

# JUEGOS DE ANTES



José Manuel Hinojosa Olid

# SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1- IDENTIFICACIÓN																																											
TÍTULO	JUEGOS DE ANTES																																										
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA					CURSO	4º																																				
TEMPORALIZACIÓN	MES FEBRERO					JUSTIFICACIÓN - Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-	<p>La cultura del juego en la calle nos enseñaba a respetar normas, a organizarnos al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprendíamos a tener amigos y, en definitiva, a vivir. Hoy, todos esos juegos siguen siendo tan válidos como entonces, pero los niños no pueden aprenderlos. Antes los niños más mayores iban enseñando a los pequeños, y así sucesivamente, pero ahora, al no poder salir solos a la calle, la cadena de aprendizaje se rompe.</p> <p>Esto, por sí solo, justifica la necesidad de enseñar juegos populares, tanto por su valor educativo, como por su valor cultural.</p> <p>Además, actualmente nos enfrentamos a un fenómeno de creciente importancia como es el de la inmigración que supone la incorporación de una enorme cantidad de niños y niñas con un bagaje cultural diferente a nuestra sociedad. El juego popular puede ser un buen instrumento de integración y conocimiento mutuo que favorezca la integración de todas las personas que han venido de lejos</p>																																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>L</th> <th>M</th> <th>X</th> <th>J</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>15</td> <td>16 Carn aval</td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>19</td> <td>20</td> <td>21</td> <td>22</td> <td>23 Carn aval</td> <td>24</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>27 Día Comu nidad Educa tiva</td> <td>28 Día de Andal ucía</td> <td>29</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	L	M	X	J			V	S	D				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16 Carn aval	17	18	19	20	21	22	23 Carn aval	24	25	26	27 Día Comu nidad Educa tiva	28 Día de Andal ucía	29	
L	M	X	J	V	S	D																																					
			1	2	3	4																																					
5	6	7	8	9	10	11																																					
12	13	14	15	16 Carn aval	17	18																																					
19	20	21	22	23 Carn aval	24	25																																					
26	27 Día Comu nidad Educa tiva	28 Día de Andal ucía	29																																								
RELACIÓN CON LOS ODS	 3 SALUD Y BIENESTAR	 17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS																																									
RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS						<table border="1"> <tr> <td>LC</td> <td>MAT</td> <td>LE</td> <td>CM</td> <td>EA</td> </tr> </table>	LC	MAT	LE	CM	EA																																
LC	MAT	LE	CM	EA																																							
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de <b>Situaciones de Aprendizaje (SdA)</b> seguimos con el juego donde vamos a desarrollar juegos populares y tradicionales al igual que otros aspectos como <b>trabajo en equipo y cooperativo</b>. Los juegos populares que se desarrollan en esta situación deben servir para que el alumnado adquiera conciencia de las grandes posibilidades que les puede brindar el juego como medio de relación y disfrute, además de despertar el interés por conocer y realizar estos juegos como vínculo y parte del patrimonio de nuestro país</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de <b>los saberes básicos</b> de la <b>SdA</b>, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la <b>SdA</b> podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>																																										
TAREA FINAL	El alumnado tendrá como reto realizar una fichero de juegos populares por grupos para el Día de Andalucía, exponerlos y practicarlos en un circuito.																																										

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CPSAA4CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.
		4.2.b. Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte andaluz de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.	EFI.2.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.
		4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA					
FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Los colores	<p>Organización: Gran grupo.</p> <p>Un niño se la liga, colocándose frente al grupo a una distancia de como mínimo dos metros. Un componente del grupo preguntará ¿qué color quieres? Y el que la liga nombrará un color y el grupo ha de correr buscando algún objeto que sea del color nombrado y tocarlo.</p> <p>El jugador perseguidor intenta tocar a un jugador del grupo antes de que toque el color indicado.</p> <p>El jugador tocado se la liga y el juego vuelve a comenzar.</p>	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	<p>4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..</p> <p>4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.</p>	4
	La silla	<p>Organización: se desarrolla en dos grupos a la vez.</p> <p>Se colocan en círculo un número de sillas igual a los jugadores menos uno. Todos los jugadores se desplazan en círculo a un ritmo constante y al compás de la música.</p> <p>Cuando cesa la música, los jugadores tienen que ocupar, rápidamente, una de las sillas.</p> <p>El jugador que no encuentre silla quedará eliminado y se quitará una silla del círculo. Cuando vuelva a sonar la música los jugadores inician otra vez el desplazamiento y así hasta que quede un solo jugador que será el ganador. No se permite empujar. Dos jugadores no pueden ocupar la misma silla.</p>	EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.		
	Al pasar la barca	<p>La cuerda se balancea lentamente de un lado a otro. Cada participante va entrando y salta varias veces mientras se canta esta canción:</p>			
	Guardia y ladrones	<p>El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la</p>			

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

		cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel			
	<b>Las cuatro esquinas</b>	<p>Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:</p> <p>-¿Qué hay en la casita que alquilar?</p> <p>-A otro lugar que esta está ocupá</p> <p>En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse</p>			
<b>ACTIVACIÓN</b>	<b>La muralla</b>	<p>Organización: gran grupo</p> <p>En un espacio amplio (pista deportiva) dividido por una línea central se sitúan todos los jugadores menos uno que la liga y que estará colocado sobre la línea central, pudiendo moverse por toda la línea.</p> <p>A la señal, los jugadores intentarán pasar al otro campo sin ser tocados por el jugador que se mueve por la línea central. Cuando un jugador es tocado irá a la línea central para ir formando la muralla agarrados de las manos.</p> <p>Cuando la muralla sea muy numerosa, se puede dividir en dos.</p> <p>Los jugadores que forman la muralla intentarán tocar, sin soltarse las manos, a los jugadores que cambian de campo. El juego finaliza cuando todos los jugadores formen parte de la muralla.</p>	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p>	<p>4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..</p> <p>4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.</p>	4
	<b>Carrera a La Sillita de la Reina</b>	<p>Por tríos, dos forman la silla agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo coge el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina sentado en la silla y con los pies colgando por delante, mientras que se agarra con sus brazos a los hombros de los que forman la silla.</p>	<p>EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.</p>		
	<b>Tuli-Pan.</b>	<p>Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose</p>			

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

		con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN". VAR: Golpear con las manos. Posición de puente. Sentados/as.			
	<b>Pies Quietos</b>	Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.			
	<b>El Triángulo.</b>	Se dibuja un triángulo y cada jugador pone dentro una canica. Los jugadores salen por orden desde una raya a unos cinco metros del círculo intentando sacar alguna canica. Si se queda dentro la canica con la que se tira, se pierde y hay que empezar con otra. Cuando se saca alguna, se elimina al propietario, se gana la canica y se sigue tirando.			
	<b>El tren</b>	Grupos de 8 ó 10 jugadores/as. Los equipos formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero que tengan delante. Todos con los ojos cerrados o vendados menos el último, que debe guiar el tren mediante presiones en los hombros del compañero que le precede, desde el último al primero para que el movimiento del tren sea lo más rápido posible. Todos los trenes deberán circular por un circuito prefijado que irá cambiando al igual que la posición de los alumnos en sus respectivos trenes.			
<b>EXPLORACIÓN</b>	<b>Deporte/Juego:</b> <b>La petanca</b>	<a href="https://www.lavozdealcala.com/deportes/107783-el-club-petanca-aguila-campeon-de-la-liga-andaluza-femenina-en- isla-cristina/">https://www.lavozdealcala.com/deportes/107783-el-club-petanca-aguila-campeon-de-la-liga-andaluza-femenina-en- isla-cristina/</a>	EFI.2.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de	4.2.b. Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte andaluz de ambos	4

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

		<a href="https://fapetanca.es/51-competiciones/resultados-torneos">https://fapetanca.es/51-competiciones/resultados-torneos</a>	distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.	géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.	
	<b>La Petanca</b>	Al comenzar el juego se lanza el boliche. Después, cada jugador lanza, por turno, tres bolas. Los lanzamientos pueden ser de tres tipos: de aproximación al boliche; de "tiro", para intentar alejar una bola de un jugador contrario golpeándola; y de "empuje", haciendo rodar la bola para acercarla más una propia al boliche o para alejar una contraria. Gana la partida quien, una vez concluida la partida, se encuentre más cerca del boliche	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..	
ESTRUCTURACIÓN	<b>Carrera de Sacos.</b>	Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos, a la altura de la cintura. A la señal del profesor los niños avanzan "a saltos" hasta la meta. El primero que traspasa la línea es el ganador.	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.  EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..  4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	4
	<b>Rayuela</b>	tirar un tejo por orden a cada casilla y hacer el recorrido a la pata coja y saltando por las diferentes casillas y finalmente debe dar un golpe con el pie al tejo para que salga por el principio. Quién lo logre consigue un punto.			
	<b>El Pañuelo</b>	Quien sujeta el pañuelo dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario. Pierde el equipo que se quede sin jugadores.			
	<b>Ratón y gato</b>	Los alumnos/as forman un círculo cogidos de la mano. Un alumno/a hace de gato y otro/a de ratón. En un momento el gato tratará de coger al ratón corriendo por fuera, o bien en zigzag (entre los brazos) del círculo.			
	<b>Carrera de Chapas</b>	Se pinta con una tiza sobre el terreno un circuito sinuoso señalando la salida y la meta. Se sale por turno y cada			

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

		<p>concurante golpea la chapa una vez cuando le corresponde. Se al tirar se sale del circuito, debe comenzar de nuevo. Gana el primero que llega a la meta</p>			
	<b>El Reloj.</b>	<p>Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.</p>			
	<b>El cortahilos.</b>	<p>Organización: gran grupo El alumno/a que se la queda dice en voz alta el nombre del jugador al que va a perseguir. Una vez que ha contado hasta tres, para dar posibilidad de huir al elegido, sale a perseguir al nombrado y a partir de ese momento, cualquier jugador/a que se cruce (corta hilo) entre perseguidor y perseguido, cortando el hilo imaginario que los une, será el nuevo perseguido</p>			
	<b>La cadena</b>	<p>Organización: gran grupo Los alumnos/as se sitúan por toda la zona delimitada de juego y frente a ellos un par de jugadores cogidos de la mano. La pareja de jugadores intentará tocar a los demás jugadores sin soltarse las manos y engancho a la cadena a los alumnos tocados. Cuando es tocado el último jugador termina la ronda, quedándose a pillar los dos primeros tocados de la ronda anterior.</p>			
	<b>La Comba</b>	<p>Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.</p>			

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

	<p><b>Sogatira</b></p>	<p>Se organizan equipos de 6 ó 7 alumnos. El material empleado es una soga de 8 o 10 metros de longitud, colocando un pañuelo de color llamativo en el centro de la misma. Este pañuelo servirá de testigo. Los dos equipos se situarán a ambos lados de una líneas que delimitan sus campos, cogidos a la soga, y situando el pañuelo en el centro de la zona neutral, de unos 3 metros aproximadamente. A la señal del profesor inician el arrastre hasta hacer traspasar al primer niño del equipo contrario la línea de su campo. No está permitido soltar la cuerda de repente.</p>			
	<p><b>Al matar</b></p>	<p>Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.</p>			
<p><b>APLICACIÓN</b></p>	<p><b>Explicación de los ficheros juegos por grupo y realización de un circuito de juegos populares</b></p>	<p>Cada grupo debe explicar su circuito de juegos populares con 4 ó 5 estaciones para su posterior organización. Organización de un circuito por postas de juegos populares anteriormente practicados. Cada cierto tiempo van cambiando de postas para realizar los juegos populares.</p>	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p> <p>EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.</p>	<p>4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..</p> <p>4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.</p>	<p>3</p>

# SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>Auto- evaluación:</b>	<p>Ficha sobre juego popular y organización del circuito</p>	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p>	<p>4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..</p>	<b>4</b>
	<b>Coevaluación:</b>	<p>Explicación y realización del circuito</p>	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p>	<p>4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica..</p>	

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### 4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DUA)

<b>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO</b> - Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	<b>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</b> - Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	<b>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</b> - Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado.</li> <li>● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos.</li> <li>● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas.</li> <li>● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. .</li> <li>● Crear rutinas de clase</li> <li>● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula</li> <li>● Feedback informativo más que comparativo o competitivo</li> <li>● Uso de reforzadores positivos.</li> <li>● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El tamaño del texto/ letra y/o fuente.</li> <li>● Contraste fondo – texto –imagen.</li> <li>● El color como medio de información/éfnasis.</li> <li>● Volumen/ Velocidad sonido.</li> <li>● Sincronización vídeo, animaciones.</li> <li>● Diseño o disposición de los elementos visuales</li> <li>● Mayor tiempo de ejecución de actividades</li> <li>● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión</li> <li>● Apoyos visuales al vocabulario</li> <li>● Organizadores gráficos</li> <li>● Presentar información de manera progresiva, secuenciada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos</li> <li>● Aumentar tiempos de ejecución de tareas</li> <li>● Materiales virtuales o manipulativos</li> <li>● Organizadores gráficos y autoinstrucciones</li> </ul>

### 5. METODOLOGÍA

#### - Cómo vamos a trabajar, preferiblemente metodologías activas: proyectos, Flipped

- Aprendizaje Cooperativo
- Rutinas y Destrezas de pensamiento.
- Modelo discursivo/expositivo.
- Modelo experiencial.
- Modelo pedagógico
- Técnica de indagación o búsqueda

- Trabajo por tareas.
- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo

### 6. RECURSOS

- **Recursos digitales:** ordenadores, pantalla interactiva, móviles
- **Recursos materiales:** colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode
- **Instalaciones:** gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**RÚBRICA DE LA TAREA FINAL : Creación de un fichero de juegos populares por grupos para el Día de Andalucía, exponerlos y practicarlos en un circuito.**

### 7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Participa activamente en juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	Producto final	Nunca o rara vez participa activamente en juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	A veces y con ayuda participa activamente en juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	A veces y por sí mismo participa activamente en juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	Usualmente participa activamente en juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	Siempre participa activamente en juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano
Valora el componente lúdico	Producto final	Nunca o rara vez valora el componente lúdico	A veces y con ayuda valora el componente lúdico	A veces y por sí mismo valora el componente lúdico	Usualmente valora el componente lúdico	Siempre valora el componente lúdico
Disfruta de su puesta en práctica	Producto final	Nunca o rara vez disfruta de su puesta en práctica	A veces y con ayuda disfruta de su puesta en práctica	A veces y por sí mismo disfruta de su puesta en práctica	Usualmente disfruta de su puesta en práctica	Siempre disfruta de su puesta en práctica

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.					
4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumple las normas y atiende a las explicaciones.					
Participa activamente en las actividades y juegos.					
Se esfuerza y manifiesta interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Colabora activamente el desarrollo de los juegos de grupo, mostrando una actitud de aceptación hacia los demás y de superación de las pequeñas frustraciones que se puedan producir					
Respeto las normas establecidas en los juegos reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los mismos.					
Identifica, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades de iniciación					

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

deportiva, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo dándoles más importancia que a otros aspectos de la competición.					
--	--	--	--	--	--

### AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Planificación del trabajo docente				
2. La Programación larga o de ciclo				
3. La Programación corta o de aula				
4. La contextualización				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos.				
	A	B	C	D
1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación				
2. Motivación para el aprendizaje				
3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje				
4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumno				
5. Utilización de los recursos del medio				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes.				
	A	B	C	D
1. Evaluación inicial: instrumentos				
2. Evaluación continua: instrumentos				
3. Evaluación final: instrumentos				
4. Coevaluación y autoevaluación				
5. La calificación				
6. La Promoción				
7. Información a familias y alumnos				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN 4: Formación y evaluación de la enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Formación e innovación educativa				
2. Evaluación de la práctica docente				
DIMENSIÓN 5: Tutoría.				
	A	B	C	D
1. Actuaciones con alumnos				
2. Contenido de la tutoría				
3. Relaciones con padres-madres del alumnado				
4. Coordinación con el equipo docente				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad.				
	A	B	C	D
1. La recuperación				
2. Profundización y enriquecimiento				
3. Atención al alumnado con n.e.e.				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				