por tanto a su nivel de realización de los objetivos y contenidos para ella planificados.</p>



3.- JUEGOS

En la web se presentan una serie de juegos aportados por los alumnos de cursos anteriores y que nos pueden servir como ejemplo a la hora de configurar nuestro trabajo. Estas actividades se reflejan además en sus hojas de registro correspondiente a modo de anexo al final del presente documento.

4.- DOWNLOAD

4.1.- ARCHIVOS

- UD "Los juegos de mis abuelitos"
- Documentos de evaluación
- Los Palacios y Villafranca
- Juegos de otros años

4.2.- MÚSICA MIDI

- El patio de mi casa
- El corro de la patata
- Al pasar la barca
- Estaba el Sr. Don Gato
- Cucu, cantaba la rana
- Ahora que vamos despacio
- Tengo una Muñeca vestida de azul
- Los Gatitos

Sólo disponible en web

5.- RECOMENDACIONES

5.1.- BIBLIOGRAFÍA

A.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HESTER N (2000). *Frontpage 2000*. Ed. Anaya. Madrid.

LAVEGA BURGÚES, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Ed. INDE. Barcelona.

POSADA PRIETO, F. (2000). *Ideas prácticas para la enseñanza de la Educación Física*. Ed. Agonos. Lérida.

DEVÍS DEVÍS, J. (2000). *Actividad física, deporte y salud*. Ed. INDE. Barcelona.

SALES BLANCO, J. (1997). *La evaluación de la Educación Física en Primaria: Una propuesta práctica*. Ed. Inde. Barcelona.

BLÁZQUEZ, D. (1990). *Evaluar en Educación Física*. Ed. INDE. Barcelona.

CONTRERAS, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista*. Ed. INDE. Barcelona.



DÍAZ, J. (1995). *El Curriculum de la Educación Física en la Reforma Educativa*. Ed.: INDE. Barcelona.

RIBAS, J. (1990). *Educación para la Salud en la práctica Educativa Deportiva Escolar*. Junta de Andalucía.

ROMERO GRANADOS, S. (1993). *Contenidos de al Educación Física en la Escuela*. Ed. WANCEULEN. Sevilla,

B.- BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

ACOSTA CONTRERAS Y OTROS: (1998). *Creatividad, motivación y rendimiento académico*. Ed.: Aljibe, Granada,

CAÑAL, P. Y OTROS. (1991). *Proyecto Curricular Investigación y Renovación Escolar (IRES)*. Vol. I, II y III. Ed. Grupo Investigación en la Escuela. Sevilla.

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA. (1989). *Diseño Curricular de la Reforma para la Educación Primaria en Andalucía*. Ed. Consejería de Educación. Junta de Andalucía. Sevilla..

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA: (1992). *Guía de Adaptaciones Curriculares*. Colección de Materiales curriculares para la Educación Primaria. CEJA, Sevilla,

DELGADO NOGUERA, M. A. (1991). *Hacia una clasificación conceptual de los términos de la Educación Física y el Deporte*. Revista de E.F.: Nº 40. Barcelona.

GARCÍA, J.E./GARCÍA, F. (1989). *Aprender investigando*. Diada

PALACIOS, J. L.; MARCHESI, A.; COLL, C.: (1990). *Desarrollo Psicológico y Educación III Necesidades Educativas Especiales*. Ed.: Alianza Universidad, Madrid,.

SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1984). *Bases para una Didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Ed. GYMNOS. Madrid.

VV. AA. (1993). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria*. Vol. I y II. Ed. INDE. Barcelona.

VV. AA. (1995). *Aspectos básicos de la Educación Física en Primaria*. Manual para el maestro. Ed. WANCEULEN. Sevilla..

C.- ASPECTOS LEGISLATIVOS

JUNTA DE ANDALUCÍA (1992). Decreto 105/1992, de 9 de Junio, por el que establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. BOJA de 20/06/92

JUNTA DE ANDALUCÍA (1992). Orden de 5 de Noviembre de 1992, sobre Criterios y Orientaciones para la elaboración de Proyectos Curriculares de Centro, la secuenciación



de contenidos , así como la distribución horaria en Primaria. BOJA de 12/12/92 y BOJA de 06/02/92 (corrección de errores)

JUNTA DE ANDALUCÍA (1993). Orden de 1 de Febrero de 1993 sobre la Evaluación en Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. BOJA de 23/02/93

JUNTA DE ANDALUCÍA (1994). ORDEN de 13 de julio de 1994, por la que se regula el procedimiento de diseño, desarrollo y aplicación de adaptaciones curriculares en los centros docentes de Educación Infantil, Primaria y Secundaria de la Comunidad Autónoma de Andalucía. BOJA de 18/08/94

JUNTA DE ANDALUCÍA (1995). ORDEN de 19 de diciembre de 1995, por la que se establece el desarrollo de la Educación en Valores en los centros docentes de Andalucía. BOJA de 20/01/96

JUNTA DE ANDALUCÍA (1996). ORDEN de 17 de enero de 1996, por la que se establece la organización y el funcionamiento de los programas sobre Educación en Valores y Temas Transversales del currículo. BOJA de 17/02/96.

JUNTA DE ANDALUCÍA (1996). Orden de 18 de Noviembre de 1996, por la que se complementan y modifican las Órdenes sobre Evaluación en las enseñanzas de Régimen General establecidas por la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de Octubre de ordenación General del Sistema Educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía. BOJA de 12/12/96

JUNTA DE ANDALUCÍA (1997). DECRETO 201/1997, de 3 de Septiembre, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los colegios de Educación Primaria. BOJA de 06/09/97

JUNTA DE ANDALUCÍA (1997). ORDEN de 9 de septiembre de 1997, por la que se regulan determinados aspectos sobre la organización y el funcionamiento de las Escuelas Públicas de Educación Infantil y de los Colegios Públicos de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Andalucía. BOJA de 9/09/97

JUNTA DE ANDALUCÍA (1998). ORDEN de 26 de junio de 1998, por la que se regula la utilización de las instalaciones de los Centros Docentes públicos no Universitarios por los municipios y otras entidades públicas o privadas. BOJA de 17/07/98

JUNTA DE ANDALUCÍA (1998). ORDEN de 14 de Julio de 1998, por la que se regulan las actividades complementarias y extraescolares y los servicios prestados por los Centros docentes públicos no universitarios. BOJA de 1/08/98

MEC. (1985) Ley 8/1985 de 3 de Julio. Ley Orgánica al Derecho de la Educación LODE.

MEC (1990). Ley 1/1990 de 3 de Octubre. Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo.



MEC (1991). REAL DECRETO 1004/1991, de 14 de Junio, por el que se establecen los requisitos mínimos de los Centros que impartan enseñanzas de régimen general no universitarias.

MEC (1991). REAL DECRETO 1006/1991, de 14 de Junio, por el que se establecen las Enseñanzas Mínimas correspondientes a la Educación primaria. BOE de 26/06/91

MEC. (1995) Ley 9/1995 de 20 de Noviembre. Ley Orgánica sobre la Participación, Evaluación y Gobierno de los Centros Educativos LOPEGCE

c) Referencias informáticas:

FRACTAL DESIGN (1998). *Fractal Design Poser II.*

JUNTA DE ANDALUCÍA (1992). *Colección de Materiales Curriculares para Educación Primaria.* Versión en CD- Rom. Consejería de Educación y Ciencia.

MICROSOFT (1999). *Enciclopedia Microsoft Encarta 99.*

POSADA PIETO, F.(2000). *Enlaces web: Directorio de las páginas web más importantes en relación con la E.F. y el deporte.* Incluido en el CD- Rom anexo al libro Ideas prácticas para la enseñanza de la Educación Física del mismo autor. Ed. Agonos. Lérída.

POSADA PIETO, F.(2000). *Ludos: software para la gestión de juegos.* Incluido en el CD- Rom anexo al libro Ideas prácticas para la enseñanza de la Educación Física del mismo autor. Ed. Agonos. Lérída.

5.2.- ENLACES

- [Consejería de Educación y Ciencia](#)
- [Averroes](#)
- [Junta de Andalucía](#)
- [CICA:](#) Centro Informático Científico de Andalucía
- [BOJA:](#) Boletín Oficial de la Junta de Andalucía

- [Revista E.F. y Deportes](#)
- [MEC:](#) Recursos para E.F.
- [Yiyo Web:](#) Enlaces
- [La Educación Física en España](#)
- [Instituto Nacional de Calidad de Enseñanza \(Eval en EF\)](#)
- [Instituto de Educación Física "Prof. Federico W. Dickens"](#)

- [CEIP Profesora María Doña](#) (En construcción)
- [CEIP Juan de la Cueva](#)
- [Actividades Día de Andalucía](#)



INICIO

6.- Anexos

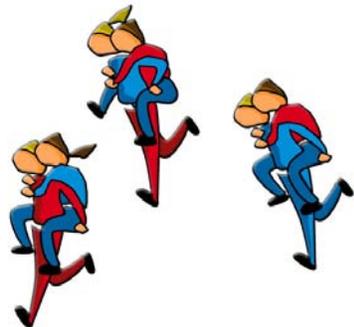
Sólo disponible en web

INICIO

Jacin



Ejemplos de juegos entregados por los alumnos y alumnas de años anteriores. También es conveniente destacar que estos fueron los juegos empleados en la Gran Gymkhana que se celebró con el fin de festejar el Día de Andalucía en dicho centro el pasado curso escolar, por lo que en el apartado "Observaciones" aparecen algunas recomendaciones destinadas a tal evento.

 <h2 style="color: red;">Carreras de Caballitos y Carretillas</h2>	
<p>Organización: 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.</p>	<p>Descripción Gráfica:</p> 
<p>Material: Ninguno.</p>	
<p>Desarrollo: 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>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hay que pisar la línea del final de la pista para poder dar la vuelta. - En caso de caídas o por mutuo acuerdo podemos cambiarnos las posiciones tantas veces como deseemos. - No podemos avanzar mientras estemos sueltos o efectuando un cambio. - En caso de organizarse por relevos no nos podemos sacar el saco hasta la zona de cambios, es decir, detrás de la línea de salida. 	
<p>Observaciones: En el caso de encontrarnos con una gran avalancha de alumnos en un mismo instante organizaríamos el juego por relevos.</p>	

Jacin

Carreras de Sacos

Organización: Todos con las piernas metidas en un saco detrás de la señal de salida.

Material: Sacos resistentes. Lo ideal sería un saco para cada alumno. Aprox: 18

Desarrollo: 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.

Reglas:

- Hay que pisar la línea del final de la pista para poder dar la vuelta.
- No nos podemos sacar el saco en ningún momento, quedaríamos descalificados.
- En caso de organizarse por relevos no nos podemos sacar el saco hasta la zona de cambios, es decir, detrás de la línea de salida.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Para el nivel inicial se pueden establecer un sistema de ayudas para evitar en la medida de lo posible las caídas a través de un compañero que le acompañe durante todo el recorrido.

- En caso de no disponer de sacos para todos organizaríamos el juego por relevos.

El Patio de mi Casa.

Organización: Todos en círculo cogidos de la mano.

Material: Ninguno.

Desarrollo: Comenzamos a caminar en el sentido de las agujas del reloj cantando la canción popular "El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja como los demás..." a la vez que vamos haciendo lo que la canción nos vaya ordenando.

Reglas:

- Seguir las órdenes de la canción sin solarnos de la mano.
- A quién se equivoque lo cambiaremos de sitio y empezará a cantar la canción en solitario para que después los demás le acompañen.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Si el grupo que llega a la posta es demasiado numeroso los dividiremos en dos subgrupos.



La Sogatira

Organización: 2 equipos.

Material: Una soga con un lazo en medio

Desarrollo: 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.

Reglas:

- No se puede empezar a tirar hasta que el monitor dé la señal de inicio.
- Prohibido enrollarse la soga en la mano para tirar.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Dividir el grupo en dos si no hay suficiente espacio en la cuerda.



El Corro de la Patata.

Organización: Todos en círculo cogidos de la mano.

Material: Ninguno.

Desarrollo: 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.

Reglas:

- Seguir las órdenes de la canción sin solarnos de la mano.
- A quién se equivoque lo cambiaremos de sitio y empezará a cantar la canción en solitario para que después los demás le acompañen.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Si el grupo que llega a la posta es demasiado numeroso los dividiremos en dos subgrupos.

El Turco/ Teje.

Organización: Todos colocados por orden al principio del turco dibujado en el suelo.

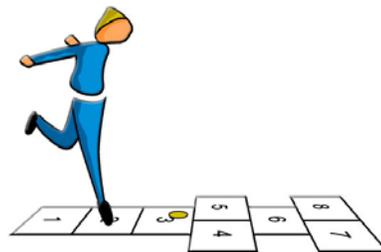
Material: Un turco dibujado en el suelo (2 pos sí se hacen subgrupos) y una ficha por alumno.

Desarrollo: 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.

Reglas:

- Si la ficha no cae en la casilla que nos toca no podremos comenzar hasta la siguiente ronda.
- Si pisamos una línea o no pisamos según nos toque (pata coja o pies juntos) tendremos que volver a la salida y esperar al próximo turno.

Descripción Gráfica:



Observaciones: No utilizaremos piedras como en el juego original para reducir riesgos. En caso de grupos muy numerosos hacer dos subgrupos.

Jacin

Pañuelito.

Organización: Dos equipos numerados, cada uno detrás de la señal de su respectivo campo.

Material: Un pañuelo.

Desarrollo: 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.

Reglas:

- Cuando vaya a coger el pañuelo no me puedo pasar al otro campo hasta que mi rival haya cogido el pañuelo, una vez que ocurra esto intentaré alcanzarlo antes de que llegue a sus compañeros.
- El que coja el pañuelo y regrese a la señal de salida sin ser alcanzado ganará un punto para su equipo, en caso contrario, es decir, si es alcanzado, el punto será para el otro equipo.

Descripción Gráfica:



Observaciones: En caso de ser muy numeroso el grupo dividirlo en dos subgrupos para hacer dos juegos simultáneos con cuatro equipos en total jugando dos a dos.

Jacin

Las Chapas. (Carreras)

Organización: Se establecen dos grupos y un orden dentro de cada uno de ellos.

Material: Una Chapa por cada alumno y dos circuitos idénticos dibujados en el albero.

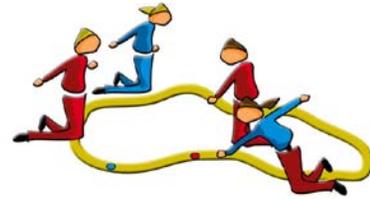
Desarrollo: En nuestro turno golpearemos nuestra chapa con el dedo tres veces intentando no salirnos del circuito. Cuando se escuche la voz de "cambio" (fin de la actividad) el que fuese en primera posición en la última ronda de tiradas habrá ganado, intentando de esta manera darle ventaja a los que tiren primero.

Reglas:

- Si al golpear una chapa se sale del camino se vuelve a colocar en el lugar desde el que se golpeó.
- Hay que golpear las chapas, si se empujan se vuelve al lugar en que comenzó el empujón.

Observaciones: Establecer los dos grupos y el orden dentro de cada uno de ellos a criterio de los monitores. En el caso de que los subgrupos sigan siendo muy numerosos tiraríamos de una sola vez en nuestro turno para dar mayor celeridad al juego y reducir así el tiempo de espera.

Descripción Gráfica:



Jacin

La Gallinita Ciega.

Organización: Uno la queda con los ojos tapados por un pañuelo, el resto se coloca a su alrededor.

Material: Un pañuelo por grupo. (x3)

Desarrollo: 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.

Reglas:

- No podemos salirnos de un espacio determinado para facilitarle el trabajo al que la queda.
- A quién se deje coger se le eliminará por entender que está haciendo trampas.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Para potenciar la participación haremos tres grupos, cada uno al cargo de un monitor.

Jacin

La Bombilla.

Organización: 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.

Material: Una Bombilla dibujada en el suelo.

Desarrollo: 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.

Reglas:

- Si cuando han saltado todos nadie ha dicho la fruta prohibida, la madre puede decirla, dando permiso de esta manera al que la queda a coger a uno de sus compañeros antes de que se salga de la bombilla.
- No nos podemos mover hasta que la madre (el monitor) no diga el nombre de la fruta.
- Si nadie dice la fruta prohibida, no se tocan al entrar en la bombilla y no consigue coger a ninguno la seguirá quedando el mismo o se cambiará por cualquier compañero a criterio del monitor.

Descripción Gráfica:



Observaciones: En caso de grupos muy numerosos hacer dos subgrupos.

La Paella.

Organización: Uno la queda con ambas manos unidas. Se coloca dentro de la zona determinada como "Casa".

Material: Ninguno.

Desarrollo: Cuando se grite "*¡Paella de uno...va!*" el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo logre regresan a su casa y se cogen de la mano. A la voz de "*¡Paella de dos...va!*" , salen de la casa e intentan coger a un tercero, cuando lo logren regresan a la casa y se cogen de la mano. Después se gritará "*¡Paella de tres...va!*" y así sucesivamente.

Reglas:

- No podemos meternos en la casa de los que la quedan o pasaríamos a acompañarlos.
- En caso de soltarse de la mano los que la quedan tendrán que regresar a su casa para poder volver a agruparse.

Descripción Gráfica:



Observaciones: Delimitar claramente el espacio determinado para esta prueba y en especial la casa de los que la quedan.

Jacin



La Petanca.

Organización: Todos detrás de la línea de comienzo y ordenados por turno de lanzamiento.

Material: Un equipo de Petanca compuesto por una pelota pequeña y dos de Petanca por jugador.

Desarrollo: 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.

Reglas:

- No se puede pisar la pista para recoger nuestras bolas hasta que los monitores así lo indiquen al finalizar el último de los lanzamientos del último de los jugadores.
- Queda terminantemente prohibido tocar las bolas antes de que los monitores realicen sus comprobaciones pertinentes.

Observaciones: Vigilar que nadie invada la pista para evitar posibles colisiones. Los juegos de Petanca se realizan con un máximo de 6 jugadores, nosotros dividiremos el gran grupo en tres subgrupos como máximo para facilitar la participación.

Descripción Gráfica:





EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

CONTROL DE ASISTENCIAS

U.D.: Los Juegos de mis abuelitos Prf:

ALUMNO	FECHA	MOTIVO DE	
		AUSENCIA	PRES. SIN PARTICIPACIÓN

■ El registro de las asistencias ordinarias se obtendrá a través de las evaluaciones realizadas por los compañeros en los distintos juegos, es decir, al aparecer un alumno en blanco será porque habrá faltado al colegio ese día. En este caso se anotará en esta casilla el motivo de su ausencia.

■ En el apartado **Presencia sin participación** se anotarán aquellos alumnos que habiendo asistido con normalidad no pueden participar en los juegos propuestos por diferentes motivos (lesiones, enfermedades, falta de indumentaria...) Se anotará además la adaptación realizada curricular para ese alumno.



EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

AUTOEVALUACIÓN

U.D.: Los Juegos de mis abuelitos

Curso:

Fecha: __/__/__

Nombre:

Ahora quiero ver lo que has aprendido realmente, así que intenta responder con la mayor sinceridad posible a las siguientes cuestiones y recuerda: Tu opinión es muy importante para mi:

1º.- De todo lo que hemos trabajado en la presente Unidad, yo ya conocía las siguientes cosas:

2º.- De todo lo que hemos trabajado en la presente Unidad, yo he aprendido las siguientes cosas que antes no conocía:

3º.- ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?

4º.- ¿Y lo que menos?

5º.- ¿Hay alguna otra actividad que te hubiera gustado incluir?

6º.- Indica el nombre de los compañeros/as con los que recuerdes haber trabajado.

7º.- ¿Crees, sinceramente, que ha sido importante perder varias semanas de clase para practicar estos juegos andaluces? ¿O consideras en cambio que ha sido una pérdida de tiempo?

8º.- ¿Te has traído diariamente la ropa calzado y útiles de aseo adecuados para la clase de Educación Física?

9º.- ¿Consideras que te has esforzado lo suficiente por aprender? O ¿crees que podrías haber trabajado más?

10º.- Analizando todo tu trabajo a lo largo de la presente Unidad ¿Qué notas consideras que te mereces? Razona tu respuesta.

Fecha de Entrega: _____ ¡Recuérdala y no te retrases!

Responde a las preguntas en tu casa a partir de esta línea indicando el número de la pregunta a la que estas contestando y continúa por detrás. Si te resulta necesario puedes coger tantos folios como quieras.

Gracias por tu colaboración.



EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

U.D.: Los Juegos de mis abuelitos	Prf:
Fecha de Inicio: ___/___/___	Fecha de Conclusión: ___/___/___ Curso: 6ºA

Nº	Alumno/a:	Nº1	Nº2	Nº3	Nº4	Nº5	Nº6	Final
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

Legenda: BR: Bajo Rendimiento; PN: Progresa con Normalidad; P: Progresa; D: Destaca

Indicar el nombre del alumno que controla este documento durante la sesión:

Prf. Sesión 1:
Prf. Sesión 2:
Prf. Sesión 3:

Prf. Sesión 4:
Prf. Sesión 5:
Prf. Sesión 6:



EVALUACIÓN DEL PROFESOR

U.D.: Los Juegos de mis abuelitos	Curso:	Fecha: ___/___/___
Profesor:		

Hola, soy yo, tu profe de Educación Física y me gustaría mejorar mi manera de dar las clases. Considero que tu opinión me puede resultar de gran ayuda para ser mejor maestro, por lo que te rogaría que me puntuaras de 0 a 10 puntos en las siguientes cuestiones de la manera más sincera posible.

Nº	Cuestiones	NOTA
1	¿Crees que le profesor te ha ayudado a aprender cosas nuevas?	
2	¿Ha resuelto tus dudas?	
3	¿Consideras que lo que hemos trabajado resulta útil e interesante?	
4	¿El profe tenía bien preparado el trabajo diario?	
5	¿Conocía de qué iba el tema o ha improvisado sobre la marcha?	
6	¿Ha explicado correctamente la teoría de la Unidad?	
7	¿Ha explicado correctamente las tareas que había que realizar en el patio?	
8	¿Se ha ganado e respeto de los alumnos o se le han subido a las barbas?	
9	¿Te ha tratado con respeto?	
10	Y al resto de compañeros, ¿también les habló con educación?	
11	¿Ha vigilado el trabajo en clase o se ha descuidado con otras asuntos menos importantes?	
12	¿Consideras que dejar a los alumnos hacer de profesores ha sido una buena idea o ha sido simplemente para ahorrarle trabajo al profe?	
13	¿Piensas que el sistema de trabajo, basado en un circuito, es apropiado para esta Unidad?	
14	¿Consideras que las calificaciones que ha puesto han sido justas?	
15	En definitiva...¿qué nota crees que se merece tu profe?	

Fecha de Entrega: _____ ¡Recuérdala y no te retrases!

Si lo deseas puedes aprovechar este espacio para realizar los comentarios que desees.

Gracias por tu colaboración.



EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

LISTA DE CONTROL

U.D.: Los Juegos de mis abuelitos	Prf:
Fecha de Inicio: ___/___/___	Fecha de Conclusión: ___/___/___
Cursos: 6ºA y 6ºB	

Elementos a Observar	MA	A	PA	I	Observaciones
RELACIÓN CON EL P.C. Y P.C.C					
OBJETIVOS					
CONTENIDOS					
TEMPORALIZACIÓN					
METODOLOGÍA					
ESTILO DE ENSEÑANZA					
FORMAS DE CONTROL Y ORGANIZ.					
MOTIVACIÓN					
ACTIVIDADES DE E-A					
ESTRUCTURA DE LAS SESIONES					
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN					
INSTALACIONES					
MATERIAL					
APORTACIÓN AL CENTRO					
INTERDISCIPLINARIEDAD					
COLABORACIÓN OTROS PRF.					
ATENCIÓN AL. N.E.E.					
CONCLUSIÓN PERSONAL					

Legenda: MA: Muy Adecuado; A: Adecuado; PA: Poco Adecuado; I: Inadecuado

Jacin



EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

LISTA DE CONTROL

Nº	Alumno/a:	Conoce distintos juegos populares	Realiza la labor de investigac. adecuada	Sabe llevar su juego a la práctica	Participa desinteresadamente	Acepta distintos niveles de destreza motriz	Bolsa de deporte/hábitos de aseo	Animación y Vuelta a la calma	Observaciones
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
22									
23									
24									
25									

En cada Criterio de Evaluación aparecen dos casilleros en los que se indicarán los resultados de la Evaluación inicial y final para poder contrastarlos.



EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

REGISTRO ANECDÓTICO

U.D.: Los Juegos de mis abuelitos Prf:

ALUMNO	FECHA	FENÓMENO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN