



## P2\_UD11\_XOGOS DE SAÚDE\*



UNIDADE	CRITERIO DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CC
<b>XOGOS DE SAÚDE</b> 	<b>Cri. EF. 6.2.</b> Mostrar interese por cumprir as normas referentes ao coidado do corpo.	<b>Est. EF. 6.2.3.B.</b> Mostra interese e recoñece algún dos efectos beneficiosos dos hábitos posturais correctos aplicados a súa vida cotiá (por exemplo, levar mochila, levantar bolsas de compra, como sentarse, etc.).	CMCT

UNIDADE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	CC	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<b>XOGOS DE SALUDE</b> 	<b>Est. EF. 6.2.3.B.</b>	CMCT	- Mostra interese polos hábitos saudables. - Recoñece, con axuda, algúns dos efectos beneficiosos dos hábitos posturais correctos.	P2_EF_UD11_ESCALA DE OBSERVACIÓN  P2_EF_UD11_PROBA ESCRITA	10=S; 8=CS; 6=AM; 5=AV; 3=CN; 2=N  2 puntos por cada unha que identifique de forma eficaz.

	<b>PROPOSTA DE XOGOS CON PICTOGRAMAS DE ARAASAC</b>
<b>SALUDABLE OU NON SALUDABLE</b>	Tras una breve introdución do que son os hábitos saudables e non saudables, colocamos un aro vermello e outro verde a certa distancia, todas as tarxetas dos pictogramas boca abaixo, e a uns cantos metros máis alá, 3 o 4 filas con todo o alumnado. Como nun xogo de relevos, deberán ir coller unha das tarxetas, mirar o hábito e decidir si se trata dun saudable ou non saudable, metendo esta dentro do aro que lle corresponda. O finalizar, comprobamos entre todos/as se están clasificados correctamente. Como algúns é a primeira vez que os vemos, teremos que explicalos e xustificar a súa clasificación.
<b>MÉMOY COOPERATIVO</b>	Colocamos boca abaixo 6 imaxes de hábitos saudables e non saudables e as súas 6 descrições. A unhas 15 o 20 metros colocaremos os grupos de alumnos e alumnas, preferiblemente non máis de 4 o 5 integrantes por cada memory. De un en un deberán correr e levantar unha carta de cada e comprobar se coinciden. Se coinciden, podemos ademais pedirles que as introduzan nun aro verde (hábito saudable) ou en un aro vermello (hábito non saudable).
<b>DADO DE LOS HÁBITOS</b>	Introducimos as tarxetas no dado e distribuímos polo espazo 4 aros vermellos e 4 aros verdes. Colocamos 4 equipos en filas e lanzamos o dado. Según o hábito que apareza, os catro primeiros xogadores e/ou xogadoras deberán correr a situarse no aro que corresponda.  Se polo contrario colocamos nas caras do dado as tarxetas de "HÁBITOS SALUDABLES" e "HÁBITOS NON SALUDABLES", o que terían que localizar os nenos e nenas serían as tarxetas correspondentes a este hábito. Estas poderemos colocalas máis ou menos escondidas e máis ou menos lonxanas da zona de saída.
<b>PARACAÍDAS</b>	Coas tarxetas pegadas en pelotas de plástico. Entre todos, sacamos fora os hábitos malos e deixamos dentro os bos. Tamén podemos nomear un hábito saudable ou non saudable, e que teñan que pousar unha pelota sobre a cor verde ou vermella respectivamente.
<b>"AS PELÍCULAS"</b>	Pedimos individualmente que representen os hábitos saudables e non saudables traballados, mentres o resto de compañeiros e compañeiras tratan de adivinalos.

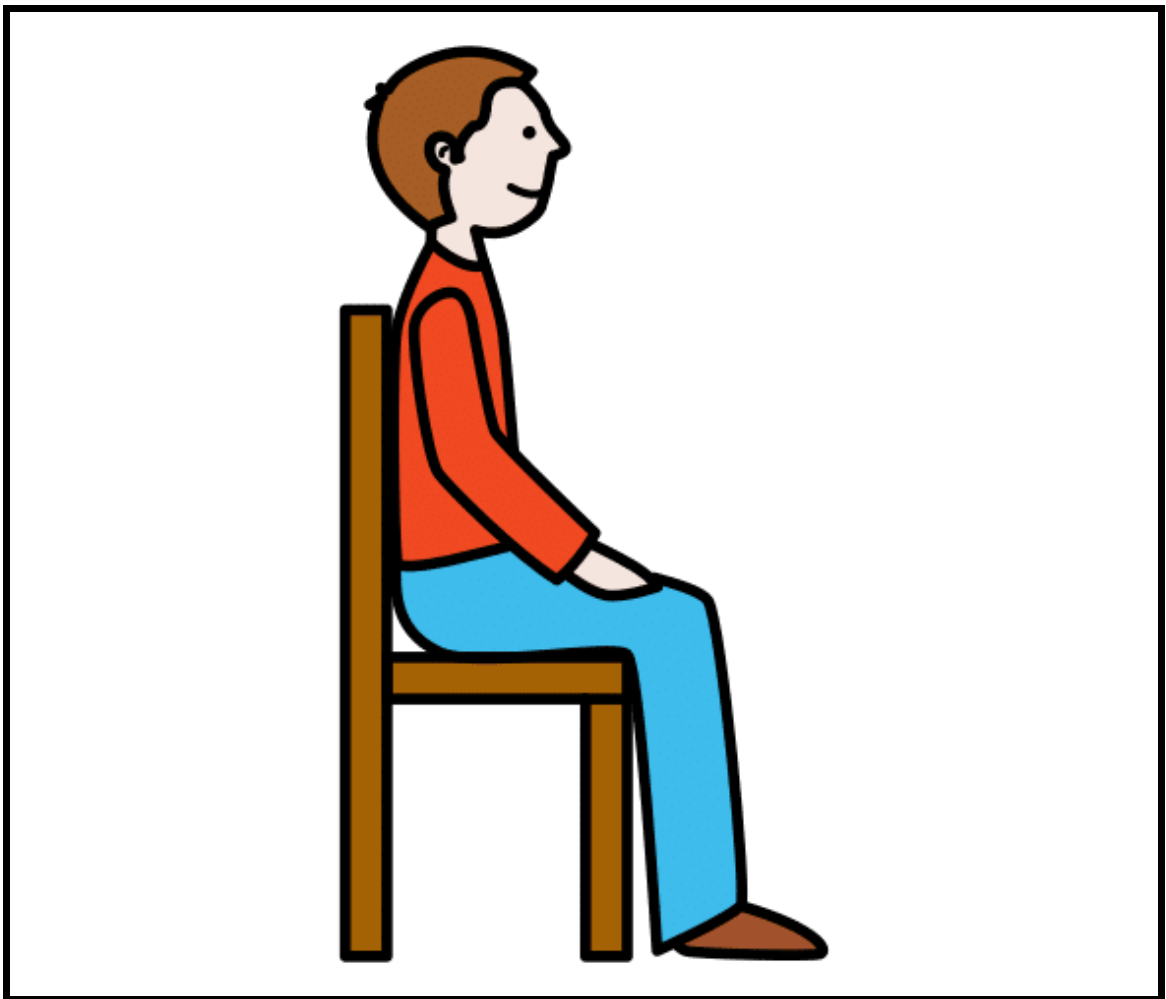
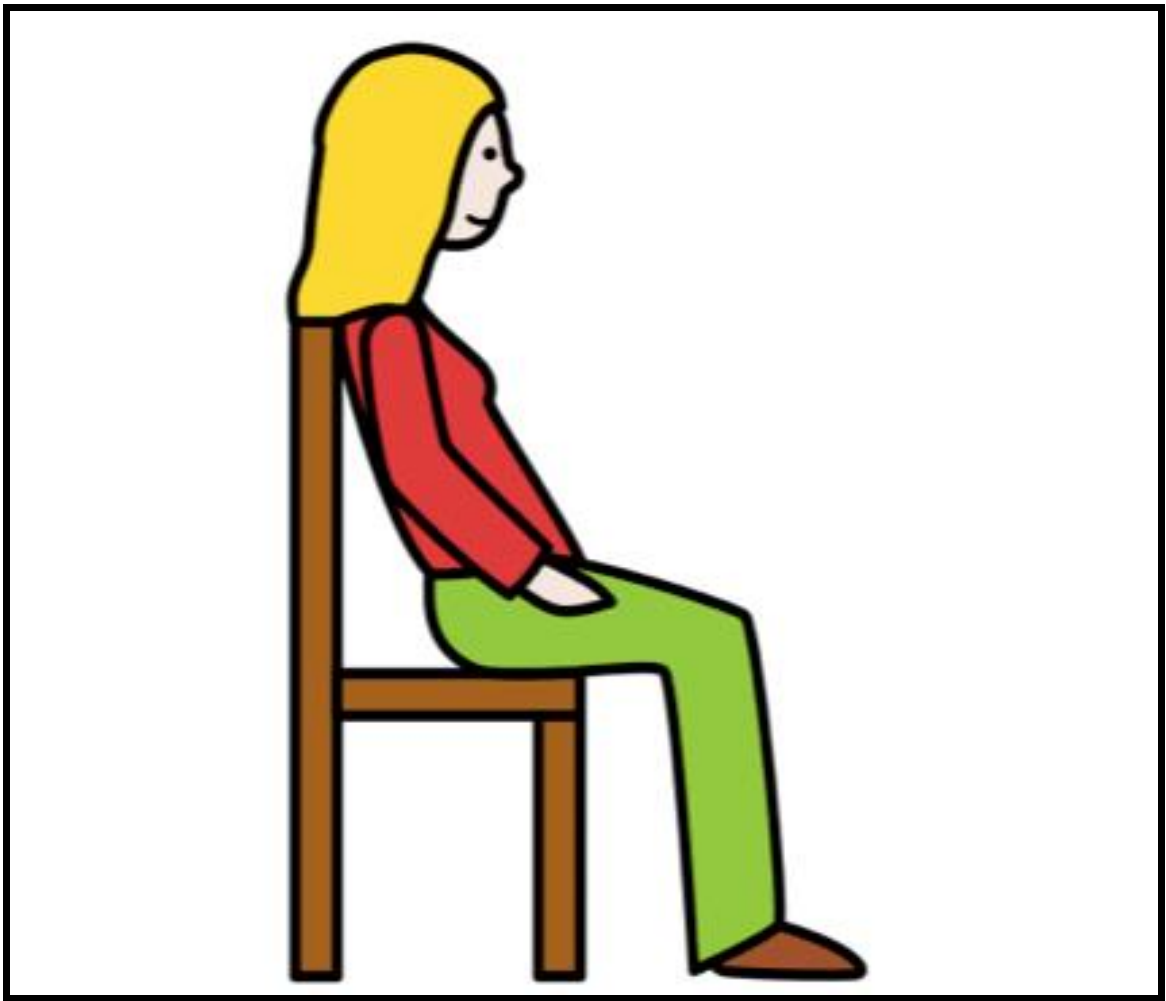
\*Esta unidade está contextualizada en 2º de Primaria e traballouse conxuntamente coa unidade de sendeirismo.

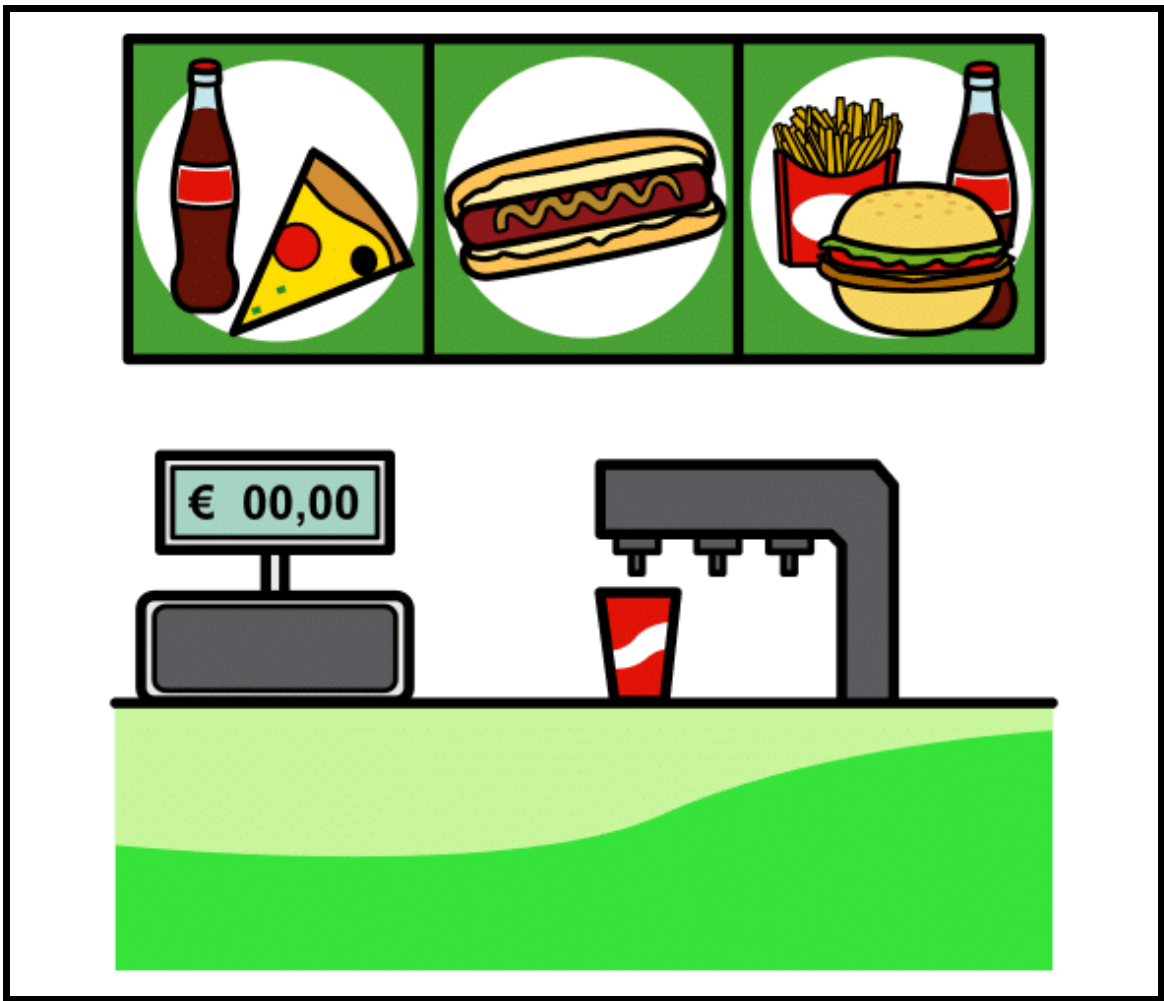
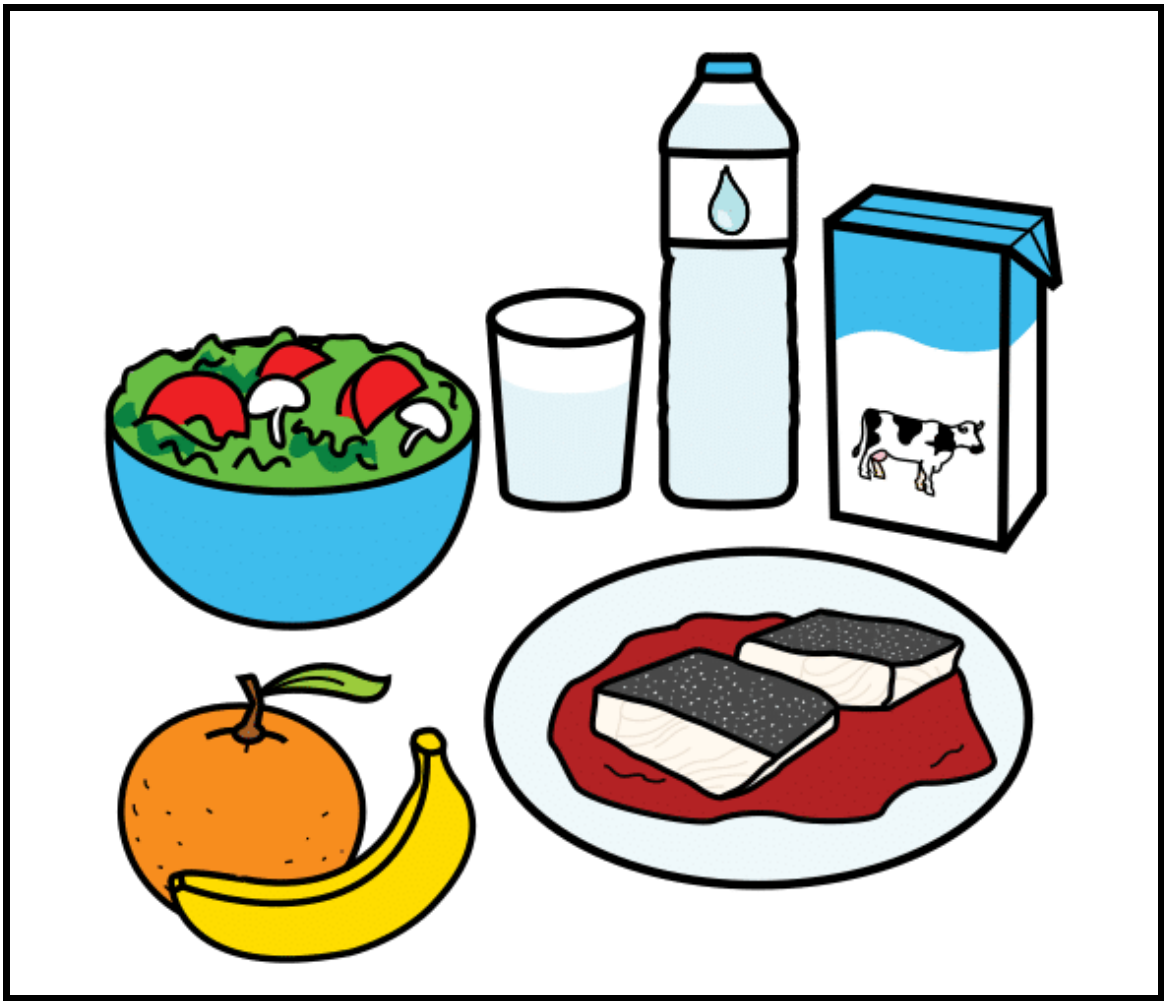
Autor pictogramas: Sergio Palao; Procedencia: <http://catedu.es/arasaac/> Licencia: CC (BY-NC-SA)

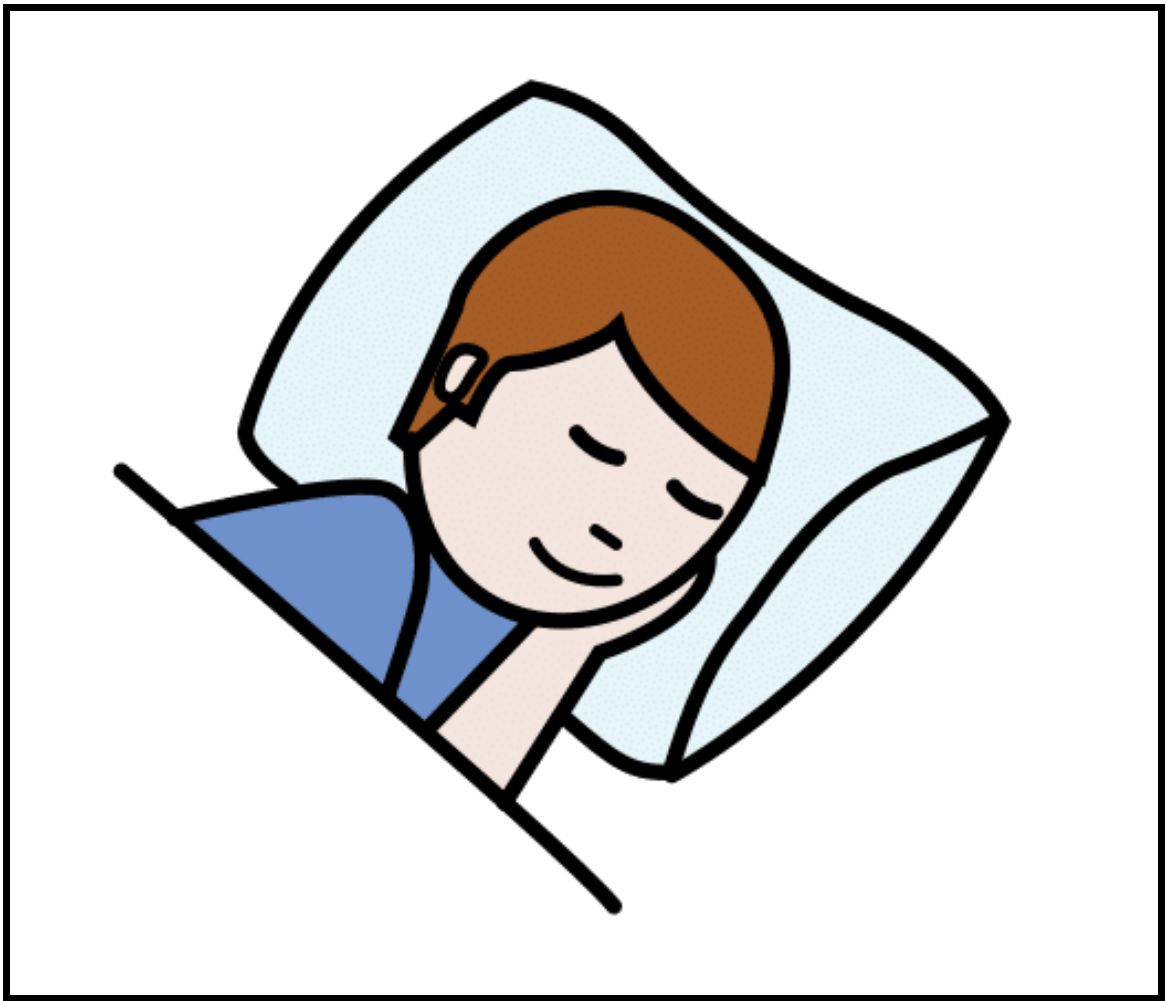
Autores: Inés Aguares y Luís Angulo

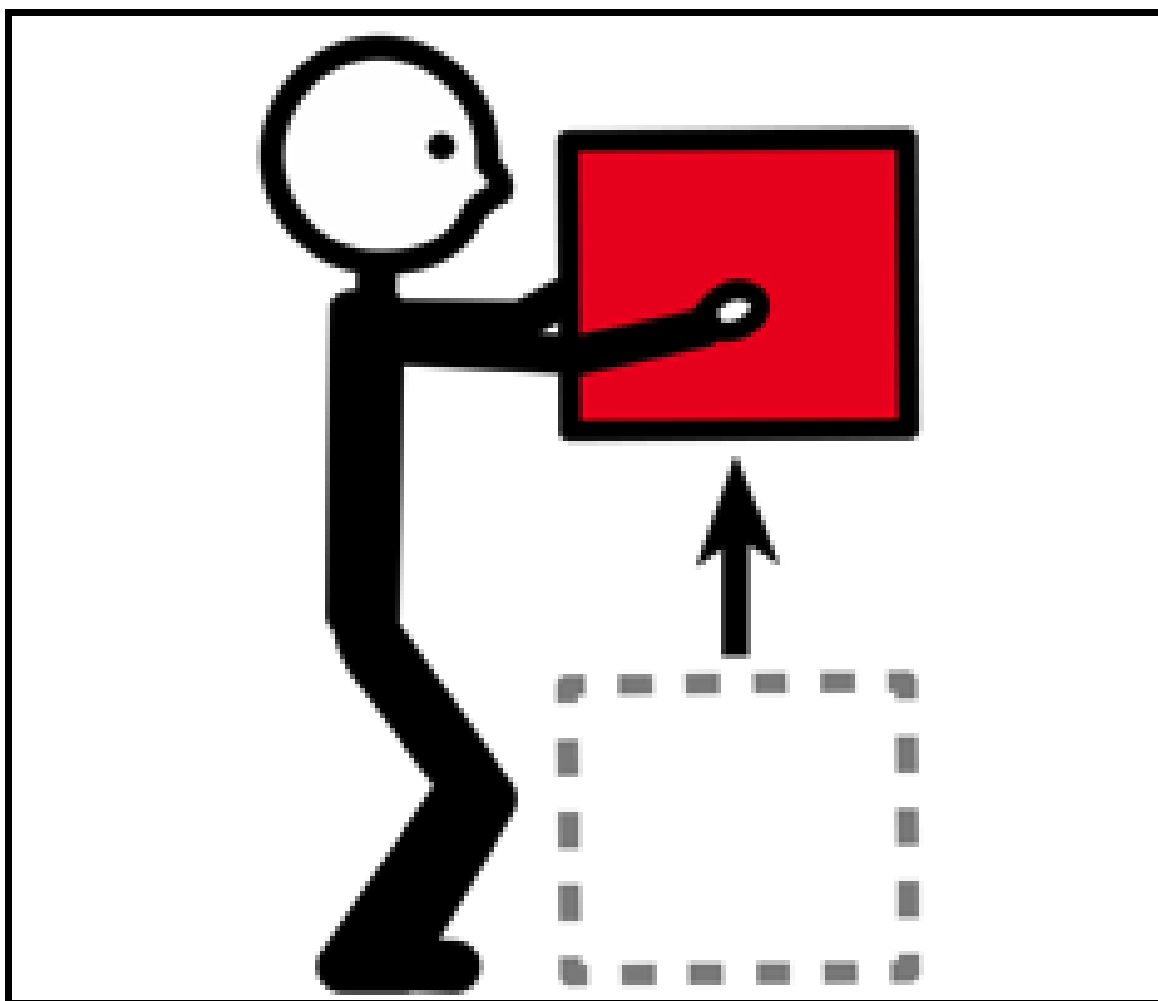
Tradución a galego: Tamara Murias Fernández

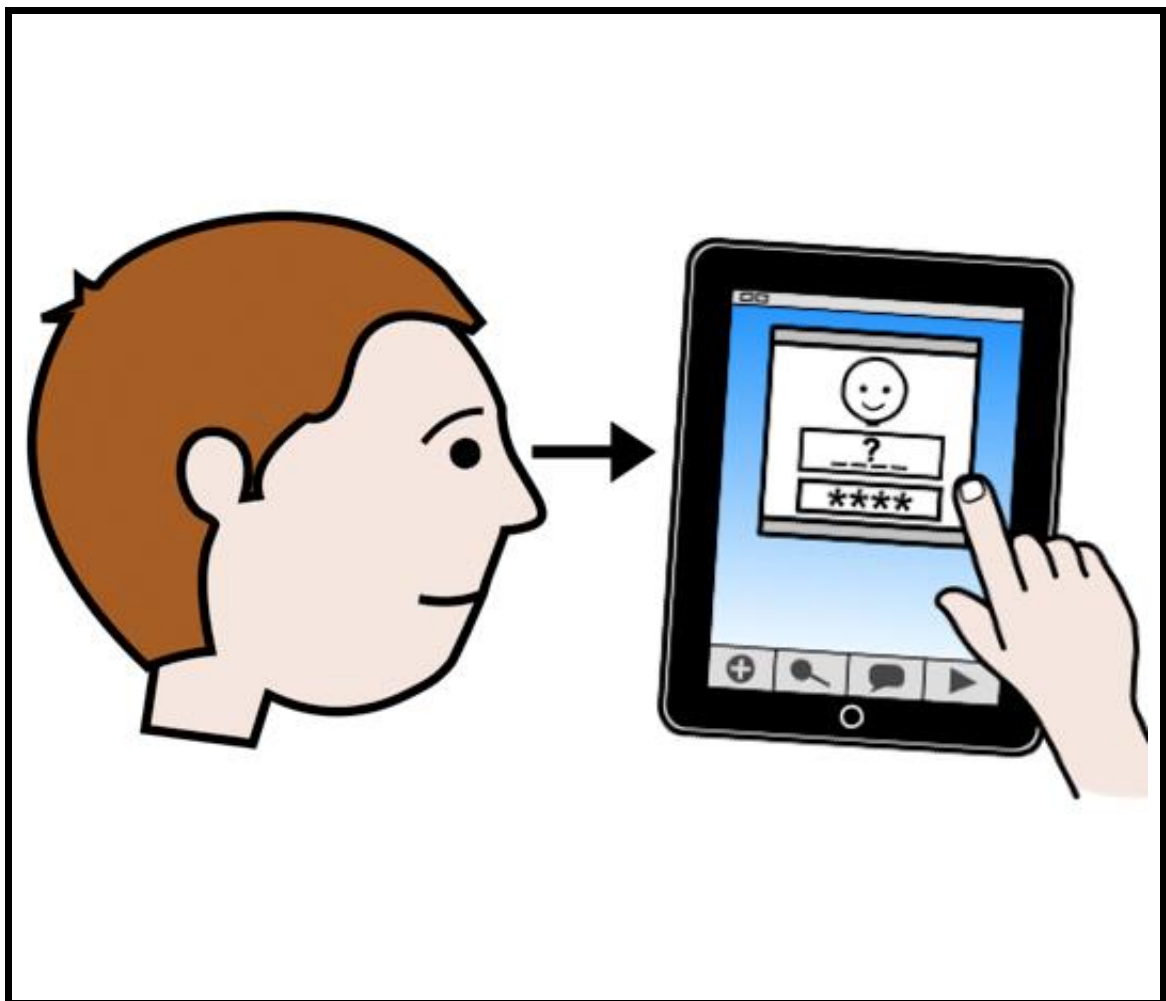
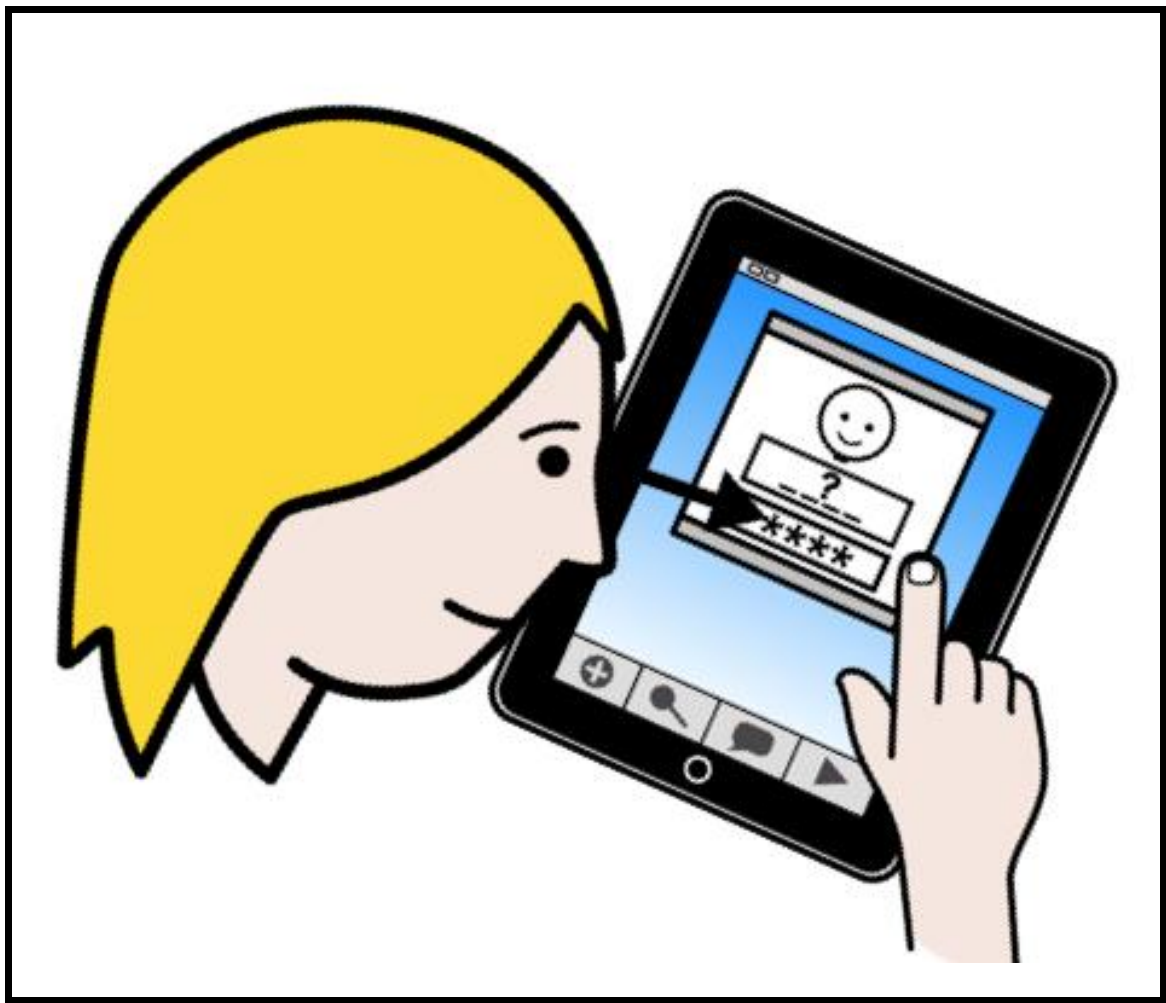


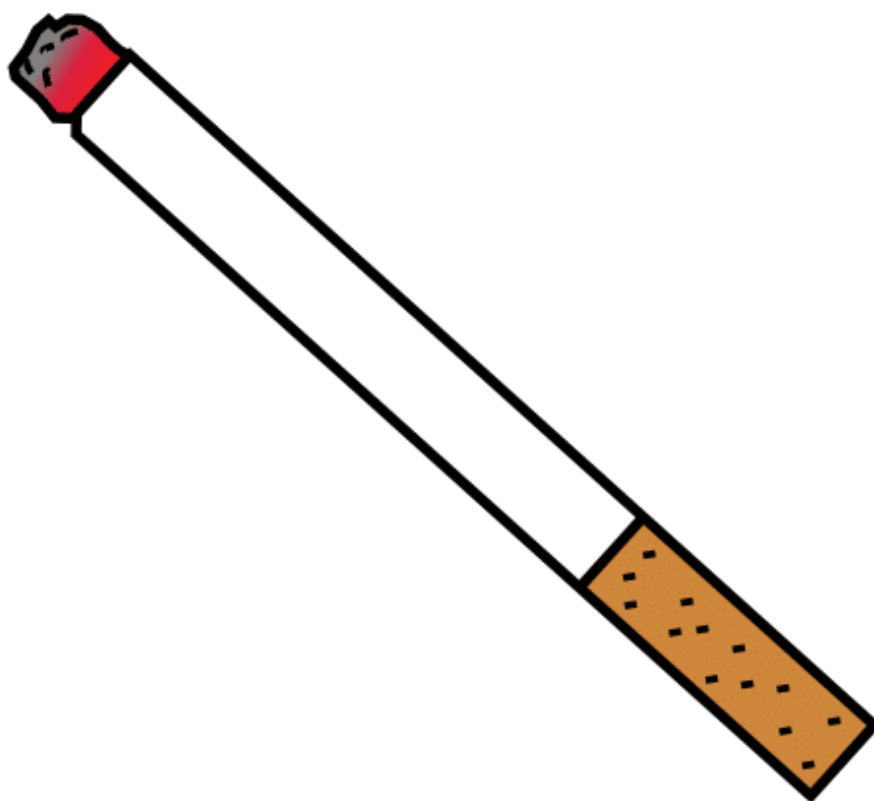




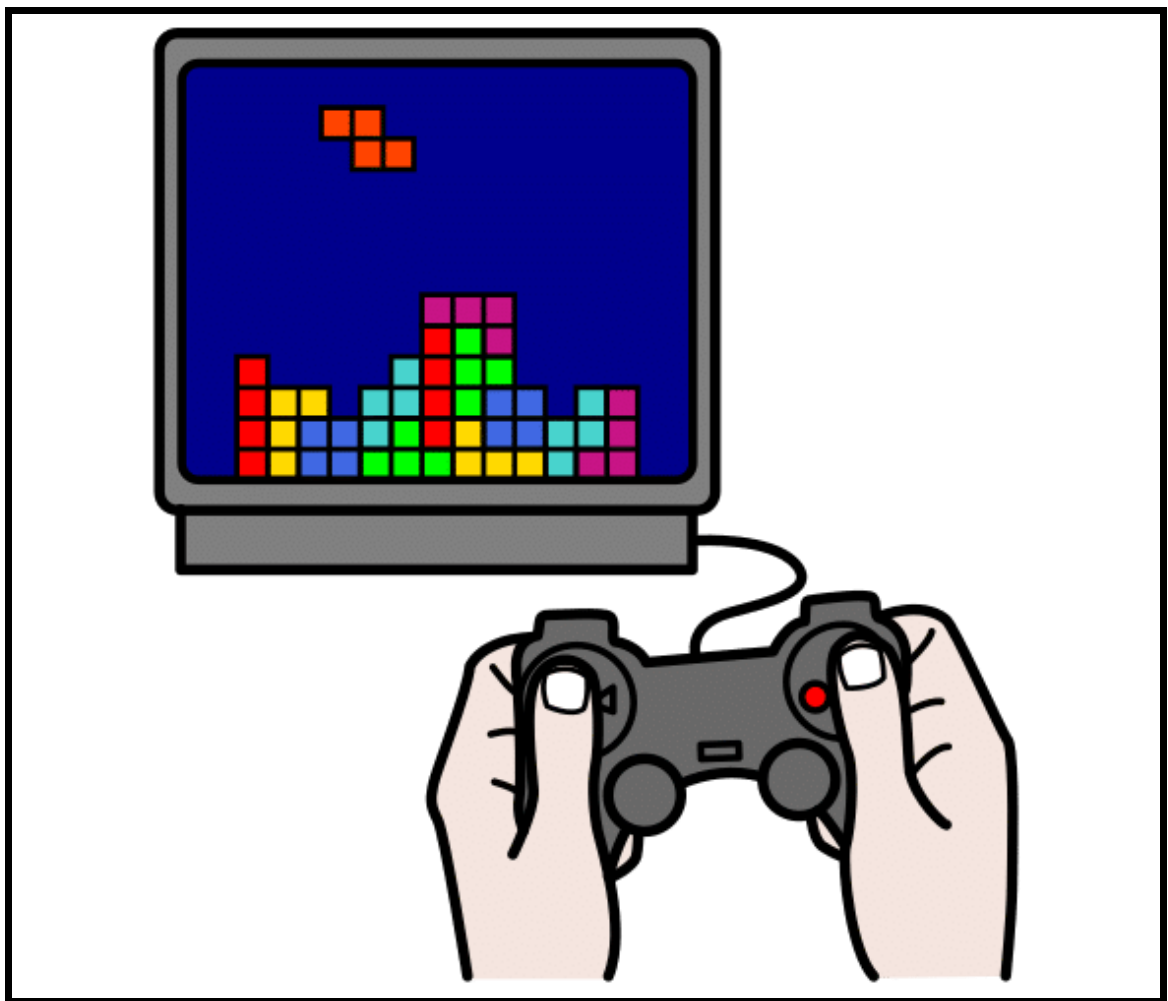
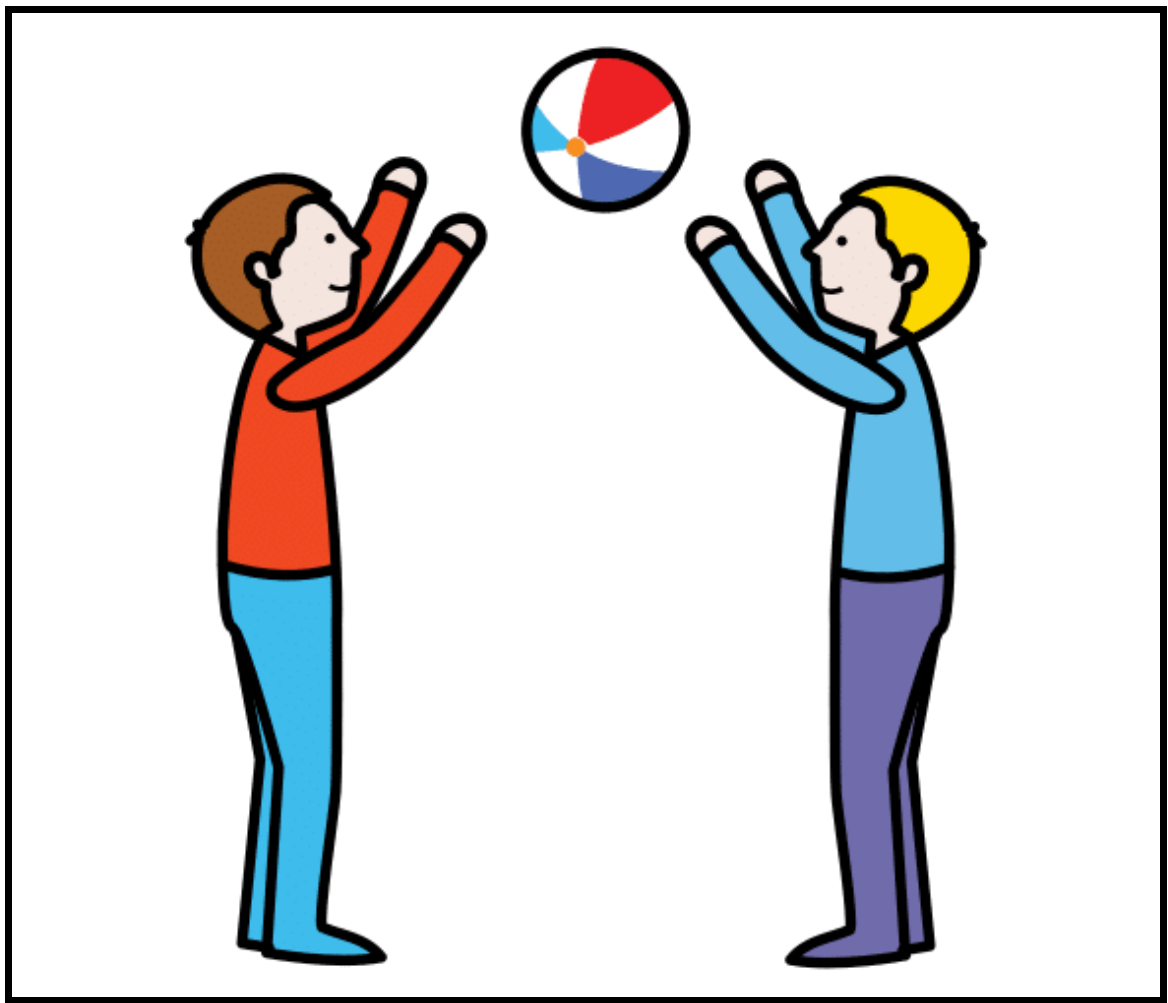










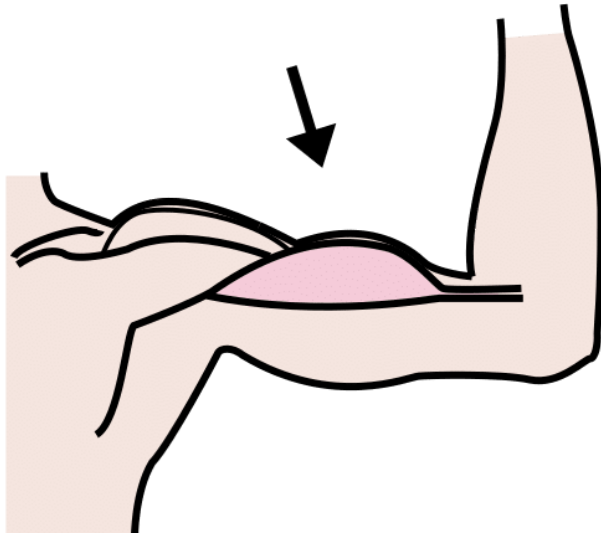


# **HÁBITOS SAUDABLES**

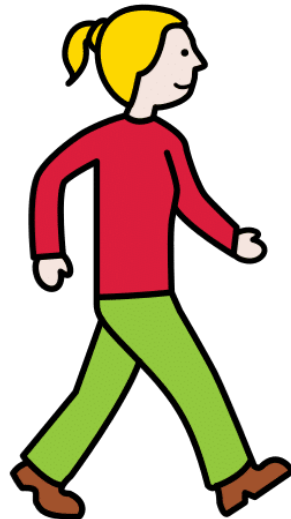


# **HÁBITOS NON SAUDABLES**





## **EFFECTOS SOBRE O MEU CORPO**



**LEVAR  
BEN A  
MOCHILA**

**LEVAR  
MAL A  
MOCHILA**

**SENTARSE  
BEN**

**SENTARSE  
MAL**

**COMIDA  
SAUDABLE**

**COMIDA  
RÁPIDA**

**DURMIR  
10  
HORAS**

**DURMIR  
POUCO**

**COSTAS  
RECTAS**

**COSTAS  
TORCIDAS**

**MIRAR A  
PANTALLA  
DE CERCA**

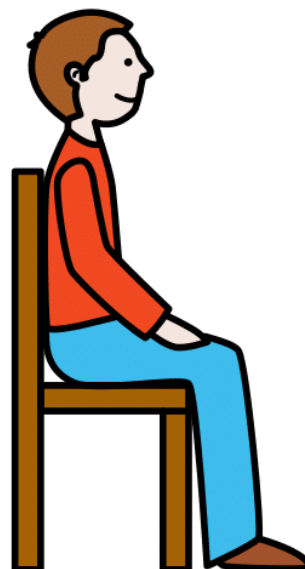
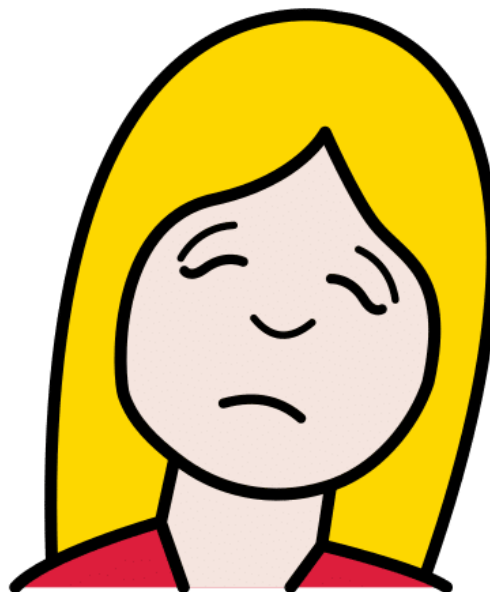
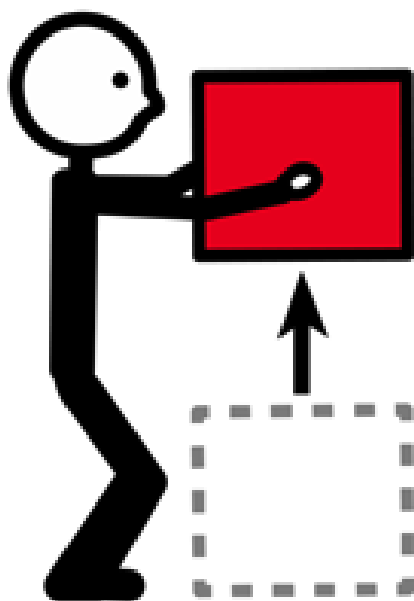
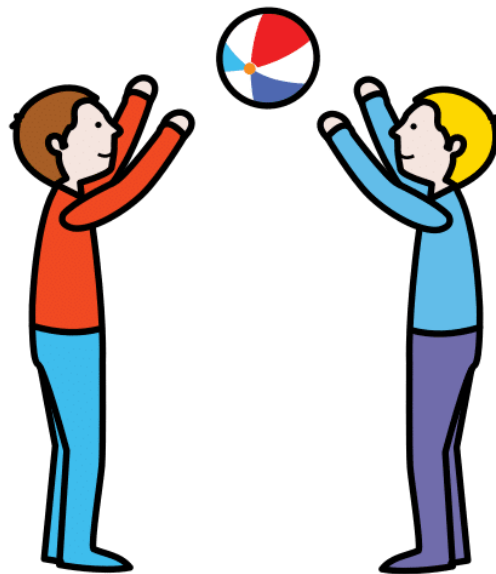
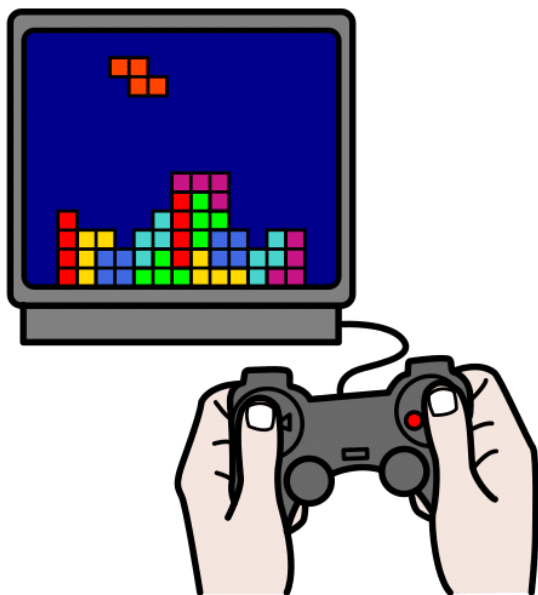
**MIRAR A  
PANTALLA  
CON  
DISTANCIA**




**FUMAR**

**NON  
FUMAR**


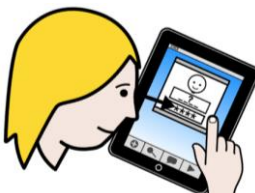
**XOGAR  
CON  
AMIGOS**

**XOGAR  
MOITO COS  
VIDEOXOGOS**



 	<b>P2_EF_UD11_PROBA OBJECTIVA</b>		
	<b>NOME:</b>		

<b>Est.EF.</b> <b>6.2.3.B.</b>	INDICA SE SON VERDADEIRAS <input checked="" type="checkbox"/> OU FALSAS <input type="checkbox"/> AS SEGUIENTES AFIRMACIÓNS.
	SE ME SENTO ASÍ CONCÉNTROME MELLOR. <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>
	SE LEVO ASÍ LA MOCHILA DOERANME AS COSTAS. <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>
	SENTARSE CORRECTAMENTE É UN HÁBITO SALUDABLE. <div> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> </div>

<b>Est.EF.</b> <b>6.2.3.B.</b>	RODEA A FORMA CORRECTA DE REALIZAR OS SEGUIENTES HÁBITOS.
SE QUERO LEVANTAR ALGO DO CHAN MELLOR FACELO ASÍ...	<div>   </div>
SE ESTOU MIRANDO UNHA PANTALLA MELLOR FACELO ASÍ...	<div>   </div>