

PROYECTO JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES, POPULARES Y AUTÓCTONOS DE CASTILLA Y LEÓN

PROYECTO PARA 4º, 5º Y 6º DE PRIMARIA

TÍTULO: “DEFENDEMOS LO NUESTRO”

OBJETIVOS:

OD1. Publicar en el Blog Personal y exponer oralmente un DOSSIER DE LOS JUEGOS, DEPORTES de nuestra comunidad de CYL.

OD2. Conocer y diferenciar LOS JUEGOS, DEPORTES de nuestra comunidad de CYL. a través del fomento de la lectura, sus peculiaridades y aspectos básicos a través de material creado por el profesor y por los propios alumnos

OD3. Realizar las técnicas básicas de ejecución de LOS JUEGOS, DEPORTES de nuestra comunidad de CYL.

OD4. Poner en práctica las técnicas básicas de ejecución de los juegos y deportes tradicionales vistos en situaciones de juego real.

OD5. Explicar de manera grupal a sus compañeros un juego tradicional, popular o autóctono de nuestra comunidad.

OD6. Participar en situaciones colectivas del juego, con independencia del nivel alcanzado con tolerancia, deportividad y respeto al rival, a los compañeros, al profesor, a los materiales, infraestructuras y a las normas establecidas.

OD7. Desarrollar hábitos saludables de higiene y cuidado corporal, de hidratación, indumentaria adecuada a la práctica de actividad física deportiva e indumentaria de recambio.

CONTENIDOS

BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES

C. 1.2- - Estrategias para la resolución de conflictos

C. 1.3- Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.

C. 1.5- - Lectura, análisis e interpretación de textos relacionados con el área de Educación física.

C. 1.4-- Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.

C. 1.6- Realización y presentación de trabajos y/o proyectos con orden, estructura y limpieza.

C. 1.7- Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección de la información en Internet o en otras fuentes.

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS

C 4.1- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.

C 4.2- Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros.

C 4.3- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.

C 4.4- Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales. Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.

C 4.8- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

C 4.9- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE

CE 1.1 Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

EAE. CE 1.1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. **SyC, CL**

EAE. CE 1.1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

SyC AA, CEC

CE 1.2. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las TIC como recurso de apoyo al área.

EAE. CE 1.2.1. Utiliza las TIC para localizar y extraer la información que se le solicita. **CD, CL,**

EAE. CE 1.2.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación. **CD, CL,**

EAE. CE 1.2.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones, y respeta las opiniones de los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas. **CL, SyC**

CE 4.1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

EAE. CE 4.1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales. **AA, I.E.E, SyC**

CE 4.2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.

EAE. CE 4.2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas. **AA, I.E.E, SyC**

CE 4.3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.

EAE. CE 4.3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos. **CEC, CL, AA**

EAE. CE 4.3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase. **CEC, CL, AA**

EAE. CE 4.3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte **CEC, CL, AA**

CE 4.4. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.

EAE. CE 4.4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.
I.E.E, SyC,

CE 4.6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

EAE. CE 4.6.4. Acepta y cumple las normas de juego. **AA, SyC**

EVALUACIÓN, INSTRUMENTOS, EVIDENCIAS Y CALIFICACIÓN

1. Presentación en el Blog sobre breve Hª, Reglamento, aspectos tratados en clase, en los apuntes y comentario plan de lectura. Instrumento: Rúbrica 1. 2 puntos

2. Ejecución Técnicas Ataque-defensa. Instrumento: Rúbrica 2. 1 puntos.

3. Táctica individual 1x1 y colectiva 2x2, 3x3 ... Instrumento: Rúbrica 2. 2 puntos.

4. Explicación juego colectivamente. Instrumento: Rúbrica 2. 1 puntos

5. Análisis esfuerzo, actitud, respeto de normas, materiales e infraestructuras, a compañeros y profesor. Instrumento: Rúbrica 2. 2 puntos. Autoevaluación y coevaluación.

6. Actitud (agua, ropa adecuada, ropa recambio). Instrumento. Lista de Control Elección aleatoria de un grupo al día con un dado personalizado. "ACR". 2 puntos

METODOLOGÍA.

Reproducción: Lo utilizaremos para explicar las reglas de los distintos deportes, despejar dudas y enseñar gestos técnicos elementales de los distintos juegos y deportes.

Descubrimiento: Lo utilizamos en aquellas ocasiones en las que los alumnos y alumnas tienen que crear los distintos talleres, crear su dossier, organizar las competiciones, etc.

PRESENTACIÓN Y ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

Aunque os parezca difícil de creer, vuestros padres y abuelos también jugaban. Seguramente a juegos muy distintos de los vuestros, está claro que con muchas menos máquinas y con una tecnología, la mayor parte de las veces, fabricada por ellos mismos. Pero no tengáis la más mínima duda: ellos también jugaban y hasta puede que se lo pasasen mejor que vosotros.

Sobre esto trata este Proyecto. En él tendréis tres grandes objetivos que dividiremos en distintos productos:

- *Lo primero es investigar y documentarse. Deberéis saber cuáles eran los juegos con los que se divertían padres y abuelos en la calle y en el colegio.*
- *En segundo lugar deberéis organizar unas jornadas de Juegos Tradicionales en el Colegio Hospital de la Cruz. Para ello deberéis conocer perfectamente el colegio y pensar qué partes del mismo son adecuadas para cada juego.*
- *En último lugar tendréis que organizar a grupos de alumnos de 3º, 2º y/o 1º de Primaria para que compitan en algunos de los juegos que habéis investigado.*

Os enfrentáis a un gran reto, necesitáis habilidad, inteligencia, capacidad de organización y, sobre todo, trabajo en equipo: la clave del éxito.

Concretamente os proponemos los siguientes productos:

PRODUCTOS Y PASOS A SEGUIR

1. Diseñar encuestas o entrevistas para realizar a vuestros padres, familiares y amigos. En ellas os deben explicar a qué jugaban de jóvenes, cómo se organizaban para jugar y dónde lo hacían. Hacedles preguntas sobre las máquinas que utilizaban, los instrumentos que necesitaban, cómo lo conseguían.
2. Con la información proporcionada por los profesores de Educación Física (direcciones de Internet y bibliografía) y la obtenida en vuestras encuestas y entrevistas, realizar un listado de juegos tradicionales que se realizaban en las calles y en los patios de los colegios.
4. De los juegos aparecidos en la lista, seleccionar cinco y realizar sus correspondientes carteles informativos. En ellos debe aparecer la información necesaria para poder realizar el juego (tened en cuenta que deben ser entendidos por niños de 3º de Primaria).
5. Realizar un listado con los materiales necesarios para cada juego seleccionado y un plan de acción para realizar los juegos seleccionados en las Jornadas.
7. Utilizando un plano del centro, situar cada juego seleccionado en una zona concreta de nuestro colegio.
8. Realizar un vídeo explicativo de uno de los juegos seleccionados.
9. Explicar al menos dos juegos tradicionales en los que la música sea un elemento fundamental para su ejecución.
10. Explicar las normas y características de dos juegos tradicionales Castellano Leoneses.

11. Las variaciones en el reglamento. Encontrar al menos dos juegos en los que existan diferencias en su reglamento según la fuente de información que consultemos.
12. Preparar un Power Point para utilizar en la exposición oral del proyecto.
13. Realizar una exposición oral del proyecto.
14. SUBIDA DE LOS DISTINTOS PRODUCTOS A LA WEB DEL CENTRO PARA LOGRAR LA MÁXIMA DIFUSIÓN DEL MISMO.