

Educación Física

Área: Educación Física

Nivel: 3.^{er} Ciclo de Educación Primaria

Autora: Remedios Ventura Béthencourt

1. Diseño de la tarea

1.1. Centro de interés: «Me divierto con mis compañeros».

1.2. Criterio de evaluación: «Participar con respeto y tolerancia en distintas situaciones motrices, evitando discriminaciones y aceptando las reglas establecidas, resolviendo los conflictos mediante el diálogo y la mediación».

1.3. Tarea: Utilizar juegos conocidos y habituales, y sus reglas, para analizar aspectos relacionados con la competitividad y los problemas de integración de los distintos niveles motrices en el alumnado. (Se organizarán grupos de trabajo).

1.4. Contenido:

B1 Regulación de la coordinación dinámica general y segmentaria.

Asimilación de los efectos beneficiosos de la actividad física.

Valoración del esfuerzo personal y de las demás personas, superando las limitaciones en la realización de los juegos y tareas motrices.

B2 Valoración reflexiva, crítica y responsable de las situaciones conflictivas que surjan en la práctica de la actividad física.

El juego motor como fenómeno social.

2. Desarrollo de la tarea

2.1. Tarea:

Los pasos para llevarla a cabo son los siguientes:

- Se establecerán distintos grupos de trabajo en el que cada uno elige un juego diferente y conocido para ellos. Se les dará una lista. A partir de ahí deberán analizar diferentes aspectos: lugar de juego, materiales, número de jugadores, reglas y objetivo del juego. Tendrán que sacar alguna foto mientras ellos juegan.
- A continuación tendrán que investigar sobre qué aspectos competitivos existen en el juego, problemas encontrados en su puesta en práctica, nivel de ejecución de cada uno de sus miembros, cómo se sintieron jugando a ese juego, qué problemas de interacción encontraron entre ellos, dificultades para llegar a cumplir el objetivo final...
- Seguidamente deberán acordar qué reglas se podrían cambiar para que todos y todas se sintieran más cómodos, puedan divertirse más y exista un trabajo cooperativo (se les guiará si no se les ocurre qué aspectos cambiar), dando argumentos y poniendo en práctica los cambios efectuados en las reglas.
- Una vez han llegado a un acuerdo, tendrán que introducir el juego con sus cambios en un programa del ordenador (por ejemplo, el *voicethread*), donde deberán colocar la foto y grabar los cambios que han realizado.
- Como todos los juegos estarán colocados en el panel, el resto de los grupos tendrá que ver lo que han hecho los demás y, como son juegos conocidos, sólo se fijarán en los cambios, debiendo anotarlos para llevarlos a la práctica y obtener sus propias conclusiones, las cuales serán introducidas en el programa.

Como actividad final, cada grupo escuchará los comentarios hechos por los otros grupos y se hará una puesta en común para lograr una valoración final de la tarea.



2.2. Actividades formales: desarrollo de competencias básicas desde diferentes áreas.

COMPETENCIAS BÁSICAS					
Á R E A S	Conocimiento e interacción con el mundo físico	Social y ciudadana	Autonomía e iniciativa personal	Tratamiento de la información y competencia digital	Comunicación lingüística
E. F.	Desarrollar habilidades motoras que le permitan interactuar con el mundo que lo rodea, utilizando su repertorio motriz.	Ser capaces de resolver problemas motores desde la cooperación. Disfrutar, relacionarse y comunicarse con los demás. Aprender a interactuar con los otros de forma respetuosa, desarrollando habilidades sociales y actitudes inclusivas.	Desarrollar autonomía en la toma de decisiones, ejecución y organización de los juegos. Ser capaces de conseguir sus propios logros buscando soluciones de forma individual y colectiva.	Buscar información, conocer programas y utilizar instrumentos técnicos. Utilizar las nuevas tecnologías como medio de compartir información.	Intercambiar información escrita, verbal y corporal. Adquirir vocabulario específico. Mejorar la expresión oral y escrita. Aprender a escuchar y a ordenar sus propias ideas, transformando los códigos motrices a verbales y viceversa.
C. M.	Conocer las cualidades físicas y el funcionamiento corporal.	Desarrollar aspectos de relación social y valores de convivencia. Resolver conflictos de forma pacífica como modo de relacionarme en sociedad.	Ser capaces de observar y analizar las diferencias corporales de forma autónoma, dando su opinión.	Buscar información relacionada con los efectos de la actividad física.	Dialogar sobre el funcionamiento corporal en las actividades físicas. Elaborar información escrita sobre las distintas partes del cuerpo que experimentan cambios al realizar actividad física.
L. C. L.	Utilizar textos relacionados con el funcionamiento del cuerpo. Elaborar documentos donde se expliquen los juegos y sus reglas. Usar el lenguaje para compartir el desarrollo de los juegos y sus reglas.	Trabajar los documentos elaborados sobre los juegos. Dialogar sobre la resolución de conflictos de forma pacífica.	Desarrollar un vocabulario más rico a la hora de defender sus opiniones.	Usar procesadores de texto para desarrollar la información y el análisis sobre los juegos. Leer los textos elaborados por los otros grupos.	Realizar textos escritos respetando las reglas ortográficas y gramaticales. Verbalizar los juegos correctamente, así como sus reglas. Ser capaces de exponer sus opiniones respetando los turnos.
I.	Aprender vocabulario específico relacionado con los juegos, el uso de materiales y reglas básicas en inglés.	Colaborar en grupo para hacer el trabajo específico de cada juego: vocabulario, materiales y reglas.	Ser capaces de organizar el aprendizaje de un juego en inglés.	Ser capaces de hacer un extracto básico de los juegos en inglés.	Verbalizar en inglés aspectos sencillos: nombre, materiales, jugadores y reglas básicas.

2.3. Actividades no formales

Desde el Ayuntamiento se está impartiendo una actividad extraescolar «Aprender jugando», que está relacionada con los juegos habituales del alumnado. En colaboración con los monitores se puede insistir en el mismo trabajo: relaciones sociales satisfactorias, aceptación de las diferencias, trabajos en grupos respetando las reglas de los juegos, importancia de la cooperación como parte imprescindible de llegar a un buen resultado satisfactorio para todos.

También a través del AMPA, se pueden solicitar actividades relacionadas con los valores sociales y la transformación de los juegos competitivos en cooperativos. Además, se llevarían a cabo reuniones con las familias para hacerles partícipes de la importancia de este tipo de actividades.

2.4. Actividades informales

El desarrollo de habilidades sociales y la adquisición de destrezas motrices, les va a permitir vivir la integración con otros grupos sociales, unos más cercanos (familiares o amistades) y otros menos (personas conocidas del barrio en plazas o parques, o con desconocidas a los alumnos y alumnas en otros entornos más alejados de sus casas como playa, otros parques...). El desarrollo de su autonomía e iniciativa personal les hará sentirse más seguros para relacionarse con los demás y a su vez, experimentar esas relaciones hará que aumente su autonomía y su propia seguridad.

Dentro del centro y en el horario de recreo, se pueden abrir espacios que den pie a que el alumnado pueda desarrollar los juegos transformados de manera informal, es decir, como actividades voluntarias que el propio niño o niña realice de forma autónoma y un tanto espontánea. Una vez demostrado su interés, se les ofrecerían los materiales y se les organizarían las zonas en el patio donde no impliquen riesgo ni obstrucción al derecho de la otra persona.

Se les organizaría algún horario de apertura tanto de la biblioteca como del aula Medusa, para poderlas utilizar en los recreos bajo la supervisión de un maestro o maestra en su turno de cuidado de los recreos.

3. Recursos necesarios

Para llevar a cabo esta tarea desde todas las áreas implicadas se necesitarían los siguientes recursos y materiales:

1. Materiales específicos para los distintos juegos y habituales en el área de Educación Física: cuerdas, fichas, pelotas, pañuelos, petos...
2. Cámara de fotos.
3. Materiales fungibles: folios, lápices, cartulinas, lápices de colores, rotuladores, libretas, tijeras...
4. Libros de texto, enciclopedias, libros relacionados con los juegos que han elegido.
5. Ordenadores y programas informáticos (procesador de textos, imágenes y sonidos).

4. Contexto en el que queda enmarcada la tarea

Las áreas de aplicación de esta tarea vienen determinadas por el valor que tienen para el alumnado en su vida diaria, ya que le permitirán mejorar el nivel de calidad de vida y su capacidad para relacionarse en la sociedad. El marco empleado establece una dinámica de

trabajo en grupo en el que el alumnado se ve en la situación de experimentar las diferencias de opinión e intereses de sus miembros, debiendo llegar a acuerdos que conlleven una integración a través de la cooperación. Las diferentes actividades están relacionadas con los grupos de compañeros y compañeras (en el contexto del centro escolar) y de la comunidad (en el barrio) y, a través de ellas, se le presentan situaciones de su vida real, por lo que el fin de esta tarea va encaminado a que el alumnado aprenda a desenvolverse de forma autónoma, responsable y respetuosa en la sociedad.

