**DISEÑO DE UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA MULTINIVEL (UDIM)**

**NOMBRE/TÍTULO: OCIO TRADICIONAL (2º de primaria en el área de Educación Física)**

**HILO CONDUCTOR: Conocer los juegos y danzas tradicionales de nuestra provincia y valorar su práctica para que no queden en el olvido.**

**JUSTIFICACIÓN: la práctica de estos juegos y danzas permiten el conocimiento de nuestra cultura y costumbres de la localidad, provincia, comunidad autónoma, del país y de otros países promoviendo la adquisición de valores, actitudes positivas, plena participación, además de ser tremendamente coeducativos y nada discriminadores favoreciendo la inclusión.**

|  |
| --- |
| INDICADORES/ESTÁNDARES (Selecciona los mínimos exigibles) Relaciona con el hilo conductor |
| **1.1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo. (CL)**  1.2.1. Utiliza las TIC para localizar y extraer la información que se le solicita. (CD)  1.2.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación. (CL, CD)  3.3.1. Adapta la intensidad de su esfuerzo a las exigencias y al tiempo de duración de la actividad. (CAA)  4.2.2. Entiende las diferencias y semejanzas entre los juegos. (CAA)  **4.2.3. Participa en la práctica de juegos motores simbólicos, sensoriales, cooperativos, populares y tradicionales. (CSC)**  4.3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase. (CSC)  **4.3.3. Respeta las normas y reglas de juego, controlando su conducta para que sea respetuosa y deportiva y no perjudique el desarrollo de la actividad. (CSC, CSIE,CAA)**  4.4.1. Participa con interés en las actividades que se realizan en el entorno. (CSC)  4.5.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz. (CAA)  5.1.6. Ejecuta bailes y danzas populares sencillas. (CEC,CSC)  6.1.1. Adopta hábitos de salud adecuados a su edad (sentarse bien, llevar bien la mochila…) (CAA)  **RELACIONA EL HILO CONDUCTOR**: los tres estándares de conocimiento evaluables destacados son una forma de conocimiento de tradiciones y su conservación, el desarrollo del lenguaje y adquisición de normas de convivencia para el desarrollo del proceso de socialización y la conservación de la fauna y flora. |
| **Justifica los mínimos exigibles Define el concepto subyacente** |
| **1.1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo. (CL)**  **4.2.3. Participa en la práctica de juegos motores simbólicos, sensoriales, cooperativos, populares y tradicionales. (CSC)**  **4.3.3. Respeta las normas y reglas de juego, controlando su conducta para que sea respetuosa y deportiva y no perjudique el desarrollo de la actividad. (CSC, CSIE,CAA)**  **DEFINE EL CONCEPTO SUBYACENTE**: valorar la importancia y necesidad del mantenimiento de nuestras tradiciones y su integración en la sociedad. SOLO VALORAR NO. Meter procedimientos.  Participar en algunos juegos tradicionales, así como saber explicar alguno de ellos, respetando sus reglas y valorando la actitud deportiva y la conservación de las tradiciones. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **CONTENIDOS** | | | | | | | |
|  | *Seleccionados por el docente Selección de cada alumno/a* | | | | | | | |
| **Extraídos de la Programación Didáctica del Curso** | | | |  |  | **Extracurriculares (Concreción Contenidos)** |  | **Elección libre** |
| **(Selecciona contenidos relacionados)**  **Contenidos NUCLEARES**  Configuran el Concepto Subyacente | |  |  |  |  | **CONTENIDOS DE ENRIQUECIMIENTO**  Ajustes a sus necesidades  Alternativos (elección)  Currículo contextualizado |  | **CONTENIDOS**  **PERSONALIZADOS**  Ajuste a intereses  De decisión del alumnado |
| 4.2 Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus  manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano. | | | |  |  | 1. Uso de los diferentes sentidos de nuestro cuerpo para conocer los materiales reales de las danzas y juegos tradicionales. |  |  |
| 5.2 Práctica de bailes y danzas populares de ejecución simple,  incluyendo las de Castilla y León. | | | |  |  | 1. Conocimiento de las diferencias entre los juegos tradicionales y los actuales. |  |  |
| 4.5 Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Comprensión y aceptación de las normas de juego.  Identificación de los juegos populares de la zona y su conservación. | | | |  |  | 1. Observación de danzas y juegos tradicionales por personas practicantes de asociaciones o clubes. |  |  |
| **CONTENIDOS Complementarios** Satisfacción al currículo  Completan el concepto subyacente | | | |  |  | 1. Práctica de los juegos en el medio natural promoviendo su respeto y cuidado. |  |  |
| 1.2. Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.  1.7 Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección de la información en Internet o en otras fuentes. | | | |  |  | 1. Clasificación de juego y danza autóctona, tradicional y popular. |  |  |
| 3.4 Consolidación de los patrones fundamentales que intervienen en las habilidades motrices básicas.  3.8 Desarrollo de una actitud positiva ante el aprendizaje de nuevas habilidades. | | | |  |  |  |  |  |
| 4.3 Preparación y realización de alguna actividad en el entorno escolar, aprendiendo a conocer, valorar y respetar el medio natural. | | | |  |  |  |  |  |

**DISEÑO DE ACTIVIDADES MULTINIVEL**

**DISEÑO DE ACTIVIDADES OBLIGATORIAS**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDADES OBLIGATORIAS**  **(Para satisfacer los contenidos nucleares y complementarios)** | **PRESENTACIÓN –Basado en DUA** | **CHECK** |  | **DESARROLLO MULTINIVEL**  **(Basadas en Bloom)**  **Dinámicas cooperativas**  **Organización y facilitadora** | **EXPRESIÓN MULTIPLE**  **Basado en DUA** | **CHECK** |
| Participar en la fiesta multicultural que se realiza en el medio natural ofreciendo la práctica de diferentes juegos autóctonos, tradicionales y populares y como complemento participa un grupo de danza de un pueblo cercano.  (contenidos nucleares 4.2 y 5.2)  (contenidos complementarios 1.2, 3.4, 4.3) | Presentación en power-point de la gymcana sobre los juegos autóctonos, tradicionales y populares en los que van a participar. |  |  | RC: pensar en actividades recreativas que se practican en las fiestas del pueblo. |  |  |
| Realizar un dibujo |
|  |
|  | Organización de la estructura en grupos o equipos en la cual se mezclarán integrantes de diferentes cursos para promover la inclusión y socialización. |  | COMP: reflexionar en el porqué de la práctica de estos juegos y danzas en las fiestas del pueblo. |  |  |
| Uso de imágenes para proporcionar opiniones. |
|  |
|  | Puntuaciones, clasificaciones y premios para fomentar la motivación. |  | APL: hacer un listado de actividades recreativas que practicaban vuestros abuelos. |  |  |
| Entrevista a los abuelos o vecinos. |
|  |
|  |  |  | ANA: comparar los juegos de ayer y los actuales. |  |  |
| Uso de imágenes de materiales |
|  |
|  |  |  | EVA: Proporcionar cual es la causa de la desaparición de estas formas de ocio. |  |  |
| Uso de videos. |
|  |
|  |  |  | CRE: solución para conseguir que estas tradiciones perduren en el tiempo. |  |  |
| Uso de la imaginación |
|  |

**DISEÑO DE UNIDAD DIDÁCTICA MULTINIVEL**

**DISEÑO DE ACTIVIDADES ALTERNATIVAS**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDADES ENRIQUECIDAS (profundización)**  **(de enriquecimiento personal- por intereses o necesidades--**  **y de enriquecimiento curricular)** | **PRESENTACIÓN –Basado en DUA** | **CHECK** |  | **DESARROLLO MÚL**  **(Basadas en Bloom)**  **Dinámicas cooperativas**  **Organización y facilitadora** | **EXPRESIÓN MULTIPLE**  **Basado en DUA** | **CHECK** |
| |  | | --- | | 1. Uso de los diferentes sentidos de nuestro cuerpo para conocer los materiales reales de las danzas y juegos tradicionales. | | 1. Conocimiento de las diferencias entre los juegos tradicionales y los actuales. | | 1. Observación de danzas y juegos tradicionales por personas practicantes de asociaciones o clubes. | | 1. Práctica de los juegos en el medio natural promoviendo su respeto y cuidado. | | 1. Clasificación de juego y danza autóctona, tradicional y popular. |   1.Trabajo de investigación a través de las TIC  (Contenidos nucleares: 4.2, 4.5)  Contenidos (complementarios: 1.7, 3.4, 3.8) | Conocimiento de Páginas web seguras a través del buscador google:  Wikipedia, efdeportes |  |  | REC: Pensar en tecnologías de entretenimiento: móviles, tablet |  |  |
| Descarga de APPS a través Play store |
|  |
| * 1. Lectura de información del juego o baile tradicional elegido. | Captación de las ideas principales. |  | COMP: Organizar los contenidos que se piden, es decir conocer las reglas. |  |  |
| Uso de esquemas sencillo |
|  |
| 1.2. Presentación en power-point a los compañeros de clase. | Explicación del funcionamiento del power-point |  | APL: Practicar el juego en cuestión. |  |  |
| Experiencia a través del juego |
|  |
| 1.3. Realización de un trabajo escrito. | Explicación de las pautas de presentación: portada (nombre, curso, dibujo y nombre del juego y dibujo, índice (origen, reglas y terreno de juego) bibliografía o paginas web. |  | ANA: Conocer los gestos motrices de los juegos. |  |  |
| Uso de videos. Elección de la forma más precisa para conseguir un buen resultado |
|  |
|  |  |  | EVA: Desarrollar su capacidad investigadora. |  |  |
| Visualización de entrevistas a través de la pizarra digital. |
|  |
|  |  |  | CRE: Ofrecer estrategias de juego. |  |  |
| Búsqueda de razonamiento.Trabajo de la lógica en diferentes situaciones de juego. |

**DISEÑO DE ACTIVIDADES ALTERNATIVAS**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDADES PERSONALIZADAS**  **(de enriquecimiento personal- por intereses o necesidades--**  **y de enriquecimiento curricular)** | **PRESENTACIÓN –Basado en DUA** | **CHECK** |  | **DESARROLLO MÚL**  **(Basadas en Bloom)**  **Dinámicas cooperativas**  **Organización y facilitadora** | **EXPRESIÓN MULTIPLE**  **Basado en DUA** | **CHECK** |
| Visita a un grupo de danza autóctona del pueblo.  (Contenido nuclear: 5.2  Contenido complementario: 3.8)  LO ELIGE EL ALUMNO/A | Video de presentación de la asociación “Amigos del Duero” |  |  | REC: relacionar la asociación cultural con familiares, vecinos o amigos. |  |  |
| Copiar un dibujo (emblema de la asociación) |
|  |
|  |  |  | COMP: entender la causa de la creación de estos bailes. |  |  |
| Debate sobre el video de presentación |
|  |
|  |  |  | APL: escuchar y visualizar los pasos de una danza sencilla. |  |  |
| Realiza una imagen mental de los movimientos coordinados con la música. |
|  |
|  |  |  | ANA: practicar el estribillo del baile |  |  |
| Práctica de los movimientos más característicos del baile |
|  |
|  |  |  | EVA: adquirir conciencia de pervivencia de la cultura del baile autóctono |  |  |
| Toma conciencia del valor de los bailes tradicionales. |
|  |
|  |  |  | CRE: ofrecer nuevos pasos de baile siguiendo el ritmo de la música. |  |  |
| Búsqueda de nuevas formas de evolucionar sin olvidarse de la tradición. |
|  |