

SECUENCIA DIDÁCTICA

1. TÍTULO:	JUEGOS DE TODO EL MUNDO	Temporalización: 4 semanas						
2. Áreas, materias implicadas	Educación Física, Conocimiento del Medio.	Etapas/cursos/nivel: 5º/6º de Primaria						
3. Producto final	Elaboración de una página web con Juegos populares de los cinco continentes para la clase de Educación Física	¿A quién va dirigido?: Para todo aquel que acceda a la web.						
4. CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de juego tradicional. Conocimiento de diferentes tipos de juegos populares. • Apreciar la relación existente entre los juegos de una y otra zona geográfica o el carácter autóctono de algunos de ellos. • Concepto de interculturalidad. • Participación en juegos tradicionales de desplazamiento, salto, lanzamiento, agilidad • Búsqueda de información en diferentes medios (Internet, libros) y plasmación por escrito de algunos juegos tradicionales. • Desarrollo de habilidades motrices básicas y específicas a través de la práctica del juego tradicional y de juegos de otros países. • Valoración, respeto y solidaridad hacia todos los pueblos y culturas. • Apreciar las posibilidades lúdicas del juego tradicional para jugar con sus amigos en los recreos o en su tiempo de ocio. • El juego como instrumento de integración. • Realización de juegos del mundo para fomentar la cooperación y participación entre alumnos de diferentes culturas. • Adaptación de actividades de otros países a nuestra cultura. 							
5. Indicadores de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar en la valoración, el respeto y la solidaridad hacia todos los pueblos y culturas, ahondando en nuestras raíces y entendiendo la interculturalidad como factor de enriquecimiento comunitario. • Desarrollar las habilidades y destrezas motrices de carrera, salto, lanzamiento y agilidad, mediante el juego. • Disfrutar jugando con los juegos de otras culturas. • En los juegos que implican competición dar mayor importancia al esfuerzo, al trabajo en equipo y a la diversión que a ganar. • Apreciar las diferencias entre unos y otros juegos, así como los puntos en común en ellos. • Realizar juegos practicados en otros países comprobando la similitud con los realizados en nuestra zona • Recabar información acerca de juegos tradicionales de otras culturas. • Elaborar las fichas de juegos tradicionales del país de origen. • Participar activa y comprometidamente en el desarrollo de estos juegos. 							
6. Competencias Básicas que desarrolla	Competencia lingüística	X	Competencia matemática		Autonomía e iniciativa Personal	x	Aprender a aprender	x
	Competencia Digital	x	Competencia Soc. Ciudadana	x	Interacción con el mundo físico	x	Competencia cultural y Art.	x

SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN
1. PUESTA EN ESCENA: Sesión de motivación. GRAN GRUPO	<ul style="list-style-type: none"> • Se explica la dinámica de trabajo y se hacen grupos de cuatro alumnos (5 grupos en total). Para este tipo de trabajos, los grupos son estables todo el año. • Se hace una lluvia de ideas para ver los conocimientos previos del tema. ¿conocemos juegos populares? ¿qué juegos populares conocemos de otras culturas? • En el aula hay dos alumnos de otros países (Cuba y Rumanía). Se les pregunta si nos pueden enseñar algún juego de su país, si queda tiempo los practicamos en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 sesión.
2. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: WebQuest.	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos trabajan en pequeños grupos (4) sobre el continente que han elegido. Cada grupo trabaja sobre un continente. Son estos: <ul style="list-style-type: none"> ○ EUROPA, AMÉRICA, ASIA, ÁFRICA, OCEANÍA • Trabajan sobre una Webquest. • APRENDIZAJE COLABORATIVO: Dentro del grupo se distribuyen los roles: coordinador, secretario y portavoces. Trabajan cada grupo autónomo siguiendo estas fases: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1º búsqueda de información: los alumnos buscan en Internet, en las páginas re- 	<ul style="list-style-type: none"> • 2ª, 3ª Y 4ª sesión.

GRUPOS DE 4 ALUMNOS	<ul style="list-style-type: none"> o comendadas información de los juegos del continente que les ha tocado a cada grupo. o 2º recopilación de la información: guardan la información o los enlaces en un documento hecho con procesador de textos. o 3º análisis: seleccionan la información que han recopilado, dejando lo importante y eliminando lo que no consideren relevante. o 4º Elaboración de cinco fichas de juegos: realizan una ficha de cada juego con el procesador de textos. Al final serán unos cinco juegos de cada continente que son los que se van a trabajar en cada sesión práctica. <ul style="list-style-type: none"> • EL TRABAJO: con los datos obtenidos realizan un informe en el procesador de textos. El maestro con esto montará una geoquest (Google Maps) con los juegos acabados.. 	
3. PRÁCTICA DE LOS JUEGOS GRAN GRUPO	<ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo enseñará a los demás alumnos los juegos que han seleccionado y los practicaremos en el patio. De forma que estarán estructuradas así las sesiones: <ul style="list-style-type: none"> o 5ª sesión: Juegos de Europa. o 6ª sesión: Juegos de África. o 7ª sesión: Juegos de América. o 8ª sesión: Juegos de Asia. o 9ª sesión: Juegos de Oceanía. o 10ª sesión: Gymkhana lúdico recreativa con la práctica de juegos de habilidad. Sesión diseñada y llevada a cabo por el maestro. • NOTA: se prevén dos sesiones sin contenido por si no da tiempo a realizar todas las actividades previstas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 5ª a 10ª sesión.
4. EVALUACIÓN VARIOS AGRUPAMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Individual: realización de un cuestionario (encuesta). • Gran grupo: Debate sobre la unidad y lo aprendido. • Reflexión sobre la utilidad de lo aprendido: si les ayuda a ser mejores personas, si los juegos los pueden practicar fuera del aula. • Evaluación sobre el diseño y puesta en práctica de la Unidad Didáctica: lo más interesante, lo menos relevante, lo que cambiarían, las dificultades encontradas. • Valoración de los trabajos de cada grupo • Posibilidades de continuidad o ampliación del trabajo. • Visionado de documentos, fotos 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesión 11ª
Metodología	Estrategias de aprendizaje	Uso de las TIC
<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de construcción de los conocimientos, planteado desde multitud de ópticas. • Partir de los conocimientos previos. • Estilos de enseñanza: mando directo modificado, descubrimiento guiado y resolución de problemas, intentando con ello que la función del alumnado no sea de mera obediencia, y si de participación activa en la toma de decisiones. • Organizaremos a nuestros alumnos principalmente mediante gran grupo, grupos reducidos, parejas y ocasionalmente de manera individual cuando la situación lo exija. • La motivación será en todo momento intrínseca y 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración, descubrimiento. • En cuanto, a la estrategia a utilizar para su puesta en práctica, evolucionará desde un análisis global a analítico, pues vamos a realizar juegos que son inéditos en la práctica habitual de nuestros alumnos. • Webquest como estrategia de aprendizaje. • Aprendizaje entre iguales en lo referente a las investigaciones y explicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • WebQuest: http://chuegos.webnode.es/ • Procesador de Textos. • Gimp, para dibujo. • Internet (navegador). • Google Maps.

el feedback empleado continuo y verbal.		
Recursos necesarios	Del centro	Patio de colegio. Aulas.
	Equipamiento	Ordenadores (tablet-pc), proyector y PDI.
	Material	Material de Educación Física: cuerdas, pelotas, conos
	Del entorno	

EVALUACIÓN

Diario de clase	x	Presentaciones	x	Producción escrita	x	Otras producciones	x
Documentos de planificación	x	Mapa conceptual/mental		Presentación oral	x	Co-valoración	x
Pruebas, exámenes, controles		Listas de control	x	Cuestionarios on-line		Autoevaluación	x
Registro de acontecimientos	x	Rúbrica					

PRODUCCIÓN FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • La producción final va a ser la elaboración de una página web: http://chuegos.webnode.es/ que recoja una ficha de cada juego ordenadas por continentes. • También añadimos un mapa de cada continente con la localización de los juegos. • La ruleta de los Juegos: un juego para practicar en casa: los contenidos son los propios juegos, personajes influyentes en la historia mundial, países del mundo, cuentos y películas, frases para la paz y refranes.
-------------------------	---