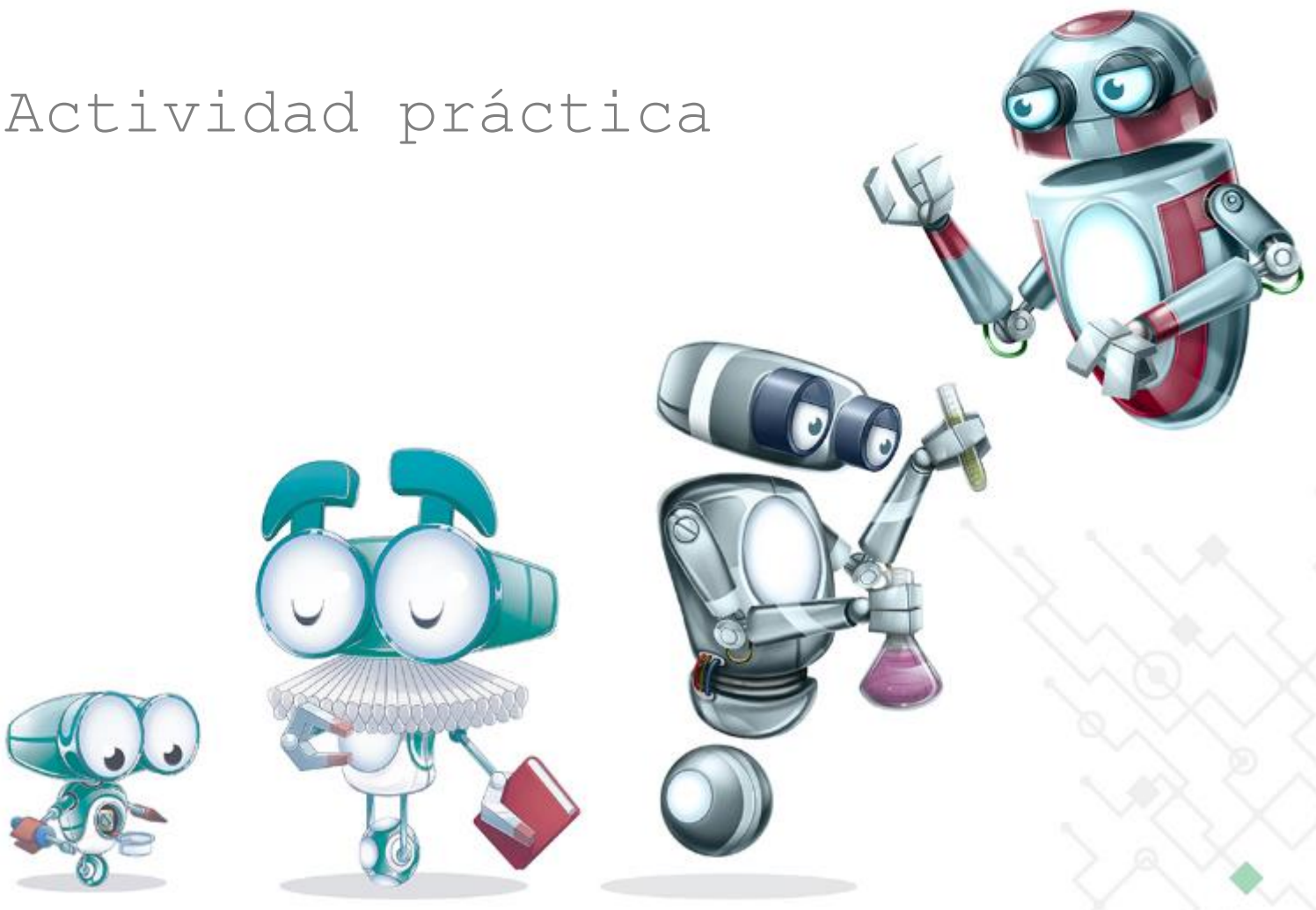


# Formación en Tecnología, Programación y Robótica

Educación Primaria  
Comunidad Autónoma  
de Madrid

Actividad práctica



# Educación Secundaria Inicial. Actividad con Scratch

1\_ Nombre, apellidos y correo electrónico de EducaMadrid del participante

María Blázquez Navarro

mblazquez4@educa.madrid.org

2\_ Título de la unidad didáctica

“Entramos en el Estadio de Tina”

3\_ Curso

4ºEducación Primaria

4\_ Descripción de la unidad didáctica

La unidad didáctica está desarrollada para el área de Educación Física y en concreto de los “juegos predeportivos”.

Diseñada para alumnos de 4º de Educación Primaria, aunque se puede adaptar para cursos superiores añadiendo complejidad en la profundidad de la investigación de los diferentes “deportes propuestos” e incluso ampliando el abanico de deportes planteados.

La principal idea de la unidad didáctica junto con el uso del juego planteado es que amplíen el conocimiento de jugadores que en la actualidad están desarrollándose en su carrera deportiva y no son televisivamente populares, creando así diversos debates y cuestiones interesantes que a estas edades ya se pueden trabajar.

Además de compartir, entre las parejas que trabajarán juntas, la información que van a investigar.

Se les puede dar como inicio un listado de webs deportivas por las que puedan buscar información.

Y también podría surgir el realizar algún trabajo colaborativo entre las parejas de algún deportista de los mencionados en el juego, para realizar una “bibliografía deportiva”.

## 5\_ Competencias que se trabajan

- Aprender a aprender
- Competencia digital
- Competencia lingüística
- Competencias sociales y cívicas

## 6\_ Objetivos

- Conocer y practicar juegos predeportivos trabajados en clase.
- Conocer y respetar normas básicas de los juegos predeportivos.
- Participar de forma activa en la práctica de juegos y deportes de equipo.
- Respetar las limitaciones y capacidades propias y de los demás en la práctica de los juegos predeportivos.
- Investigar sobre jugadores de los diferentes deportes planteados a través de "El estadio de Tina" en parejas, respetando las ideas y las opiniones.

## 7\_ Contenidos

- Los juegos predeportivos y normas básicas.
- La importancia de la participación en equipo.
- El respeto.
- La investigación deportiva.

## 8\_ Criterios de evaluación

- Participa en las actividades y juegos planteados en clase.
- Conoce las normas y reglas de los juegos predeportivos.
- Ha investigado con su pareja en el "Estadio de Tina"
- Respeto las limitaciones y capacidades propias y de los demás.

## 9\_ Descripción de los bloques utilizados

Para la realización del juego se ha trabajado en base a un escenario, un ESTADIO. El juego se ha planteado como una actividad colaborativa, es decir, en parejas. A la vez que van jugando, deberán ir investigando y buscando información que el juego les va cuestionando. Por ello se les deja tener cuaderno de Educación Física u hoja para apuntas, y como apoyo extra a la investigación digital: diferentes "buscadores". En la descripción inicial mencioné "google", pero se les puede dar un listado de webs deportivas donde encontrar los datos requeridos.

Es una idea que puede ser ampliable a más deportes y a cuestiones más complejas si se planteará a cursos superiores.

El juego se inicia con la presentación de TINA, que es un Fantasma con disfraz, que da la bienvenida a las parejas. Habrá que pinchar a TINA en el momento en el que dice "VAMOS A DESCUBRIR CADA UNO DE LOS DEPORTES DEL ESTADIO".

Irán presentando cada deporte con el material que representa "disfrazado", y les plantea "una pregunta" sobre la que deberán investigar y rellenar en la misma pantalla, ya que se han creado diferentes "listas", irán apareciendo y desapareciendo hasta salir todos.

Los deportes son:

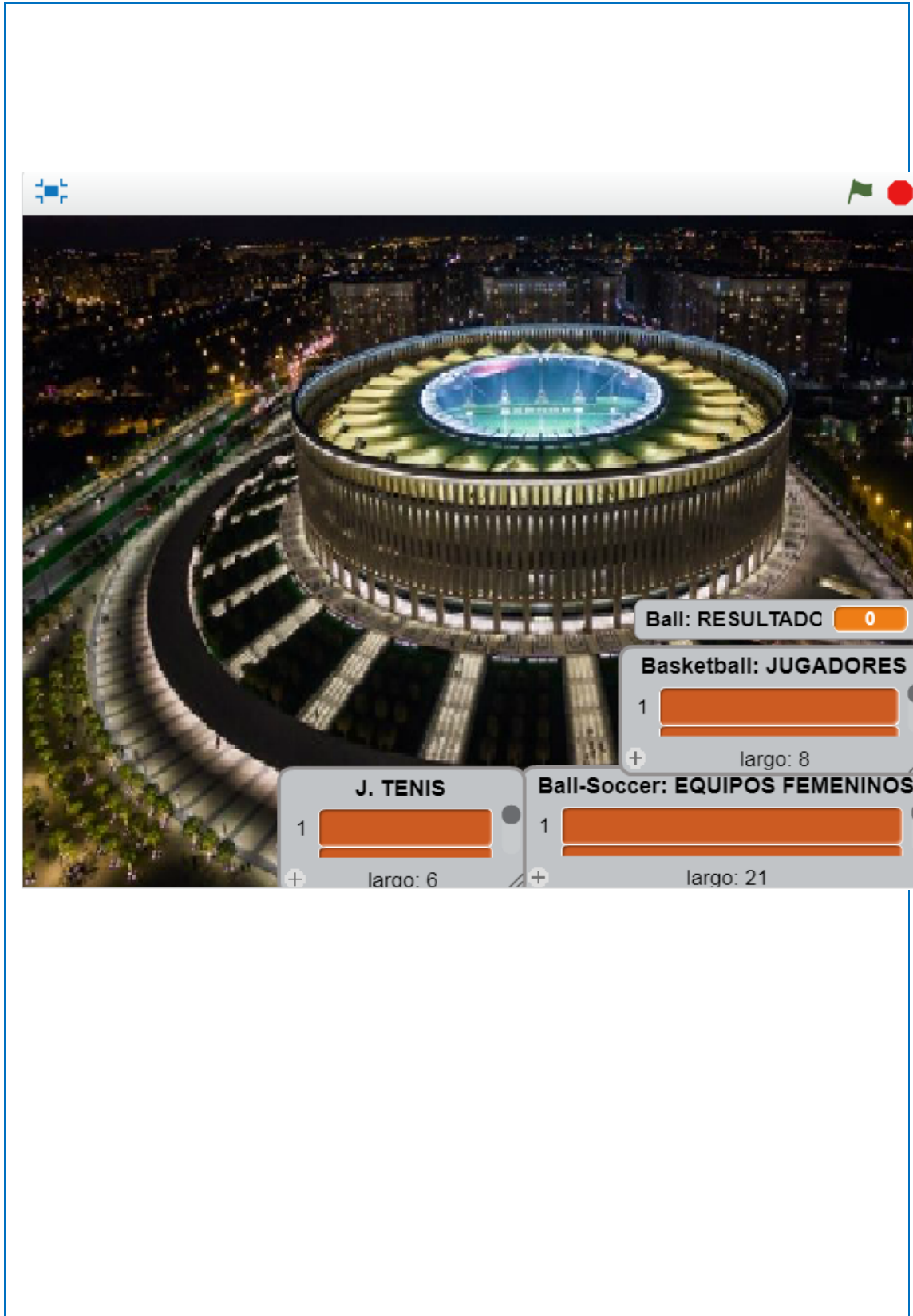
- Tenis, Baloncesto, Fútbol, Béisbol y una pelota polivalente.

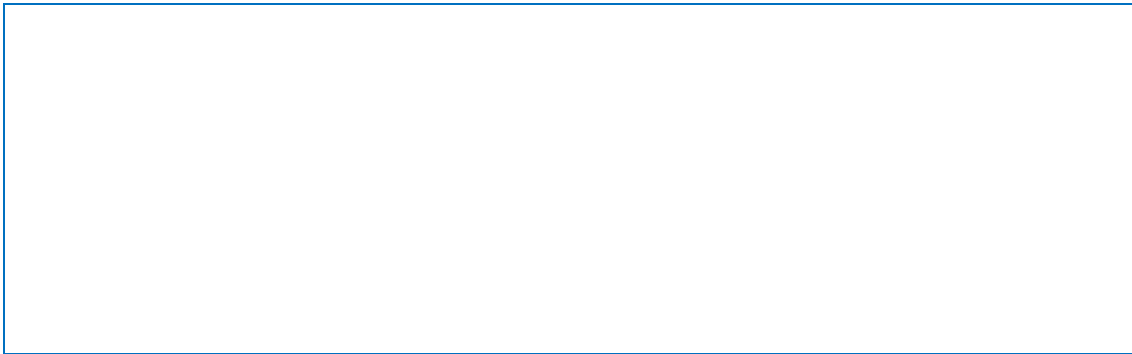
Cada imagen se ha adaptado al marco variando en tamaño y forma necesaria. Al igual que los cuadros de las listas creadas.

10\_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/212027619/#player>

## 11\_ Captura del programa creado





x	Marque con una cruz si acepta que esta unidad didáctica quede recogida bajo una licencia Creative Commons (by - nc - sa) (Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual) para ser compartida por todos los miembros de la comunidad de docentes: <a href="http://es.creativecommons.org/blog/licencias/">http://es.creativecommons.org/blog/licencias/</a>
---	---

A dark teal background with a faint, light teal network diagram consisting of interconnected nodes and lines, resembling a circuit board or data network.

*Telefonica*

---

EDUCACIÓN  
DIGITAL

**SCOLARTIC\_**  
Creando Código