***Ficha de Material didáctico***

**Xogo da oca**

* **Nome do material**: XOGO DA OCA
* **Nivel:** 1º NIVEL DE PRIMARIA (aplicable a outros niveis)
* **Recursos ou materiais utilizados na súa elaboración**: recursos de Internet, ordenador para a elaboración das casiñas no programa Word, cartolinas para a impresión das mesas e plastificadora.
* **Aplicación:** para o traballo das habilidades básicas como desprazamentos, saltos e xiros.
* **Proceso de elaboración**: recollida de imaxes en Internet para cada una das probas do taboleiro e elaboración de cada unha das casiñas coa súa explicación en cada unha delas.

|  |  |
| --- | --- |
| * **Competencias que se desenvolven e áreas nas que se pode integrar**: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnoloxía (CMCT) no lanzamento do dado, conta das casiñas, nas direccións nas distintas probas..., Competencia para Aprender a Aprender (CAA), o poder autoevaluarse na realización das probas; e Competencia Social e Cívica (CSC), no respecto dos compañeiros na realización das probas, e aprendendo a gañar e perder.   Está realizado para a área de Educación Física, pero modificando as probas pode ser aplicable a calquera outra área; aínda así, traballase interdisciplinarmente coa área de Matemáticas e Lingua Castelá. |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nivel | Área principal: Educación Física | | | Áreas que se integran: Matemáticas e Lingua Castelá | | |
| Criterio de avaliación | Estándar de aprendizaxe | Competencias clave | Criterio de avaliación | Estándar de aprendizaxe | Competencias Clave |
| 1º | B1.3.Demostrar comportamento persoal e social responsable, respectándose a un mesmo e aos outros nas actividades físicas e nos xogos, aceptando as normas e regras establecidas. | EFB.1.3.1. Participa activamente nas actividades propostas. | CSC  CAA | Lingua Castelá: B1.4. Ampliar o vocabulario a partir das experiencias de aula. | Lingua Castelá: LCB1.4.1. Utiliza o vocabulario adecuado a súa idade. | CCL |
| 1º | B3.1. Resolver situacións motrices con diversidade de estímulos e condicionantes espazo- temporais. | EFB3.1.1. Desprázase de distintas formas, variando os puntos de apoio.  EFB3.1.2. Salta de distintas formas, variando os puntos de apoio e as frecuencias.  EFB3.1.3. Realiza xiros sobre o eixe lonxitudinal variando os puntos de apoio, con coordinación e boa orientación espacial. | CSC  CAA  CMCT | Matemáticas:  B2.4. Identificar e resolver problemas da vida cotiá, adecuados ao seu nivel, establecendo conexións entre a realidade e as matemáticas e valorando a utilidade dos coñecementos matemáticos adecuados e reflexionando sobre o proceso aplicado para a resolución de problemas. | Matemáticas:  MTB2.4.1. Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados. | CMCT  CAA |

|  |  |
| --- | --- |
| * **Actividades que se poden realizar**: trátase dun xogo realizado para traballar as habilidades básicas (desprazamentos, saltos e xiros), aínda que tamén trabállase a condición física.   Modificando as probas pódese utilizar para traballar outros contidos, como por exemplo, xogos populares, habilidades de lanzamentos con todo tipo de material... así como contidos de outras áreas. |  |

* **Como se traballa co alumnado**: previa colocación das casiñas en orde formando o Xogo da Oca, a organización empregada no mesmo é con pequenos grupos (5-7 alumnos por grupo). Establecese unha orde de lanzamento do dado e vaise avanzando no taboleiro; o grupo realizará a proba que lle toque, se a realiza con éxito pode seguir tirando (máximo tres veces consecutivas), se non a consegue perderá o turno pasando o dado o equipo seguinte. Mentres un grupo está realizando a proba, os demais deberán permanecer o redor do taboleiro, facendo de xuíces.

