

SEMINARIO C:

DIDÁCTICA GENERAL Y ORGANIZACIÓN DE CENTROS DE ENSEÑANZA SECUNDARIA

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS POPULARES

Lima Cardalda, Lorena

Pérez Piñeiro, Marta

Sarmiento González, Manuela

Valeiras Barreiro, Diana

UNIDAD DIDÁCTICA JUEGOS POPULARES

CONTEXTO

Esta unidad didáctica se enmarca en un Centro de Educación Secundaria, en concreto se dirige a los alumnos del 1º curso del 1º ciclo de la ESO en el área de Educación Física.

El colegio de la ESO se encuentra en una población rural de aproximadamente 5.000 habitantes con un nivel socioeconómico medio-bajo en su mayoría.

En las cercanías del Centro, se encuentra un parque del cual podemos disponer para la realización de alguna actividad, desarrollada en la Unidad Didáctica.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD

Consideramos que esta Unidad Didáctica es importante para la educación de los niños. Por un lado, busca evitar la pérdida de las tradiciones populares. Por otro lado, promueve la importancia del aprendizaje a través del juego. También, fomenta el aprovechamiento de los recursos próximos y el respeto por el entorno.

IDEAS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES

Para la realización de la Unidad Didáctica, es importante conocer las ideas y conocimientos previos que nuestros alumnos poseen sobre la materia. Para ello, realizaremos una actividad a modo de evaluación previa, que consistirá en una Tormenta de Ideas.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Objetivos Generales

- Desarrollar la coordinación y psicomotricidad de los alumnos.
- Utilizar el juego como eje de la intervención educativa.

Objetivos Específicos

- Conocer los juegos propios de la zona.

- Aprender a reconocer los espacios físicos adecuados al desarrollo del juego, ya sea en el interior o en el exterior.
- Recuperar y conservar los Juegos Populares.
- Aprovechar los recursos que nos proporciona el entorno para crear los materiales.
- Desarrollar la creatividad de los niños, tanto a la hora de elaborar los materiales como localizar los espacios.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia lingüística: transmisión oral de los juegos.

Competencia matemática: los alumnos deberán demostrar sus conocimientos matemáticos, realizando operaciones matemáticas sencillas.

Competencia en conocimiento y intervención con el medio: realizando las actividades en el entorno que nos rodea cotidianamente y aprendiendo a aprovechar los recursos que éste nos proporciona para jugar.

Competencia social: con el juego los alumnos generan comportamientos prosociales, basados en las relaciones solidarias, afectivas y positivas.

Competencia cultural y artística: conocimiento de los Juegos Populares, así como la creación de instrumentos para la realización de los juegos.

CONTENIDOS

Contenidos Conceptuales

- Evaluación de los Juegos Populares.
- Concepto y características de los Juegos Populares.
- Los Juegos Populares en el medio rural: limitación y posibilidades.
- Criterios para la selección de materiales.

Contenidos Procedimentales

- Utilización del juego como eje de la intervención educativa.
- Planificación de espacios adaptados a las diferentes actividades.
- Planificación en los pasos a seguir y observación de la conducta durante el juego.

- Planificación de los recursos y materiales para el desarrollo de las actividades.
- Promoción de diferentes instituciones de la oferta lúdica, relacionadas con los Juegos Populares.

Contenidos Actitudinales

- Apreciación e importancia de los Juegos Populares.
- Rechazo de los juegos sexistas, violentos y/o discriminatorios.
- Fomento de la creatividad por medio de la elaboración de materiales para el desarrollo de los juegos.
- Actitud abierta hacia programas e instituciones de oferta lúdica.
- Responsabilidad en adaptar y dinamizar los Juegos Populares a los alumnos con Necesidades Educativas Especiales.
- Valoración del papel de los Juegos Populares como dinamizador de los alumnos de sectores marginales.

ACTIVIDADES

- Introducción Teórica a los Juegos Populares.
- Adivinanzas Populares.
- Soga-tina
- Elaboración de un parchís.
- Chapas y canicas.
- Visita.
- Evaluación.

Actividad de ampliación

Aquellos alumnos que terminen sus tareas antes que el resto del grupo, tendrán la posibilidad de repetirla actuando como alumno-tutor de aquellos compañeros, que muestren más dificultades a la hora de realizar la tarea.

METODOLOGÍA

Primer día

- **Actividad 1: Juegos Populares-Lluvia de ideas.**

Actividad dirigida a todo el grupo (20 niños), que consistirá en enumerar en un papel de forma individual los Juegos Populares que conocen. El tiempo

estimado para escribirlo es de 15 minutos. Posteriormente dedicaremos 15 minutos para la puesta en común.

- **Actividad 2: Adivinanzas.**

Actividad dirigida a todo el grupo (20 niños), que radica en leerles una serie de adivinanzas para que los alumnos las resuelvan en clase, incluso ellos mismos podrán plantear algunas que conozcan. El tiempo estimado para la realización de la actividad es de 20 minutos.

Segundo día

- **Actividad: Soga-Tina.**

Esta actividad se realizará en el exterior del aula, concretamente en el parque del pueblo y en ella participarán todos los alumnos.

Para la realización de esta actividad serán necesarios una cuerda y un pañuelo. Dividiremos a los alumnos en dos grupos de 10 niños cada uno. En cada extremo de la cuerda se sitúan los niños. Pintamos una línea en el centro y colocamos el pañuelo encima.

El juego comienza cuando cada grupo empieza a tirar de su extremo. El grupo, que consiga primero que el otro traspase la línea, gana. Dedicaremos 50 minutos a la realización de la actividad.

Tercer día

- **Actividad: Parchís.**

Dividiremos a la clase en 4 grupos de 5 niños cada uno para que cada grupo elabore un parchís.

Entre los materiales necesarios para la elaboración de esta actividad se encuentran: láminas de cartón, témperas, rotuladores, tijeras, pegamento y regla.

Se les explicará los pasos a seguir para la elaboración de los componentes del parchís, es decir el tablero, el dado, las fichas y los cubiletes.

Cuarto día

- **Actividad: Canicas y Chapas.**

Salida de todo el grupo al parque del pueblo para jugar a las canicas y a las chapas.

Los materiales necesarios para la actividad serán unas canicas y chapas. Los alumnos se encargarán de traerlas de sus casas.

Se divide a los alumnos en 4 grupos de 5 personas cada uno. 2 grupos prepararán un circuito para jugar a las canicas y los otros 2 grupos montarán un circuito con una salida y una llegada para jugar a las chapas.

La duración aproximada de la actividad será de 50 minutos.

Quinto día

- **Actividad: Excursión Museo del Juguete.**

Salida de todo el grupo al Museo del Juguete del pueblo de al lado, para que conozcan de forma directa los Juegos Populares.

El tiempo estimado de la actividad será de 2 horas de duración.

Sexto día

- **Actividad: Evaluación.**

La evaluación de la Unidad Didáctica se realizará mediante una prueba escrita de forma individual, en la cual participarán todos los alumnos del grupo.

Dedicaremos 50 minutos para la realización de la prueba.

TEMAS TRANSVERSALES

Educación para la salud: valoración de la importancia del juego para un desarrollo físico saludable.

Educación moral y cívica: reflexión sobre el aprovechamiento de los recursos que nos proporciona el entorno.

EVALUACIÓN DEL ALUMNO Y DEL PROCESO: CRITERIOS E INSTRUMENTOS

Pruebas de control

La observación: se valorará la participación y la colaboración de los alumnos durante la realización de las actividades.

Examen escrito, posterior a la realización de las actividades, sobre los conocimientos de los alumnos de los Juegos Populares.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales empleados para la realización de las actividades serán: cuerda, pañuelos, cartón, témperas, cartulinas, tijeras, pegamentos, lápices, bolígrafos, papel, chapas y canicas.

Los recursos que emplearemos consistirán en la pizarra, el autobús y los recursos naturales.

TEMPORALIZACION

La temporalización de las actividades se desarrollará durante 2 semanas. Las actividades serán repartidas en 5 sesiones de 50 minutos cada una; además, de una sesión de 2 horas de duración, en la que realizaremos una visita al Museo del Juguete.

ORGANIZACIÓN ESPACIAL

En el aula se realizará la evolución previa que consistirá en una Tormenta de Ideas. Además de la sesión de las Adivinanzas y la elaboración del Parchís.

Fuera del aula se desarrollarán las actividades de la Soga-tina, las Canicas y las Chapas y la visita al Museo del Juguete.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En caso de que hubiese algún alumno con una discapacidad física o psíquica, la cual le impidiese o dificultase el correcto desarrollo de las actividades, se adaptarán éstas a sus necesidades.