

# UNIDAD NEURODIDÁCTICA: **LOS JUEGOS DE LA ANTIGUA ROMA**

CURSO AL QUE VA DIRIGIDA: **3º EDUCACIÓN INFANTIL**

## **OBJETIVOS**

- Identificar distintos tipos de juegos.
- Identificar la evolución en los juegos y juguetes.
- Saber ganar y perder aceptándolo como parte del juego.
- Aceptar y consolidar las reglas del juego.

## **COMPETENCIAS**

- Comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresión cultural.

## **CONTENIDOS**

- Juegos y juguetes.
- Normas de los juegos.
- Evolución de los juegos y juguetes.
- Vocabulario relacionado.
- Copia de palabras sencillas.
- Números hasta el 6.
- Resolución de problemas sencillos.

## **RETO**

Elaboración de una fiesta romana: dónde los juegos de la antigua Roma sean protagonistas.

## TEMPORALIZACIÓN

- Número total de sesiones: 10  
Distribuidas a lo largo del primer trimestre.



## MOTIVACIÓN

- Cuento/narrativa
- El objeto misterioso
- Murales.
- Canción.



## CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Lluvia de ideas.
- Preguntas abiertas.
- Expresar a través del dibujo.

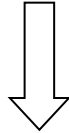


## TESTEO COMPRENSIÓN

- Ser capaz de explicar un juego y sus reglas.

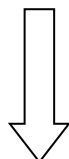
## **CONSTRUCCIÓN**

- Observación de láminas para reflexionar sobre los niños y los juegos que están realizando.
- Animar a los niños a indagar sobre cómo jugaban los romanos.
- Pensar en juguetes u objetos y decir todo lo que se puede hacer con él.



## **CONSOLIDACIÓN**

- Reflexionar sobre las diferencias y similitudes existentes entre los juguetes de ahora y los juguetes de antes.
- Utilizar juegos de la antigua Roma como forma de entretenimiento y diversión.
- Búsqueda del vocabulario relacionado con el tema.
- Construcción con materiales reciclados de algún juguete
- Buscar errores en una imagen.
- Producción de trabajos.



## **EVALUACIÓN**

- Evaluación sumativa y formativa.
- Herramientas a utilizar: valorar la progresión en sus producciones orales (explicaciones al grupo, respuesta de preguntas) y en trabajos (artísticas, elaboración fichas, grafomotricidad, lógica-matemática, juegos).  
Observación directa en la evolución del día a día.
- Agentes de evaluación será el profesorado y los propios alumnos.