

Situaciones de Aprendizaje en Educación Física



**Gobierno
de La Rioja**



CRIE
CENTRO RIOJANO
DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA

Este texto recoge las situaciones de aprendizaje elaboradas por las personas participantes en los Grupos de Trabajo Intercentro dedicados al ámbito de la Educación Física en Educación Primaria y Educación Secundaria durante el curso 2022/2023 .

© Consejería de Educación, Cultura, Juventud y Deporte. Gobierno de La Rioja.

Coordinación: Agustín Rodríguez Jiménez y Javier Terroba Valdecantos

Autoría: Silvia Alcalde Ezquerro, Natalia Arroita Villodas, Jorge Blanco Cariñanos, Israel Cano Peña, Ignacio Eguizábal Vivaracho, Estíbaliz Garrido Rivera, Héctor Martínez Martínez, M^a del Carmen Miranda Martínez, Daniel Pérez Sánchez, David Ruiz Ruiz, Eduardo Varea Larena, Jorge Velasco Valdecantos, Agustín Rodríguez Jiménez, Eduardo Gajate Santamaría, Alejandro González Angulo, Francisco Javier Jiménez Marín, Nerea López Moreno, Nayua Losa Ezquerro, José Antonio Pablo Sampedro, Eduardo Sáenz de Cosca Hernández, Eva San Martín Pajares, Javier Terroba Valdecantos

Edita: Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE).

ISBN: 978-84-09-52517-1

Año de edición: 2023

Índice

Las situaciones de aprendizaje en Educación Física.....	6
Guía para locos docentes de patio. Paso a paso en las situaciones de aprendizaje en Educación Física. Educación Primaria.....	10
Prólogo.....	12
¿Qué es y qué no es una situación de aprendizaje?.....	13
Pasos para elaborar una situación de aprendizaje.....	14
Nuestra plantilla.....	15
Propuestas para primer ciclo.....	18
Recorremos los GR.....	19
La coopefracción es la solución.....	23
Propuestas para el segundo ciclo.....	27
El circo de los retos.....	28
Rodando hacia una movilidad sosteniblef.....	31
Propuestas para el tercer ciclo.....	34
Parkour band.....	35
Twincon leaguef.....	38
Situaciones de aprendizaje en EF para Educación Secundaria.....	43
Salvar el planeta edufis.....	45
Atrápame si puedes.....	74
Juegos sostenibles.....	106
Influencers deportivos.....	138
Got talent.....	153

Primeros auxilios, ¿dispuestos para actuar?.....	166
Yoga.....	195
Kings sala ligue.....	204
Corremos por ellos, corre por ti.....	237

LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA

Este texto es fruto de la labor realizada por dos Grupos de Trabajo Intercentros durante el Curso Escolar 2022/2023. Uno de ellos estuvo integrado por maestras y maestros especialista en Educación Física que desarrollaban su labor docente en Educación Primaria y el otro por profesorado de la misma materia en Educación Secundaria.

Se trata de dos textos con diferente nivel de concreción curricular. En el trabajo elaborado por el profesorado de Educación Primaria se han creado infografías que presentan unidades de programación desarrolladas al nivel de programación didáctica. Mientras, el presentado por el profesorado de Educación Secundaria desarrolla unidades de programación al nivel de programación de aula. Juntos constituyen una ejemplificación de singular valía para quienes desarrollamos nuestra labor en el ámbito de Educación Física en la medida en que, a su indudable rigor pedagógico, suman la relación de complementariedad en la construcción del currículo.

El marco derivado del desarrollo de la LOMLOE ha conducido a un universo conceptual en el que se han incorporado diferentes términos, a veces, matizados en diferentes comunidades autónomas.

Dentro de este contexto, se ubican dos conceptos que, en ocasiones, se solapan: unidad de programación y situación de aprendizaje.

Una unidad de programación constituye el elemento de organización de la concreción del currículo y su traslación a la acción didáctica durante un periodo concreto dentro de un curso escolar. Puede adoptar formas plurales como proyectos, unidades didácticas integradas... Y en su seno puede incluir una o más situaciones de aprendizaje. Ésta es la vía seguida en la Comunidad Autónoma de La Rioja. Con todo, desde el Ministerio de Educación y Formación Profesional y desde el camino seguido por algunas comunidades autónoma se ha sustituido la distribución del curso escolar en unidades de programación por su construcción desde situaciones de aprendizaje, estableciendo una identidad de facto entre ambos referentes.

Retornando a nuestro contexto, La Resolución 17/2023, de 25 de abril, de la Dirección General de Innovación Educativa, por la que se regulan determinados aspectos sobre la organización, evaluación y promoción de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja, a partir del curso 2023/2024 (BOR de 27 de abril de 2023) delimita la estructura de referencia y los elementos integrantes de una unidad de programación, integrando los referentes de identificación, la concreción curricular y la situación o situaciones de aprendizaje que la integran según lo recogido en la siguiente tabla.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:			
ÁREA O MATERIA:	CURSO:	TEMPORALIZACIÓN (nº DE SESIONES Y FECHAS):	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS:
CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
PREGUNTAS DE ENFOQUE Y RETO		
PRODUCTO EVALUABLE		
SECUENCIA COMPETENCIAL		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ACCIONES PARA INTEGRAR EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE		
Motivación:		
Representación:		
Acción y expresión:		

Centrándonos en las situaciones de aprendizaje, los decretos de currículo, tanto a nivel estatal como autonómico, las definen como situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

Y en los decretos de currículo autonómicos se determina que, en aras de propiciar la adquisición de las competencias específicas, como paso para la adquisición de las competencias clave propias del perfil competencial de salida, es preciso que confluyan, en las situaciones de aprendizaje, diferentes principios:

A. Acción. Teniendo en cuenta que las competencias remiten a la práctica y se adquieren desde la práctica, los contextos de aprendizaje requieren, ineludiblemente, de la participación activa de cada alumno, que se convierte, de este modo, en auténtico agente de su proceso de aprendizaje. Dentro de este marco se trata de que las situaciones de aprendizaje promuevan una acción dotada de significado dentro del contexto en el que tienen lugar.

B. Reflexión. Para que la práctica no se convierta en mero activismo, es preciso que las situaciones de aprendizaje integren tiempos para la reflexión; reflexión sobre los procesos vividos y los resultados alcanzados, sobre el porqué de su ajuste o desajuste en relación con aquello que permite desenvolverse de forma competente en cada contexto, sobre los elementos que convergen en una acción exitosa y sobre cuestiones de naturaleza personal, social y ética ligadas a la práctica. Es el ciclo acción-reflexión-acción el que permite construir y reconstruir los aprendizajes y mostrarse progresivamente más competente en diferentes entornos.

C. Globalidad. Si las competencias integran conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, si son resultado de la convergencia entre el saber, el saber hacer y el actuar desde referentes éticos, es necesario que las tareas que suscitan su adquisición impliquen a la persona desde una óptica integral y que la acción educativa no se polarice sobre ámbitos concretos.

D. Significatividad. Los nuevos aprendizajes que contribuyen a que cada persona avance hacia la adquisición de competencias, han de estar vinculados de forma no arbitraria con las experiencias y aprendizajes previos. Será necesario, en consecuencia, ahondar en lo que el alumno conoce y sabe hacer para ofrecer contextos de aprendizaje que le permitan avanzar conectando e interrelacionando con los aprendizajes previos, los nuevos objetos de aprendizaje.

E. Contextualización. El saber implícito en las competencias es un saber física, social y culturalmente situado. Su adquisición es preciso abordarla, por lo tanto, en situaciones de aprendizaje vinculadas a escenarios concretos, relacionadas con un medio, con un ambiente, con una realidad específica. De forma consecuente, se requiere que los contextos de aprendizaje tengan su punto de anclaje en el espacio de vida en el que se desenvuelve el alumnado, bien reproduciéndolo o bien para buscar alternativas con las que modificarlo o ampliarlo.

F. Funcionalidad. Los aprendizajes abordados han de ser relevantes desde la óptica de su utilidad para abordar situaciones próximas a la vida real y han de poseer auténtico significado al proporcionar recursos para gestionar problemas significativos en su espacio de vida.

G. Transferibilidad. La contextualización ha de estar complementada por la posibilidad de transferir el aprendizaje. Las competencias poseen un carácter generador de modos de hacer que permiten desenvolverse en contextos y situaciones próximas entre sí en cuanto a que mantienen elementos de identidad estructurales y funcionales. Es preciso, pues, que las situaciones de aprendizaje promuevan la transferencia de las competencias adquiridas en el propio contexto de aprendizaje hacia otros espacios vivenciales.

H. Autonomía. Las situaciones de aprendizaje competencial han de generar espacios que propicien una creciente participación autónoma del alumnado. Si educamos para la vida y en relación con ella, es preciso desenvolverse con autonomía, y, de forma consecuente, hemos de primar las prácticas emancipadoras.

I. Autenticidad. Las situaciones de aprendizaje han de remitir a prácticas reales, propias del escenario vivencial de los alumnos o muy próximas a ellas. Las condiciones contextuales de las situaciones potencialmente problemáticas a abordar, han de reproducir, en consecuencia, de forma fiel, las propias de contextos que los alumnos han de afrontar en su vida; es decir, han de resultar realistas, en la medida en que integren las demandas de conocimiento, procedimentales, afectivas, sociales y éticas propias del entorno, y han de mantener elementos de práctica, tal como se dan en los ambientes propios del entorno del alumnado.

Con esta base, las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer escenarios que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad.

Los dos documentos integrados en este texto recogen con rigor estos referentes. Y una vez modulados y adecuados a cada contexto pueden servir de referencia para construir la acción educativa desde nuestra área y abren vías para seguir avanzando en la construcción del currículo en coherencia con lo que demanda nuestro alumnado.

Hecha esta presentación, únicamente nos queda agradecer a cada una de las personas participantes en esta publicación su labor e invitarte a realizar una lectura sosegada de este texto, a disfrutarlo, a reflexionar críticamente y a seguir aprendiendo de compañeras y compañeros que ha mostrado su generosidad al compartir su trabajo.

GUÍA PARA LOCOS DOCENTES DE PATIO

Paso a paso en las
situaciones de aprendizaje
en Educación física

propuestas para diferentes
ciclos y niveles.



ÍNDICE

- PRÓLOGO

- ¿QUÉ ES Y QUÉ NO ES UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE?

- PASOS PARA ELABORAR UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- NUESTRA PLANTILLA

- PROPUESTAS PRÁCTICAS
 - PROPUESTAS PARA EL PRIMER CICLO
 - RECORREMOS LOS GR
 - LA COOPEFRACIÓN ES LA SOLUCIÓN
 - PROPUESTAS PARA EL SEGUNDO CICLO
 - EL CIRCO DE LOS RETOS
 - RODANDO HACIA UNA MOVILIDAD SOSTENIBLEF
 - PROPUESTAS PARA EL TERCER CICLO
 - PARKOUR BAND
 - TWINCON LEAGUEF

- RESUMIENDO

- BIBLIOGRAFÍA

● PRÓLOGO

Todo cambio legislativo conlleva un nuevo comienzo. Nuevo currículo, nuevos términos, un concepto diferente de entender la docencia.

Cada ley educativa ha supuesto a los docentes una adaptación, sin esperas, en marcha; porque el camino no frena, y un curso sigue a otro sin premuras, sin esperar a tus dudas.

Y dudas han surgido muchas; tantas casi como docentes delante de un cuaderno en blanco dispuesto a rellenarse con una nueva programación de curso, de aula o simplemente pensando un nuevo contenido para tus alumnos.

Uno de los términos que ha generado más controversia, duda o problema en nuestro nuevo día a día ha sido las **Situaciones de aprendizaje**.

¿Qué son?, ¿Qué significado tienen?, ¿Tenemos que trabajar de una forma diferente?, ¿Cómo la evaluamos?, estas y muchísimas otras preguntas han surgido durante los últimos meses.

Nosotros, al igual que todos vosotros, también hemos estado sumergidos en este mar de dudas y es por ello que surge la idea de crear esta guía.

Nos encantaría que pudiera resultar de ayuda, para que cualquiera de nuestros compañeros puedan emplearla para iluminar un poco este camino.

Pero, tenemos otra cosa que decirnos. Estad tranquilos. Tenemos la suerte de impartir la que sin duda es la asignatura más competencial que existe. ¿Acaso no llevamos años y años trabajando la competencia de nuestros alumnos? ¿No ha sido siempre el objetivo fundamental de nuestra área que los alumnos transfieran sus aprendizajes a su vida diaria? Hacer alumnos más activos, más saludables, transmitiendo hábitos y valores.

El cambio no es grande, quizás el enfoque tenga otra perspectiva, con alumnos más participativos, haciéndolos protagonistas, partiendo de sus intereses. Pero, al final es seguir haciendo una Educación Física de vida para la vida.

Gran parte del camino ya estaba hecho, solo queda recorrerlo juntos. Esperamos que esta guía pueda ayudaros.

• ¿QUÉ ES UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE?

Si tuviéramos que explicar en qué consiste este término tan utilizado durante el último curso, quizás lo más razonable sería contar qué no es. Ya que uno de los mayores errores, ha sido emplearlo indistintamente y confundirlo con otros términos que usábamos con anterioridad a su llegada.

¿Qué **no** es una situación de aprendizaje?

NO es una unidad didáctica



Puede formar parte de una o varias Unidades. En ciertas comunidades ha suplantado este término. ¿Cómo programamos?

NO es "solo" una tarea competencial



Debe ser el conjunto de aprendizajes alcanzados por varias tareas en las que el alumno ponga de manifiesto sus competencias.

NO es una Programación didáctica

Deben estar incluidas dentro de nuestra programación anual y de nuestra programación de aula.

¿Qué es una situación de aprendizaje?

Si citamos directamente a nuestra actual ley educativa...

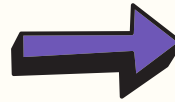


"situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas"

• PASOS PARA ELABORARLA

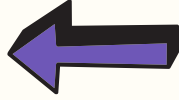
1

PARTIREMOS Y BUSCAREMOS UN CENTRO DE INTERÉS EN NUESTROS ALUMNOS.



Permitirá que la motivación de los alumnos sea mayor.

Que sea posible y objetivo.



DEFINE EL PRODUCTO, OBJETIVO O RETO FINAL.

2

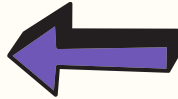
3

PLANTEA LAS COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES A DESARROLLAR.



Los alumnos deben demostrar la adquisición de las mismas durante esta situación de aprendizaje. Buscamos alumnos competentes.

Relaciona con varias áreas, contenidos e incluso trabaja la transversalidad



BUSCA EL TRABAJO GLOBALIZADO, TANTO EN BLOQUES DE SABERES, COMO CON ASIGNATURAS Y PROYECTOS DEL CENTRO.

4

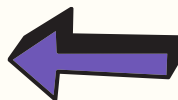
5

PIENSA EN LA METODOLOGÍA QUE MEJOR SE ADAPTE A TUS ALUMNOS.



Dependerá de tu grupo clase, del contexto. Elige aquella que mejor se adapte a ellos y permita conseguir un mejor aprendizaje.

Originales, variadas y creativas. Debes destinar varias de ellas para realizar una evaluación de los aprendizajes adquiridos.



DISEÑA UNA BUENA SECUENCIA DE ACTIVIDADES.

6

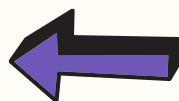
7

AJUSTA CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ORGANIZA INDICADORES DE LOGRO.



Es importante que los alumnos sepan qué queremos conseguir. No deben ser muy numerosos, 3-4 máximo.

Aspecto importante para introducir la evaluación formativa y compartida.



EMPLEA DIVERSOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

8

9

TOMA LAS MEDIDAS NECESARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.



Prepara tus recursos para el alumnado con dificultades



NUESTRA PLANTILLA

PRESENTACIÓN:

TÍTULO:

CONTEXTO:

TEMPORALIZACIÓN:

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA:

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

TAREA, RETO O PRODUCTO:

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:									
A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno					
Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input type="checkbox"/>	1.1 <input type="checkbox"/> 1.2 <input type="checkbox"/> 1.3 <input type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>	
2 <input type="checkbox"/>	2.1 <input type="checkbox"/> 2.2 <input type="checkbox"/> 2.3 <input type="checkbox"/>			1 <input type="checkbox"/>		4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>			
3 <input type="checkbox"/>	3.1 <input type="checkbox"/> 3.2 <input type="checkbox"/> 3.3 <input type="checkbox"/> 3.4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>				1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>		
4 <input type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input type="checkbox"/>						3 <input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
5 <input type="checkbox"/>	5.1 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		16	5 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	

METODOLOGÍA:	INTERDISCIPLINARIEDAD, PROYECTOS, ODS:	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:
---------------------	---	----------------------------------



ACTIVIDADES:

Secuenciación didáctica: (descripción de la progresión de las actividades de la situación de aprendizaje)

ACTIVIDAD CALIFICABLE N^o1:

Criterios de evaluación: n^o Instrumentos: Procedimientos con %: Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<u>Materiales:</u>	<u>Agrupamientos</u>	<u>Gráfico:</u>	<u>Recursos:</u>
---	---------------------------	-----------------------------	------------------------	-------------------------

ACTIVIDAD CALIFICABLE N^o2:

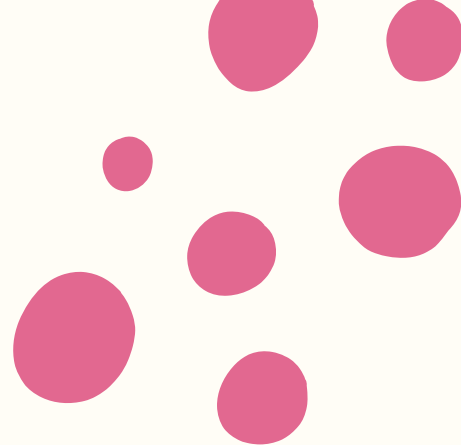
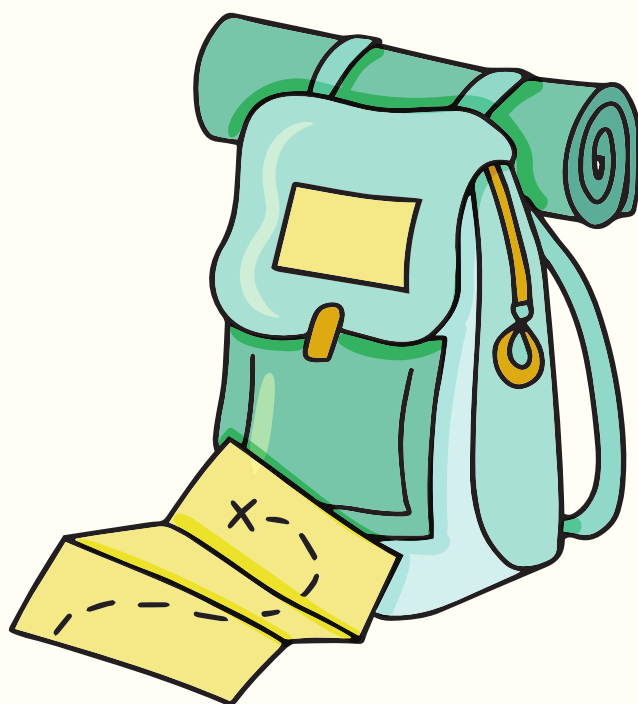
Criterios de evaluación: n^o Instrumentos: Procedimientos con %: Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<u>Materiales:</u>	<u>Agrupamientos</u>	<u>Gráfico:</u>	<u>Recursos:</u>
---	---------------------------	-----------------------------	------------------------	-------------------------

ACTIVIDAD CALIFICABLE N^o3:

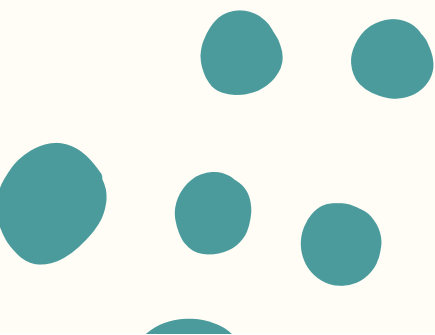
Criterios de evaluación: n^o Instrumentos: Procedimientos con %: Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<u>Materiales:</u>	<u>Agrupamientos</u>	<u>Gráfico:</u>	<u>Recursos:</u>
---	---------------------------	-----------------------------	------------------------	-------------------------



PROPUESTAS PARA EL PRIMER CICLO



RECORREMOS LOS GR



PRESENTACIÓN:

TÍTULO: Recorremos los GR

CONTEXTO: 1º EP

TEMPORALIZACIÓN: 7 sesiones entre mayo y junio

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA:

De cara a la finalización del curso y dentro de la unidad de programación de las actividades en la naturaleza, se pretende que los alumnos sean capaces de afrontar una excursión y ser capaces de organizar su mochila. Se trabajará todo de manera transversal a través del trabajo de diferentes tipos de desplazamientos.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Partiendo desde la idea de que vamos a tener una excursión de fin de curso, pretendemos recoger los diferentes aspectos a trabajar para que dicha excursión sea afrontada por los alumnos de una manera adecuada. Para ello trabajaremos la alimentación, la ropa y complementos, el conocimiento del terreno y la preparación física adecuada.

TAREA, RETO O PRODUCTO: Nuestro producto final será la elaboración correcta de la mochila para la excursión de fin de curso.

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:

A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno
Salud física: Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva.	-Integración de las capacidades perceptivo motrices: postura corporal -Introducción a las capacidades físicas básicas (resistencia) y a las cualidades motrices (equilibrio).			- Adaptación y realización de actividades físicas propias del medio natural, terrestre o acuático, al contexto escolar (juegos de pistas y rastreo, circuitos de aventura, trepas, etc.) - Cuidado del entorno próximo durante la práctica de actividad física.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input checked="" type="checkbox"/>	1.1 <input checked="" type="checkbox"/> 1.2 <input type="checkbox"/> 1.3 <input checked="" type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		2 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		3 <input checked="" type="checkbox"/>	
2 <input checked="" type="checkbox"/>	2.1 <input type="checkbox"/> 2.2 <input type="checkbox"/> 2.3 <input checked="" type="checkbox"/>			1 <input type="checkbox"/>		4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>			
3 <input type="checkbox"/>	3.1 <input type="checkbox"/> 3.2 <input type="checkbox"/> 3.3 <input type="checkbox"/> 3.4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>				1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>		
4 <input type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input type="checkbox"/>						3 <input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
5 <input checked="" type="checkbox"/>	5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		20	5 <input checked="" type="checkbox"/>			2 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/>	

METODOLOGÍA:

Gamificación con 4 niveles de logro para completar nuestra mochila del excursionista con conocimientos sobre: alimentación, materiales, señalización del terreno y actividad física necesaria en el entorno natural.



INTERDISCIPLINARIEDAD, PROYECTOS, ODS:

Relacionado con el área de Ciencias.
ODS: 3 (salud y bienestar), 13 (acción por el clima), 15 (vida de ecosistemas terrestres)

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

DUA (Diseño Universal de Aprendizaje)



ACTIVIDADES:

Secuenciación didáctica:

La progresión a seguir sería: en la sesión 1 trabajaríamos los hábitos alimenticios; sesión 2 los materiales que se deben llevar en la mochila y complementos; sesión 3 nos serviría para repasar lo trabajado en la sesión 1 y 2; sesión 4 y 5 conocimientos básicos sobre el terreno que nos vamos a encontrar; sesión 6 y 7 cuidado de la naturaleza y ruta en el entorno natural.

ACTIVIDAD CALIFICABLE N°1 : Somos saludables

Tras conseguir por grupo diferentes tarjetas de alimentos a través del juego de memory, les pediremos que las ubiquen en los diferentes aros: aro rojo - alimento no saludable, aro verde alimento saludable. Tras unos minutos para que cada grupo realice esta clasificación, iremos comentando y reflexionando sobre la ubicación como saludable o no saludable de cada tarjeta de alimentos.

Criterios de evaluación: 1.3

Instrumentos: lista de control

Procedimientos con %: 25

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Memory, aros rojos y verdes

Agrupamientos:

Grupos de 5

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE N°2 : Lago de las letras mochilero

En una zona delimitada arrojaremos diferentes letras que el alumnado deberá recoger sin pisar el suelo, para formar palabras relacionadas con la ropa y materiales que debe llevar una mochila para una excursión (que previamente se habrán trabajado a través de diferentes juegos) aprovechándose de bloques, bancos y demás material, que les ayudará a pasar el lago. Cada vez que alguien salga deberá hacerlo colocándose de manera adecuada la mochila y de acuerdo a las características de cada alumno.

Criterios de evaluación: 1.1

Instrumentos: Quizizz y Rúbrica

Procedimientos con %: 25

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Letras, bancos, bloques, psicomotricidad, cuerdas y mochilas

Agrupamientos:

Grupos de 5

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE N°3 : Conocemos el terreno

Previas explicaciones sobre los elementos, señales que nos podemos encontrar en la naturaleza, pretendemos que los alumnos sean capaces de elaborar una serie de circuitos circulares, con esos elementos, aplicando una lógica para su construcción. Finalmente, tras su elaboración y ejecución, representarán en un papel el circuito elaborado marcando con flechas la dirección a seguir.

Criterios de evaluación: 2.3

Instrumentos: Lista de control

Procedimientos con %: 25

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Señales GR y PR, cuerdas, bancos, conos y bloques

Agrupamientos:

Grupos de 5

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE N°4 : Nos vamos de excursión

Mediante actividades encaminadas a concienciar a los estudiantes sobre el respeto a la naturaleza, nos desplazaremos al entorno cercano y a la excursión final.

Criterios de evaluación: 5.1

Instrumentos: Registro anecdótico

Procedimientos con %: 25

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.

Materiales:

Mochila, ropa y complementos para realización excursión

Agrupamientos:

Grupo clase

Gráfico:



Recursos:



LA
COOPERACIÓN
ES LA
SOLUCIÓN



PRESENTACIÓN:

TÍTULO: LA COOPEFRACIÓN ES LA SOLUCIÓN

CONTEXTO: 2º EP

TEMPORALIZACIÓN: OCTUBRE (6 SESIONES)

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA:

Desde un prisma lúdico y de confianza se pretende fomentar la cohesión del grupo-clase y el desarrollo de habilidades sociales a través de la práctica de juegos cooperativos, promoviendo la reflexión de los valores que entrañan y viendo la diferencia entre cooperación, colaboración y competición. Así como fomentar de forma transversal una actitud, comportamiento y responsabilización con el cuidado de su cuerpo positiva en las clases. Por otro lado, es fundamental que los alumnos aprendan a cooperar para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, necesario desde las primeras etapas, y que aprecien que con la colaboración y ayuda de todos es más fácil y gratificante conseguir objetivos, en este caso, comunes.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Partimos de unas **preguntas de enfoque**: ¿Qué es la cooperación?, y ¿la competición?, ¿Cuál es la gran diferencia entre ambas? ¿Qué se pretende como objetivo final con un juego cooperativo?... Y a partir de ahí plantemos a nuestros alumnos un **reto**: ¿seremos capaces de inventar y crear en grupos un juego cooperativo y explicárselo a los compañeros? Todo ello con el fin de que cada grupo estable del trimestre diseñe un juego cooperativo y se lo expliquen al resto de la clase, para con los juegos de todos los grupos crear un pequeño dossier titulado **"Juegos entre todos"**. Al final de la unidad de programación, el dossier con los juegos diseñados por los grupos se recogerá para crear con él y con los del resto de las unidades de programación nuestro proyecto de este curso: **"El libro de nuestros juegos y creaciones"**

TAREA, RETO O PRODUCTO:

UN JUEGO ENTRE TODOS: Cada grupo estable debe crear un juego cooperativo y explicarlo al resto de grupos, para después todo el grupo-clase practicarlo y reflexionar sobre el mismo. (al finalizar la unidad, los juegos creados por cada grupo serán recogidos para formar el dossier de la unidad titulado "Juegos entre todos" e incluirlo en el proyecto del curso "El libro de nuestros juegos y creaciones")

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:									
A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno					
<ul style="list-style-type: none"> Salud física: Cuidado del cuerpo: higiene personal y descanso tras la actividad física. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. Preparación de la práctica motriz vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal. Salud social: La actividad física como espacio de interacción social. Respeto hacia las personas con independencia de sus características personales. 	<ul style="list-style-type: none"> De las habilidades motrices fundamentales a las habilidades motrices básicas. Toma de decisiones en el seno de juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas. Creatividad motriz: búsqueda de originalidad en el movimiento. Practica proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motrices que se ajusten a su competencia motora. 	<ul style="list-style-type: none"> Toma de conciencia, expresión y regulación de emociones básicas en contextos de práctica motriz. Reconocimiento de emociones básicas en otras personas. Habilidades sociales: acogida, ayuda, uso de diálogo y colaboración. Respeto de las reglas de juego. Conductas que favorecen la convivencia en situaciones motrices. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en la práctica motriz. 							
Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input checked="" type="checkbox"/>	1.1 <input checked="" type="checkbox"/> 1.2 <input type="checkbox"/> 1.3 <input type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		2 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		3 <input checked="" type="checkbox"/>	
2 <input checked="" type="checkbox"/>	2.1 <input type="checkbox"/> 2.2 <input checked="" type="checkbox"/> 2.3 <input checked="" type="checkbox"/>			1 <input checked="" type="checkbox"/>		4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>			
3 <input checked="" type="checkbox"/>	3.1 <input checked="" type="checkbox"/> 3.2 <input checked="" type="checkbox"/> 3.3 <input checked="" type="checkbox"/> 3.4 <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/>				1 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/>			
4 <input type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input type="checkbox"/>							3 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
5 <input type="checkbox"/>	5.1 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		24	5 <input type="checkbox"/>				2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>

METODOLOGÍA:

Aprendizaje basado en proyectos (proyecto fin de curso), modelo de aprendizaje cooperativo (actividades motrices de las sesiones), gamificación (higiene y comportamiento) y modelo de evaluación formativa y compartida (reflexiones, autoevaluaciones y coevaluaciones).

INTERDISCIPLINARIEDAD:

Lengua Castellana y Literatura.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Alumnos con desconocimiento del idioma: Ejemplificaciones prácticas de los ejercicios, traducción de las explicaciones por un compañero de su mismo país e idioma, uso de pictogramas y fichas explicativas traducidas a su idioma de referencia, agrupamientos heterogéneos, uso de medios digitales ...



ACTIVIDADES:

Secuenciación didáctica:

A la hora de secuenciar las actividades que componen la situación de aprendizaje, se ha tomado como referencia la [clasificación de los diferentes tipos de situaciones motrices cooperativas en función del objetivo de la tarea](#). De dichos tipos se han seleccionado los más acordes a la edad, dedicando una sesión a cada uno de ellos, ofreciendo propuestas competitivas y cooperativas para apreciar la diferencia, excepto la última sesión dedicada a la exposición, práctica y evaluación de los productos finales de cada grupo. La secuenciación es la siguiente: **Sesión 1:** Llevar el móvil a una meta. **Sesión 2:** Evitar la salida de un móvil de un espacio. **Sesión 3:** Enviar y facilitar el reenvío de un móvil. **Sesión 4:** Efectuar superaciones espaciales y espacio-temporales. **Sesión 5:** Efectuar acciones de precisión. **Sesión 6:** Exposición, puesta en práctica y evaluación-reflexión de los productos finales

ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº1: CAPITÁN SÚPERSANOTE

De forma individual, el alumnado a través de la aplicación de medidas higiénicas y responsabilidad con el cuidado de su cuerpo tras la realización de ejercicio y actividad física a lo largo de las sesiones, podrán conseguir puntos llamados healthy monedas (1 punto/día=traer neceser y asearse) para poder alcanzar una determinada cifra de puntos establecida al final del trimestre que les posibilite obtener la medalla de oro "Capitán Súpersanote".

Criterios de evaluación: nº 11

Instrumentos: Lista de control y su rúbrica correspondiente.

Procedimientos con %: Observación sistemática (20%)

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Neceser: camiseta de repuesto, toalla pequeña, jabón de manos y botellín de agua con nombre del alumno.

Agrupamientos

Individual.

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº2: CLASH ROYALE 22-23

El grupo-clase de forma conjunta, a través de su intervención y conductas en clase durante el desarrollo de las sesiones mostrando interés y participación positiva, respeto de las normas de clase, los juegos y compañeros desarrollando habilidades sociales; podrá conseguir 3 puntos máximo (royale monedas) en cada sesión (día de batalla) de la unidad de programación (arena), para, al final de la unidad si llegan a la cifra de puntos establecida, poder conquistar la "arena" y recibir una recompensa (elección democrática de un juego de la lista Tótem compuesta por juegos que les gustan y poder jugar al mismo en la primera sesión de la siguiente unidad de programación). Es conveniente apuntar que los puntos se consiguen por comportamientos y conductas positivas del grupo clase en las sesiones.

Criterios de evaluación: nº 3.1, 3.2, 3.3

Instrumentos: Registro anecdótico y su rúbrica correspondiente.

Procedimientos con %: Observación sistemática (20%)

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Ninguno.

Agrupamientos

Individual y gran grupo.

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº3: JUGAMOS, COOPERAMOS Y REFLEXIONAMOS

El alumnado a lo largo de las sesiones practica y participa en diferentes situaciones motrices cooperativas, con propuestas competitivas y cooperativas, reflexionando en los espacios de reflexión que se generan en las mismas en torno a diferentes interrogantes de los juegos: ¿Por qué este juego es competitivo?, ¿Cómo se puede hacer cooperativo? ¿Qué podemos hacer para poder superar nuestra marca en el juego? ¿Cuál es la mejor manera de organizarse? ¿creéis que habéis cooperado en el juego? ¿por qué no? ... Entre las diferentes situaciones a practicar en las sesiones, podemos destacar y seleccionar alguna de las siguientes para ser evaluadas y calificadas:

Sesión 1: GLOBO-CESTO, Sesión 2: GLOBO-TOQUES INFINITOS, Sesión 3: GLOBOS ENTRE ÁREAS, Sesión 4: ZANCOS Y AMIGOS y Sesión 5: BOLOS REBELDE.

Criterios de evaluación: nº 2.2, 3.4

Instrumentos: Escala verbal y preguntas reflexivas

Procedimientos con %: Pruebas de ejecución y Procesos de diálogo (40%)

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

(Según el tipo de actividad): Globos, cestos, gomas elásticas, tizas, zancos, bolos (o conos), bolas (o balones)

Agrupamientos

Pequeños grupos.

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº4 : UN JUEGO ENTRE TODOS

Cada grupo de alumnos expone y explica el juego sobre cooperación diseñado al resto de grupos. Una vez expuesto y explicado se practica y, al término de su práctica se establece una posterior reflexión y evaluación de los juegos de cada grupo por parte del grupo-clase.

Criterios de evaluación: 2.3

Instrumentos: Escala de clasificación diferenciada y valoraciones orales.

Procedimientos con %: Presentación de un producto y Procesos de diálogo (20%)

Autoevaluc. / Coevaluac. / Heteroeval.



Materiales:

Ficha de producto final

Agrupamientos:

Pequeños grupos, grupos estables (trimestre)

Gráfico:



Recursos:





PROPUESTAS PARA EL SEGUNDO CICLO



EL CIRCO DE LOS RETOS

PRESENTACIÓN:

TÍTULO: EL CIRCO DE LOS RETOS

CONTEXTO: 3° EP

TEMPORALIZACIÓN: 8 sesiones.
Última Unidad de Programación del 2° trimestre.

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA:

Teniendo en cuenta las unidades de programación anteriormente trabajadas (lanzamientos y recepciones, giros y saltos) y para concluir el trimestre, el alumnado practicará mediante retos estas habilidades motrices básicas, tan importantes en los primeros cursos de la Etapa de Educación Primaria. Esta unidad de programación está relacionada con la expresión corporal que seguiremos ampliando y trabajando durante el tercer trimestre.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Comenzaremos preguntándoles cómo se imaginan el circo en diferentes continentes, acompañándolos de ejemplos visuales mediante vídeos e imágenes. Después el alumnado podrá elegir y buscar información, trucos y maniobras que hemos compartido y descubierto en el aula.

A lo largo de esta unidad de programación los alumnos realizarán retos relacionados con las habilidades mencionadas anteriormente además crearán sus propios retos relacionados con las HMB que se les pida. Terminarán creando una coreografía.

TAREA, RETO O PRODUCTO: Coreografía incluyendo las habilidades motrices trabajadas. Representación en las fiestas del colegio.

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:									
A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno					
	-De las HMB a las HMG. -Creatividad motriz. -Práctica y modificación de proyectos motores en función de diferentes retos.	- Actitudes y conductas inclusivas y de respeto que favorecen la convivencia en situaciones motrices.	- Creatividad expresiva y comunicativa.						
Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input type="checkbox"/>	1.1 <input type="checkbox"/> 1.2 <input type="checkbox"/> 1.3 <input type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>	
2 <input checked="" type="checkbox"/>	2.1 <input type="checkbox"/> 2.2 <input type="checkbox"/> 2.3 <input checked="" type="checkbox"/>			1 <input type="checkbox"/>		4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>			
3 <input checked="" type="checkbox"/>	3.1 <input checked="" type="checkbox"/> 3.2 <input checked="" type="checkbox"/> 3.3 <input checked="" type="checkbox"/> 3.4 <input type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>				1 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>		
4 <input checked="" type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input checked="" type="checkbox"/>							3 <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/>
5 <input type="checkbox"/>	5.1 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		29	5 <input type="checkbox"/>				2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>

METODOLOGÍA: ABP

Esta SAP está incluida dentro de un proyecto interdisciplinar relacionado con el circo. Comenzaremos preguntándoles cómo se imaginan el circo en diferentes continentes, acompañándolos de ejemplos visuales mediante vídeos e imágenes (circo del sol).

INTERDISCIPLINARIEDAD,

PROYECTOS, ODS:

Salud y bienestar, educación de calidad y reducción de las desigualdades.
Creación de Skipper y anillas con material reciclado en el Área de Educación Plástica.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

En esta SAP tendremos en cuenta el alumnado TEA. Para ello contaremos con diferentes herramientas como: la adaptación de algunos retos, espacios, materiales, rol alumno-tutor o acompañamiento por parte del maestro PT.



ACTIVIDADES:

Secuenciación didáctica: (descripción de la progresión de las actividades de la situación de aprendizaje)

En la primera sesión trabajarán los lanzamientos y recepciones, en la segunda los saltos y en la tercera practicarán giros. En la 4ª, 5ª y 6ª sesión los alumnos diseñarán sus propios retos por equipos y practicarán estos retos.

ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº1 : Retos de lanzamientos

En esta actividad los alumnos realizarán 4 retos. Los retos estarán distribuidos en 4 estaciones y todos los grupos pasarán por las 4 estaciones. Los alumnos realizarán una coevaluación dentro de su grupo con un compañero/a para recibir feedback de cómo lo está haciendo. Después, cambiarán los roles entre ellos.

Criterios de evaluación: nº 3.1 y 3.2

Instrumentos: Tabla

Procedimientos con %: Prueba de ejecución. 30%

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Rebotadores, vortex, conos pelotas de ping pong, redes, anillas y skipper hechas con material reciclado

Agrupamientos

Grupos de 5 o 6.
Ambos sexos y diferentes niveles de habilidad motriz.

Gráfico:

Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº2 : Retos modificados o creados de saltos

En esta actividad cada grupo se encargará de crear un reto que incluya la habilidad motriz básica de SALTOS. Pueden utilizar ideas de los retos planteados por el maestro y modificarlos o inventar el reto. Los grupos tendrán una diana de autoevaluación para fijarse qué tienen que conseguir y qué se les va a evaluar en base al reto.

Criterios de evaluación: nº 2.3 y 3.3

Instrumentos: Diana de Evaluación.

Procedimientos con %: Análisis del reto creado. 40%

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Material disponible en el colegio o material creado por los alumnos

Agrupamientos

Grupos de 5 o 6.
Ambos sexos y diferentes niveles de habilidad motriz.

Gráfico:

Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº3 : Coreografía HMB trabajadas

En esta tarea los grupos deberán crear una coreografía teniendo en cuenta las habilidades motrices básicas trabajadas en las sesiones anteriores (lanzamientos y recepciones, saltos y giros). La coreografía debe tener una duración mínima de 1 minuto acompañada por la música que ellos elijan.

Criterios de evaluación: nº 4.3

Instrumentos: Observación/Tabla

Procedimientos con %: Creación de un producto. 30%

Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.



Materiales:

Material disponible en el colegio o material creado por los alumnos

Agrupamientos

Grupos de 5 o 6.
Ambos sexos y diferentes niveles de habilidad motriz.

Gráfico:

Recursos:



RODANDO HACIA UNA MOVILIDAD SOSTENIBLE



PRESENTACIÓN:

TÍTULO: RODANDO HACIA UNA MOVILIDAD SOSTENIBLEF

CONTEXTO: 4º EP

TEMPORALIZACIÓN: 8 sesiones. Abril/Mayo

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA:

Esta situación de aprendizaje, se encuentra dentro de la Unidad de Programación, "Me muevo por mi entorno y lo respeto" y es llevada a cabo en el mes de abril, ya que la hacemos coincidir con la campaña "30 días en bici" y con el día de la Educación Física en la calle que se celebra a finales de abril. Anteriormente en la unidad de programación citada, han trabajado la orientación.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

El detonante de la situación se asocia a la necesidad de desplazarse seguro por su entorno urbano. La situación de aprendizaje comienza con unas preguntas. ¿Cómo venís habitualmente de casa al colegio? ¿Es una forma sostenible de venir? ¿Cómo podríamos hacer que fuera más sostenible? ¿Os imagináis como sería vuestra localidad si todos nos desplazáramos de una manera sostenible? ¿Podemos contribuir a que eso ocurra? ¿Cómo? A raíz de estas preguntas, muchos de ellos darán la opción de andando o en bicicleta. Y hablaremos de sus ventajas y sobre todo en cómo podríamos nosotros contribuir a que eso suceda. Con este soporte encontramos una buena oportunidad para trabajar la movilidad sostenible a través de diferentes medios como patines, patinetes, bicicletas o andando. También trabajaremos la orientación ya que haremos una investigación de cuál es la ruta más segura de mi casa al cole, mapearemos la localidad mientras la recorremos marcando los puntos rojos mas peligroso, naranjas medios y verdes seguros, mientras recorremos nuestra localidad o barrio. También buscaremos soluciones de esos puntos rojos y naranjas buscando la seguridad de nuestra localidad para conseguir que más personas se unan a una movilidad más sostenible. Sobre esta base, la situación de aprendizaje gira en torno al aprendizaje de las pautas básicas de educación vial, uso de un transporte sostenible además de una implicación en nuestro entorno más cercano para mejorarlo.

TAREA,RETO O PRODUCTO:

marcación en un plano de los puntos poco accesibles o peligrosos de su centro urbano, propuestas de mejora para conseguir un centro urbano más seguro y desplazamiento sostenible por el mismo(bici, patines...)

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:

A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno
<ul style="list-style-type: none"> Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. La actividad física como espacio de interacción social y convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de las cualidades motrices (coordinación y equilibrio). - De las habilidades motrices básicas a las habilidades motrices genéricas. 			<ul style="list-style-type: none"> Movilidad sostenible. Educación vial para bicicletas. Convivencia y normas de uso y en las vías urbanas. Espacios naturales y sus posibilidades en el contexto urbano: uso, disfrute y cuidado.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input checked="" type="checkbox"/>	1.1 <input type="checkbox"/> 1.2 <input type="checkbox"/> 1.3 <input checked="" type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>	
2 <input checked="" type="checkbox"/>	2.1 <input type="checkbox"/> 2.2 <input type="checkbox"/> 2.3 <input checked="" type="checkbox"/>			1 <input type="checkbox"/>		4 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>			
3 <input type="checkbox"/>	3.1 <input type="checkbox"/> 3.2 <input type="checkbox"/> 3.3 <input type="checkbox"/> 3.4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>				1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>		
4 <input type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input type="checkbox"/>						3 <input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
5 <input checked="" type="checkbox"/>	5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		32	5 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/>	

METODOLOGÍA:
Aprendizaje servicio

INTERDISCIPLINARIEDAD,
PROYECTOS, ODS:
Relacionado con ciencias sociales y naturales, proyecto CEHS Y ODS 3, 11 Y 13

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:
Diseño Universal de Aprendizaje: tareas y actividades que aseguren la inclusión y adaptados a todos los niveles.

 **ACTIVIDADES:**

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA:

En la primera sesión realizaremos con un mapa por grupo, un recorrido por el centro urbano e iremos marcando los puntos poco accesibles o peligrosos. En la 2ª sesión trabajaremos la seguridad sobre ruedas a través de tareas motrices. En la sesión 3 trabajaremos el primer día con bici con tareas de conducción, posición y frenado. En la S4 juegos de equilibrio en bicicleta. Es en la S5 donde llevaremos a cabo juegos cooperativos y colectivos en bici y en la S6. En la S7 haremos una salida en bici por el centro urbano poniendo pegatinas y qr en los puntos peligrosos. En la última sesión haremos una salida en el entorno natural cercano, donde llevaremos un mapa de orientación y cada baliza será un ODS.

ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº 1:

Con una scooter cada grupo, debe lanzar a un compañero sobre una zona llena de conos chinos, en los cuales, bajo ellos habrá unas tarjetas. Levantan un cono, cogen la tarjeta y los compañeros tiran de la scooter para volver a traerlo. Pueden encontrar, casco, luces, bomba varios de los elementos de seguridad que hemos ido trabajando. Si la tarjeta contiene un elemento de seguridad, el grupo se la queda, en caso contrario hay que devolverla a su lugar.

Criterios de evaluación: nº 2.3

Instrumentos: Rúbrica

Procedimientos con %: 30%

Autoevaluc. / Coevaluc. / Heteroeval.

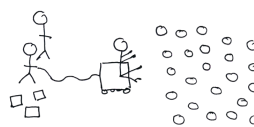
Materiales:

Scooters, conos chinos, tarjetas.

Agrupamientos

Grupos de 4.

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº 2:

Realización de un circuito donde trabajarán la conducción, la posición y el frenado. Lo harán a través de un camino de cuerdas, luego un zig zag, cruzar una recta de pie (sin estar en contacto con el sillín) y deben frenar antes de llegar a la línea marcada. Cuando lo consiguen, escriben un beneficio de la realización de actividad física para la salud, que luego será puesto en común.

Criterios de evaluación: nº 1.3

Instrumentos: Lista de control

Procedimientos con %: 30%

Autoevaluc. / Coevaluc. / Heteroeval.

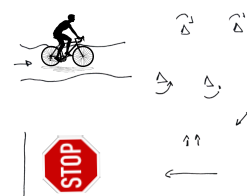
Materiales:

Conos, bicis o patinetes, cuerdas.

Agrupamientos

Parejas

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nº 3:

Haremos una salida por el centro urbano, durante la misma, iremos respetando las señalizaciones, circulando de forma correcta a la vez que reconocemos los puntos menos accesibles. Además antes de salir recordaremos la obligatoriedad de todos los elementos que hemos ido trabajando. Además deberán reconocer los cinco puntos que hemos marcado en el mapa que les hemos dado al inicio, pasando por cada uno de ellos en el orden establecido.

Criterios de evaluación: nº 5.1

Instrumentos: Rúbrica y Diana de autoevaluación

Procedimientos con %: 30% y 10%

Autoevaluc. / Coevaluc. / Heteroeval.

Materiales:

Bicis o patinetes, mapas y elementos de seguridad.

Agrupamientos

Gran grupo.

Gráfico:



Recursos:

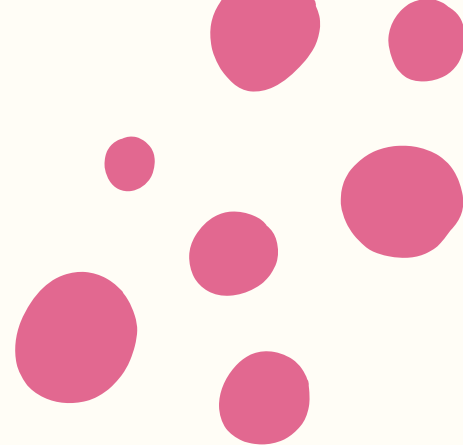
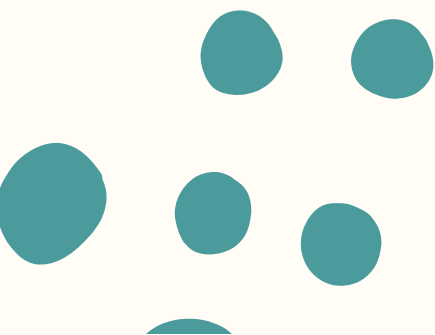




PROPUESTAS PARA EL TERCER CICLO



PARKOUR BAND



PRESENTACIÓN:

TÍTULO: PARKOUR BAND

CONTEXTO: 5ºEP

TEMPORALIZACIÓN: 1º Trimestre

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA: El Parkour o "Arte del desplazamiento" consiste en realizar un recorrido, superando todos los obstáculos que se interponen en el camino mediante saltos, carreras, movimientos sobre obstáculos, equilibrios...etc. Estos recorridos pueden ser urbanos; en los que superaremos vallas, muros, paredes, etc. o naturales en los que superaremos árboles, formaciones rocosas, ríos, etc. Esta SAP se enmarca en el perfeccionamiento de las habilidades motrices básicas y la aplicación de su motricidad en contextos complejos y con incertidumbre. Se continúa con el trabajo de actividades en el entorno cercano iniciado en cursos anteriores. Dicha práctica, y en especial en esta SAP, será siempre desarrollada bajo elementos de seguridad y prevención de accidentes.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Esta SAP basada en el Parkour surge debido al interés del alumnado en realizar otras actividades y deportes que no sean de masas y convencionales. Durante las distintas sesiones que componen esta SAP indagaremos acerca de este deporte o disciplina. Comenzaremos desde el estudio de las medidas de seguridad que debemos cumplir, así como las técnicas y movimientos básicos de este deporte. Con el transcurso de las sesiones, avanzaremos y elevaremos el nivel de dificultad y técnica de este deporte utilizando para ello los diferentes rincones y lugares que tenemos en la localidad, para descubrir y conocer las posibilidades que el entorno ofrece para la práctica de actividad física deportiva.

TAREA, RETO O PRODUCTO: Uno de los retos que se proponen es ponerse en la piel de Alex Segura y para ello diseñarán un recorrido/circuito en el parque de la localidad para que pueda ser disfrutado en su tiempo de ocio, así como un video con las medidas preventivas y posibles consecuencias en caso de accidente.

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:

A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno
-Salud física: Medidas de seguridad y prevención de accidentes en las prácticas motrices. -Salud social: Aceptación y respeto de las diferencias físicas y de destreza en relación con la práctica de actividad física	-Agilidad: capacidades perceptivo motrices, capacidades físicas básicas y cualidades motrices orientadas hacia la resolución de situaciones motrices.	-	-	-¿Espacios naturales y sus posibilidades: uso, disfrute y cuidado. Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural: valoración previa y actuación.?

Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input checked="" type="checkbox"/>	1.1 <input type="checkbox"/> 1.2 <input checked="" type="checkbox"/> 1.3 <input type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		2 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>	
2 <input checked="" type="checkbox"/>	2.1 <input checked="" type="checkbox"/> 2.2 <input type="checkbox"/> 2.3 <input type="checkbox"/>			1 <input checked="" type="checkbox"/>		4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>			
3 <input type="checkbox"/>	3.1 <input type="checkbox"/> 3.2 <input type="checkbox"/> 3.3 <input type="checkbox"/> 3.4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>				1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>		
4 <input type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input type="checkbox"/>						3 <input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
5 <input checked="" type="checkbox"/>	5.1 <input checked="" type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		36	5 <input checked="" type="checkbox"/>			2 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	

METODOLOGÍA:

Aprendizaje servicio

INTERDISCIPLINARIEDAD, PROYECTOS, ODS:

Conocimiento del medio natural, social y cultural: Conocer diferentes músculos y huesos

ODS 3: Salud y bienestar

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Contamos con un alumno con TDAH. A lo largo de esta SAP utilizaremos herramientas y recursos como las autoinstrucciones y la economía de fichas además de asignar un alumno ayudante.

**ACTIVIDADES:**

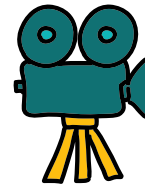
Secuenciación didáctica: Las dos primeras sesiones irán destinadas en términos generales a la explicación de qué es el Parkour y en qué consiste, así como las medidas de seguridad, prevención y actuación que debemos adoptar. Pasaremos a trabajar en la sesión 3 técnicas como el salto del mono, Wall run y el gato. La cuarta sesión se realizará un circuito donde deberán aplicar las técnicas trabajadas hasta el momento, este circuito será evaluable. Las sesiones 5 y 6 se enseñarán nuevas técnicas como la grúa, el tic-tac o el pasavallas donde también se trabajará también el equilibrio y el salto de precisión. Se finalizará esta SAP, en la sesión 7 donde el alumnado deberá elaborar su propio circuito teniendo en cuenta las posibilidades que tiene el parque de la localidad y aplicando los diferentes contenidos y técnicas trabajadas en las anteriores sesiones.

ACTIVIDAD CALIFICABLE N°1:

En esta actividad los alumnos deberán elaborar un video explicando aspectos preventivos sobre posibles lesiones que ocurren en este deporte así como actuaciones a llevar a cabo en caso de producirse una lesión.

Criterios de evaluación: n° 1.2**Instrumentos:** Escala de valoración**Procedimientos con %:** 25%**Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.****Materiales:**Tablets
Gran material
Material pequeño**Agrupamientos**

Grupos de 4

Gráfico:**Recursos:****ACTIVIDAD CALIFICABLE N°2:**

El alumnado deberá realizar un circuito diseñado por el docente donde deberán aplicar las diferentes técnicas explicadas y trabajadas hasta esa sesión como la caída simple y rodada, el salto del mono, Wall run o el gato.

Criterios de evaluación: n° 2.1**Instrumentos:** Rúbrica de evaluación**Procedimientos con %:** 25%**Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.****Materiales:**Gran material
Material pequeño**Agrupamientos**

Parejas

Gráfico:**Recursos:****ACTIVIDAD CALIFICABLE N°3:**

El alumnado realizará un circuito combinando diferentes elementos del parkour y a su vez, desarrollando combinaciones de habilidades motrices básicas. Ellos han sido los encargados de diseñar las diferentes estaciones o postas tomando como referencia el parque cercano al centro.

Criterios de evaluación: n° 5.1**Instrumentos:** Escala de valoración**Procedimientos con %:** 50%**Autoevaluc. / Coevaluac./ Heteroeval.****Materiales:**

Propio del medio natural

Agrupamientos

Grupos de 4

Gráfico:**Recursos:**



PRESENTACIÓN:

TÍTULO: TWINCON LEAGUEF

CONTEXTO: 6° EP

TEMPORALIZACIÓN: ABRIL-MAYO (12 SESIONES)

JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA:

Esta situación de aprendizaje está dentro de la Unidad de Programación " Deportistas " Utilizamos el modelo de educación deportiva con el objetivo de que tanto chicos como chicas trabajen en igualdad de oportunidades, que experimenten una práctica deportiva auténtica y así aumentar el nivel de implicación y autonomía. Se trata de que el alumno vivencie los diferentes elementos que tiene la práctica deportiva en el contexto extraescolar pero en las clases de EF.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La situación de aprendizaje surge de unas preguntas iniciales de ¿cuántos niños realizan algún deporte extraescolar? ¿cuántos participan en alguna competición? ¿Les gustaría al resto formar parte de un equipo? ¿Entrenar y competir dentro de una liga? De ahí planteamos el reto de crear una liga de Twincon, deporte alternativo que los alumnos ya llevan practicando varios cursos y todos conocen. Se forman 4 equipos en cada 6°. Dichos equipos deben realizar la afiliación, reparto de roles, etc... Deben preparar entrenamientos, competir, analizar resultados y sobre todo que se entusiasmen por la practica de una actividad física y que tengan pertenencia de grupo.

TAREA, RETO O PRODUCTO: Organización de un evento deportivo. Fase final Twincon. Previamente hay una fase de competición. Día del deporte.

CONCRECIÓN CURRICULAR:

Saberes básicos:

A Vida activa y saludable	B Resolución de problemas en situaciones motrices	C Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices	D Manifestaciones de la cultura motriz	E Interacción sostenible y eficiente en el entorno
<ul style="list-style-type: none"> Salud física: Calentamiento general y vuelta a la calma como rutinas en la práctica de actividad física.. Salud social: Oportunidades de la actividad física para la interacción entre iguales. Gestión saludable de la competitividad. Aceptación y respeto de las diferencias físicas y de destreza en relación con la práctica de actividad física. Salud mental: efectos psicológicos beneficiosos del estilo de vida activo. 	<ul style="list-style-type: none"> Toma de decisiones ajustándolas a las demandas de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición con o sin incertidumbre en el el entorno. Generación, realización y reajuste de proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motrices que se ajusten a su competencia motora. 	<ul style="list-style-type: none"> Esfuerzo y mentalidad de crecimiento. Resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices. Deportividad y juego limpio 		

Competencia específica	Criterios de evaluación	Competencias Clave							
		CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
		Descriptor							
1 <input checked="" type="checkbox"/>	1.1 <input checked="" type="checkbox"/> 1.2 <input type="checkbox"/> 1.3 <input type="checkbox"/> 1.4 <input type="checkbox"/>			2 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>		3 <input checked="" type="checkbox"/>	
2 <input checked="" type="checkbox"/>	2.1 <input type="checkbox"/> 2.2 <input checked="" type="checkbox"/> 2.3 <input checked="" type="checkbox"/>			1 <input checked="" type="checkbox"/>		4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>			
3 <input checked="" type="checkbox"/>	3.1 <input checked="" type="checkbox"/> 3.2 <input checked="" type="checkbox"/> 3.3 <input type="checkbox"/> 3.4 <input type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/>				1 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/>	2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/>		
4 <input type="checkbox"/>	4.1 <input type="checkbox"/> 4.2 <input type="checkbox"/> 4.3 <input type="checkbox"/>						3 <input type="checkbox"/>		1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>
5 <input type="checkbox"/>	5.1 <input type="checkbox"/> 5.2 <input type="checkbox"/>		39	5 <input type="checkbox"/>			2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	

METODOLOGÍA:

Diseño Universal de Aprendizaje
 Modelo educación deportiva
 Aprendizaje Cooperativo
 Modelo de evaluación formativa

INTERDISCIPLINARIEDAD, PROYECTOS, ODS:

Plástica y Música
 Lengua Castellana Matemáticas
 PIE Hacia la convivencia
 ODS: 3 Salud y Bienestar 5 Igualdad de género

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Diseño Universal de Aprendizaje: tareas y actividades que aseguren la inclusión y adaptados a todos los niveles.



ACTIVIDADES:

Secuenciación didáctica: La situación de aprendizaje se va a desarrollar en 12 sesiones distribuidas en 3 fases culminada con una jornada final, en el día del deporte.

1ª Fase: 4 sesiones. AFILIACIÓN Y PRETEMPORADA. Se propone la competición, se presenta el deporte (Twincon). Se forman los 4 equipos. Se crea la afiliación. Los equipos entrenan, ajustan roles, realizan partidos amistosos...

2ª Fase: 8 sesiones. ENTRENAMIENTO Y COMPETICIÓN. Cada semana un equipo es el encargado de realizar en una de las sesiones el entrenamiento, en esa sesión cada equipo tendrá tiempo para el análisis del partido anterior, qué mejorar y autoevaluarse. En la otra sesión tendrán que organizar la competición. Hay 4 jornadas de competición, de ahí salen los 4 equipos clasificados de 1º a 4º

3ª Fase. EVENTO DEPORTIVO. Se realiza el día del deporte. Los 2 primeros clasificados se cruzan con los 2 primeros clasificados del otro 6º, compiten en la fase Oro, semifinal, final y 3º y 4º puesto. Lo mismo con los 3º y 4º clasificados de cada clase, que compiten por la Fase Plata.

ACTIVIDAD CALIFICABLE Nª1: AFILIACIÓN DEL EQUIPO

Creación del equipo. Se entrega a cada equipo la ficha de afiliación en la que tienen poner nombre al equipo, escudo, equipación, himno, grito/saludo, carnet de jugadores y sobre todo el reparto de los roles.

Criterios de evaluación: nº 2.2.

Instrumentos: Producto solicitado. Rúbrica.

Procedimientos con %: 20 %

Autoevaluc. / Coevaluac. / Heteroeval.



Materiales:

Ficha de
 afiliación
 Tablet

Agrupamientos

4 equipos de 6
 personas

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nª2: JORNADA DE ENTRENAMIENTO Y ORGANIZACIÓN COMPETICIÓN

El equipo tiene que preparar una sesión que conste de calentamiento, parte principal y vuelta a la calma, que tenga el objetivo de ser como un día de entrenamiento de los equipos. A través del juego trabajar la técnica y táctica del Twincon. Además dicho equipo deberá encargarse de recoger las actas del partido y los carnet de los jugadores.

Criterios de evaluación: nº 1.1. y 2.3.

Instrumentos: Observación directa y
 lista de control

Procedimientos con %: 40 %

Autoevaluc. / Coevaluac. / Heteroeval.



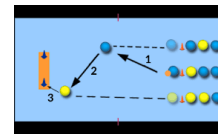
Materiales:

4 conos
 Balón goma
 espuma
 Petos.
 Actas partidos
 Fichas jugadores

Agrupamientos

4 equipos de 6
 personas

Gráfico:



Recursos:



ACTIVIDAD CALIFICABLE Nª3: JORNADA DE COMPETICIÓN

Jornada de competición. Vamos a valorar la participación activa de todos los miembros del equipo, el esfuerzo. La técnica, la táctica. El cumplimiento de los roles dentro de la jornada de competición. Fair Play. Cumplimiento del Reglamento. Organización de dicha jornada. Marcadores, actas, cuadros de partidos...

Criterios de evaluación: nº 3.1. y 3.2.

Instrumentos: Observación directa y
 lista de control

Procedimientos con %: 40%

Autoevaluc. / Coevaluac. / Heteroeval.



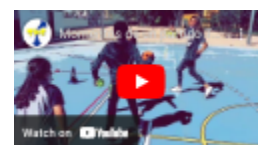
Materiales:

4 conos
 Balón goma
 espuma
 Petos.
 Actas partidos
 Fichas jugadores

Agrupamientos

4 equipos de 6
 personas

Gráfico:



Recursos:



● RESUMIENDO

Cuando finalizas un documento de este tipo, siempre te queda la incertidumbre de haber acertado con tu idea inicial. Como ya dijimos al comienzo, no pretendíamos en ningún momento ser modelo y referencia para nadie.

Pero, sí que partimos con la ilusión de ser una ayuda. Una guía para todos aquellos compañeros que durante este curso se han sentido en ocasiones un tanto perdidos. Que han tenido la necesidad de buscar soluciones de forma inmediata, sin muchas veces pararnos a reflexionar el porqué de lo que estábamos haciendo.

Si algo queríamos reflejar es que una Situación de Aprendizaje va mucho más allá. Es algo global, que resalta al alumno por encima de cualquier otra cosa. Que permite transferir sus aprendizajes y poder manifestar todas sus competencias adquiridas.

Y es por ello que necesitan tiempo, preparación, elaboración, análisis y paciencia. Justo lo que no hemos tenido durante este año. Paciencia, para aprender y digerir todos estos nuevos elementos que conforman nuestra actual ley educativa.

Si por un momento alguno de nuestros compañeros tiene esta guía en sus manos y le permite facilitar su trabajo, si puede enfocar un poco mejor el camino de sus clases, de verdad que estaremos muy reconfortados.

Esa era sin duda nuestra ilusión. Que fuera un documento funcional, atractivo y útil, para todos esos locos maestros de patio.

Esperamos haberlo conseguido.

• BIBLIOGRAFÍA

- **DECRETO 41/2022, DE 13 DE JULIO**, POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y SE REGULAN DETERMINADOS ASPECTOS SOBRE SU ORGANIZACIÓN, EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA
- **REAL DECRETO 157/2022, DE 1 DE MARZO**, POR EL QUE SE ESTABLECEN LA ORDENACIÓN Y LAS ENSEÑANZAS MÍNIMAS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA.
- **LÓPEZ PASTOR, V.M. (COORD.). (2014)**. "LA EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA. REVISIÓN DE LOS MODELOS TRADICIONALES Y PLANTEAMIENTO DE UNA ALTERNATIVA: LA EVALUACIÓN FORMATIVA Y COMPARTIDA". MIÑO Y DÁVILA EDITORES. BUENOS AIRES.
- **PÉREZ PUEYO, Á., HORTIGÜELA ALCALÁ, D. Y FERNÁNDEZ-RÍO, J. (2021)**. MODELOS PEDAGÓGICOS EN EF. QUÉ, CÓMO, POR QUÉ Y PARA QUÉ. UNIVERSIDAD DE LEÓN. SERVICIO DE PUBLICACIONES.
- **VELÁZQUEZ CALLADO, C. (2016)**. "LA PEDAGOGÍA DE LA COOPERACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA". COLECTIVO LA PEONZA. LAGUNA DE DUERO.
- **GARCÍA, L.M., Y GUTIÉRREZ, D. (2017)**. "APRENDIENDO A ENSEÑAR DEPORTE. MODELOS DE ENSEÑANZA COMPRENSIVA Y EDUCACIÓN DEPORTIVA. ED. INDE. BARCELONA.
- **NAVARRO ARDOY, D., COLLADO MARTÍNEZ, J.A. Y PELLICER ROYO, I. (2020)**. "MODELOS PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN FÍSICA". AUTOR EDITOR.
- **RUIZ OMEÑACA, J.V. (COORD.). (2017)**. "APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA EN SITUACIONES MOTRICES". ED. CCS. MADRID.

Situaciones de Aprendizaje en EF para Educación Secundaria



ÍNDICE

1. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“SALVAR EL PLANETA EDUFIS”**
2. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“ATRÁPAME SI PUEDES”**
3. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“JUEGOS SOSTENIBLES”**
4. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“INFLUENCERS DEPORTIVOS”**
5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“GOT TALENT”**
6. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“PRIMEROS AUXILIOS ¿DISPUESTOS PARA ACTUAR?”**
7. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“YOGA”**
8. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“KINGSALA LEAGUE”**
9. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE **“CORREMOS POR ELLOS, CORRE POR TI”**

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**“SALVAR EL PLANETA
EDUFIS”**

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: “SALVAR EL PLANETA EDUFIS”

ÁREA O MATERIA: Educación física	CURSO: 1º E.S.O.	TEMPORALIZACIÓN: Primer trimestre 8 sesiones	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Escuela de voluntariado	ODS: 3. Salud y bienestar 4. Educación de calidad
--	----------------------------	---	--	--

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El detonante de la situación de aprendizaje parte de una necesidad social: una sociedad en la que la competición, el individualismo, la dependencia son antivalores cada vez más presentes en el día a día. Se propone una SAP que consiga trabajar todos estos aspectos a través de la superación de retos y desafíos físicos cooperativos. Los retos cooperativos han ido adquiriendo cada vez mayor importancia en el ámbito educativo, siendo estos una gran fuente de socialización, atención a la diversidad y ayuda entre iguales. Con esta base encontramos una buena oportunidad para educar en conexión con el espacio vivencial del alumnado y para asegurar que la situación de aprendizaje cumple con los principios que le son propios: acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad y significatividad.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5 y CC3.</p>	<p>3.1. Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.</p>	<p>Tercer bloque: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices Vinculados con el criterio de evaluación 3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional: el estrés en situaciones motrices. • Sensaciones, indicios y manifestaciones. Estrategias de autorregulación colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar los desafíos en situaciones motrices. • Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos. • Funciones de arbitraje deportivo. • Comportamiento personal y social responsable respetando las reglas, a sí mismo, a los otros y al entorno en el marco de la actividad física.
	<p>3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal. • Esfuerzo en la realización de las situaciones motrices y optimización de resultados. Búsqueda de una mejora personal. Participación, implicación y esfuerzo para la superación de los niveles de realización iniciales.
	<p>3.3. Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: conductas prosociales en situaciones motrices colectivas. • Disposición favorable a participar activamente en actividades diversas aceptando y respetando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.

	<p>crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.</p>	
<p>2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de auto-evaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.</p>	<p>Segundo bloque: Resolución de problemas en situaciones motrices. Vinculados con el criterio de evaluación 2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de auto-evaluación para reconducir los procesos de trabajo. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física. <p>Formas de evaluar (auto-evaluación y coevaluación) el nivel técnico en las habilidades específicas y de la aplicación de las intenciones tácticas básicas de ataque y defensa que pertenecen al programa del curso.</p>
	<p>2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas, dotando de los recursos necesarios para la adaptación a las diferentes situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos reales o modificados de actuación lúdicos o deportivos (convencionales, alternativos, recreativos y tradicionales), transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> Ejecución y consolidación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en las situaciones motrices seleccionadas: individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas (convencionales, alternativas, recreativas y tradicionales). Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales. Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema de forma original, tanto individualmente como en grupo.

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Desarrollar soluciones creativas en la resolución de retos y desafíos físicos cooperativos.
- Asumir responsabilidades y roles en las tareas encomendadas.
- Elaborar y poner en práctica un escape room siguiendo un guion establecido.
- Utilizar el diálogo como medio para resolver conflictos.
- Mejorar el dominio corporal en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
<p>Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Garaigordobil, 2002). Además, si los planteamos al alumnado en forma de reto supone un valor adicional. De este modo, las actividades cooperativas en forma de juegos o retos cooperativos pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores. A lo largo de la SAP los alumnos deberán resolver diferentes retos y desafíos cooperativos asumiendo diferentes roles, funciones y responsabilidades dentro del grupo. Acabarán la SAP elaborando y poniendo en práctica un escape room.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos. • Aprendizaje cooperativo. • Enseñanza compartida. • Gamificación. 	<p><u>PROCESO 1:</u> Recursos materiales: Se demanda, como recurso material la “La guía de retos y desafíos físicos cooperativos” (anexo 3) recopilatorio de los retos y desafíos físicos cooperativos en la que se incluye la lista de control auto-evaluable para anotar la superación de los mismos y que se pondrán en práctica en el proceso 2. Además, se les entregará la ficha en la que deberán elaborar y diseñar el escape room o breakout, en dónde se indican los criterios para su creación (anexo 5). Recursos espaciales: las sesiones se pueden desarrollarse en el patio o en polideportivo. Además serán necesarios los espacios de práctica de actividad motriz acordes con cada reto planteado por los equipos de alumnas y alumnos.</p> <p><u>PROCESO 2:</u> Recursos materiales: 4 bancos suecos, 8 aros grandes, 4 picas, “Carnet del cooperante” (anexo 10).</p> <p><u>PROCESO 3:</u> Recursos materiales: aquellos que se demanden desde la propuesta de cada ESCAPE room o breakout creado por los alumnados. Espaciales: espacios de práctica de actividad motriz acordes con cada reto planteado por los equipos de alumnas y alumnos.</p>

SECUENCIA COMPERENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

La situación de aprendizaje parte de varias preguntas de enfoque: ¿Seréis capaces de aprender a trabajar de forma autónoma? ¿Os ayudaréis mutuamente para buscar múltiples soluciones a los desafíos y retos que se plantean? ¿Comprenderéis que los esfuerzos de cada integrante no sólo lo benefician uno mismo sino también a los demás miembros, estableciendo una interdependencia positiva? ¿Asumiréis la responsabilidad de alcanzar vuestros objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda siendo capaces de trabajar en grupo, distribuyendo tareas, roles y responsabilidades? ¿Aplicaréis competencias interpersonales y grupales necesarias para funcionar como parte de un grupo, desarrollando habilidades sociales y regular sus conflictos de forma constructiva? ¿Sabréis analizar los miembros del grupo en qué medida están alcanzando sus metas? ¿Seréis capaces de diseñar un conjunto de retos físicos para que sean realizados por los compañeros?

A partir de ahí los alumnos realizan agrupamientos de 6 componentes y realizarán el reparto de roles dentro del mismo, siguiendo el modelo de enseñanza deportiva.

La situación de aprendizaje plantea un reto: es necesario que tomemos conciencia de la importancia de saber trabajar en equipo para conseguir alcanzar un objetivo común, salvar el planeta Edufis. Deberéis resolver los distintos retos y desafíos físicos cooperativos que se os propongan. Además de forma grupal deberéis crear un escape room o breakout y explicarlo a los compañeros, en donde deben de superar retos físicos cooperativos para poder “Salvar al planeta Edufis” ¿Lo intentamos?

PRODUCTO EVALUABLE

El producto generado se concretará en el diseño grupal y puesta en práctica de un escape room o breakout de retos físicos cooperativos en el que se indiquen los siguientes apartados: narrativa, agrupamientos, descripción de los desafíos físicos o enigmas, materiales, escenografía. Por grupos, deberán llegar a la práctica con sus compañeros de clase el escape room o breakout en donde apliquen todas las capacidades presentes en las pregunta/reto.

CRONOGRAMA

La situación de aprendizaje se articula a través de **tres procesos**:

PROCESO 1	1 sesión	Delimitación de la necesidad social y de los aprendizajes que permitirán transformar la realidad, elaboración de grupos cooperativos, propiciando procesos de reflexión en torno a la elaboración de grupos, reparto de roles y realización de dinámicas de cohesión grupal
PROCESO 2	3 sesiones	Presentación de la narrativa de la aventura, explicación de la dinámica de la superación de los retos y desafíos físicos cooperativos. Practicamos los retos y desafíos físicos cooperativos en pequeño grupo y propiciamos procesos de reflexión en torno a la práctica y a la generación de competencias sociales y emocionales asociadas a la propia práctica.
PROCESO 3	4 sesiones	Elaboración por grupos de un escape room o breakout y práctica de los retos y desafíos físicos cooperativos en pequeños grupos dirigidos por los propios alumnos. Propiciamos procesos de reflexión en torno a la práctica y la toma de decisiones, las habilidades y las cuestiones emocionales y sociales asociadas a la propia práctica.

PROCESO 1: HACEMOS EQUIPO**Descripción del proceso 1**

El proceso inicial se vertebra desde:

- Una necesidad social como referencia: aprender a trabajar de forma colaborativa, asumir responsabilidades dentro de un grupo, propiciar espacios de reflexión para resolver retos grupales y construcción grupal de retos cooperativos e iniciarnos en la aventura de “Salvar el planeta Edufis” con la lectura de la narrativa de la aventura.
- Varias preguntas de enfoque: ¿Sabemos trabajar de forma autónoma? ¿Cómo podemos ayudarnos mutuamente para buscar soluciones a los desafíos y retos que se les planteados? ¿Somos conscientes que los esfuerzos de cada integrante benefician tanto a él mismo como a los demás miembros, estableciendo una interdependencia positiva? ¿Seremos capaces de asumir las responsabilidades encomendadas, siendo responsables cumpliendo con la parte del trabajo que te corresponde? ¿Aplicaremos habilidades sociales y emocionales para regular los posibles conflictos que surjan? ¿Sabremos analizar en qué medida hemos alcanzado las metas?

A partir de ahí realizamos la construcción de los grupos cooperativos de 6 alumnos y de forma consensuada realizan el reparto de roles dentro del grupo siguiendo el modelo de enseñanza deportiva (anexo 1) así evitamos que algunos alumnos adopten una actitud pasiva o dominante, provocamos una interdependencia positiva y garantizamos que en el grupo interactúen unos con otros.

Realizamos actividades en gran grupo y pequeño grupo para el desarrollo de la cohesión grupal y confianza en compañeros.

Posteriormente presentamos a los alumnos “la aventura”, leyendo la narrativa (anexo 2) con la que introducimos la SAP. Una vez introducidos en la SAP, realizamos dinámicas en grupos de 6 para desarrollar la cohesión grupal. Finalmente entregamos “La guía de retos y desafíos físicos cooperativos” (anexo 3) que los alumnos deberán ir superando a lo largo de la SAP y anotando en la lista de control auto-evaluable de los retos y desafíos físicos cooperativos (anexo 4) en la que se indican la superación o no de los mismos.

Recursos: Se demanda, como recurso material, 20 antifaces, la “La guía de retos y desafíos físicos cooperativos” recopilatorio de los retos y desafíos físicos cooperativos en la que se incluye la lista de control auto-evaluable para anotar la superación de los mismos y que se pondrán en práctica en el proceso 2. Además, se les entregará la ficha en la que deberán elaborar y diseñar el escape room o breakout, en dónde se indican los criterios para su creación (anexo 5). Por lo que respecta a recursos espaciales, la sesión puede desarrollarse en el patio o en polideportivo.

Productos evaluables:

- Formación de los grupos y reparto de roles.
- Contribución grupal a la realización de juegos de confianza y cohesión grupal.

CONSTRUCCIÓN DE GRUPOS COOPERATIVOS

HACEMOS EQUIPO: elaboración de los grupos de 6 integrantes.

1. Los equipos de base.

Los equipos de base se caracterizan básicamente por ser grupos de 6 alumnos, permanentes y heterogéneos:

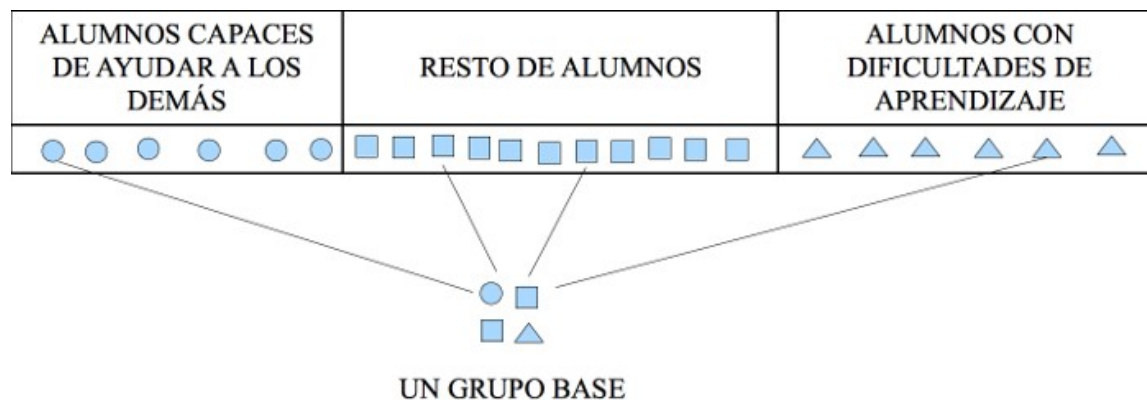
Grupos de 6 alumnos: El número de alumnos que se recomienda para los equipos de base es 6.

- Permanentes. Duraderos durante toda la SAP.
- Heterogéneo. Cada equipo de base debe constituir en sí una representación de todo el grupo clase. Así, debe haber un tipo de alumnado de coopere, otro que presente ciertas dificultades de aprendizaje y otros dos con un ritmo de aprendizaje adecuado a su edad.

Cómo distribuir a los alumnos de un grupo clase en equipos de base.

La mejor manera de distribuir a los alumnos en equipos de base es elaborando tres columnas:

Una vez elaboradas las tres columnas, para crear un equipo de base se elige a un alumno de uno y otro extremo de cada columna y a dos de la columna central. También se aconseja que dentro de cada equipo de base haya un equilibrio en cuanto a género, etnia, religión...



Una vez realizados los grupos de 6 se procede a realizar el reparto de roles según el modelo de enseñanza deportiva (anexo 1).

ACTIVIDADES DE COHESIÓN GRUPAL

Los anteojos: En gran grupo nos sentaremos en círculo. Empezaremos la dinámica nosotros, poniéndonos un antifaz y contándoles como nos sentimos dentro del grupo. Cabe mencionar que los anteojos son la herramienta que nos permite expresarnos libremente, ver mejor lo que ocurre.

Después, lo hará el siguiente y de esa manera en adelante hasta el último. Esta es una dinámica muy buena para identificar los posibles problemas que se pueden llegar a presentar dentro de un grupo.

E.F.
3.1,
3.2,
3.3

Procedimiento: procesos de diálogo.

Instrumento: rúbrica de heteroevaluación para la evaluación de las conductas prosociales en el marco de los retos y desafíos cooperativos (anexo 8).

E.F.
3.1,
3.2,
3.3

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: rúbrica de heteroevaluación para la evaluación de las conductas prosociales en el marco de los retos y desafíos cooperativos (anexo 8).

La locomotora: En grupos de 6 personas. Uno de ellos será el maquinista y se pondrá el último. Éste deberá de guiar a su equipo por el espacio, evitando que se choquen con las personas y objetos dispuestos en él. Para hacerlo más interesante podemos hacer que tengan que realizar un circuito.

INICIAMOS LA AVENTURA

Le planteamos a los alumnos la narrativa sobre la que girará la SAP: “Salvar el planeta, la naturaleza y el fondo marino, ya que la humanidad lo está destruyendo al tirar basura al mar y a través de una pesca indiscriminada.”

A lo largo de la SAP, los alumnos tendrán que superar una serie de retos y desafíos físicos cooperativos para conseguir paralizar la destrucción del planeta, su naturaleza y el fondo marino”.

NARRATIVA (anexo 2): “Salud, movimiento y valores prosociales están abandonando nuestros días. La especie humana y el planeta Edufis está en peligro y su salvación depende de un pequeño grupo de alumnos de la SIES Villamediana de Iregua, amantes de la Educación Física. Sólo vosotros tenéis la clave para hacer frente a la destrucción del planeta por los malos hábitos de movilidad y exceso de sedentarismo (abuso del uso de automóviles de combustión), acumulación de residuos, malos hábitos alimenticios y baja forma física.

La misión que se os encomienda es la de frenar la destrucción inmediata del planeta Edufis, un lugar remoto en el cual nuestros antepasados impartían valores y hábitos de vida saludables. Una vez allí, deberéis superar diferentes retos y desafíos físicos cooperativos en grupos reducidos, superando diversas misiones. En cada reto o desafío tendréis la misión de obtener las diferentes “R” Reducir, Reutilizar, Reciclar y Recuperar, que os de acceso a completar el carnet del cooperante.

¿Conseguiremos paralizar la destrucción del planeta? ¿Cómo creéis que será más sencillo superar las misiones, trabajando de forma individual o uniendo nuestros esfuerzos trabajando en grupo? ¿Todos los miembros del grupo tendrán la misma función o cada uno tendrá que realizar una función concreta?

En cada reto o desafío tendréis la misión de obtener las diferentes “R” Reducir, Reutilizar, Reciclar y Recuperar, que os de acceso a intentar descifrar el acertijo.

Pero no será fácil, nada fácil; os aguardan diferentes retos y desafíos.

Formulamos los interrogantes que nos servían de preguntas de enfoque: ¿Conseguiremos paralizar la destrucción del planeta? ¿Cómo creéis que será más sencillo superar las misiones, trabajando de forma individual o uniendo nuestros esfuerzos trabajando en grupo? ¿Todos los miembros del grupo tendrán la misma función o cada uno tendrá que realizar una función concreta?

E.F.:
3.3

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: rúbrica de heteroevaluación para la evaluación de las conductas prosociales (anexo 8).

PROCESO 2: COOPERAMOS PARA SUPERAR LOS RETOS Y DESAFÍOS FÍSICOS COOPERATIVOS

Descripción del proceso 2

El alumnado, organizado en grupos de 6, comienza a realizar en clase los retos y desafíos físicos cooperativos que forman parte de la guía de retos físicos cooperativos (anexo 3). En relación con la práctica de cada juego realizamos ciclos de acción-reflexión-acción, a partir de interrogantes sobre cuestiones de naturaleza táctica, para, desde ellos, avanzar hacia la concreción de habilidades y de las posibilidades de mejora en éstas. Asimismo, se suman interrogantes sobre aspectos de naturaleza emocional, social y ética. Las respuestas consensuadas se concretan en forma de claves que se aplicarán en sucesivas prácticas lúdicas y, en su caso, se extrapolarán a otras con la misma lógica interna y objetivos análogos.

E.F.:
3.1,
3.2,
3.3

Procedimiento: procesos de diálogo.

Instrumento: diana de auto-evaluación de seguimiento de los aprendizajes del alumnado (anexo 6), diana de coevaluación dentro de cada equipo de seguimiento de los aprendizajes del alumnado (anexo 7).

Recursos materiales: Se demanda, como recurso material la “La guía de retos y desafíos físicos cooperativos” recopilatorio de los retos y desafíos físicos cooperativos en la que se incluye la lista de control auto-evaluable para anotar la superación de los mismos y que se pondrán en práctica en el proceso 2. Además, se les entregará la ficha en la que deberán elaborar y diseñar el escape room o breakout, en dónde se indican los criterios para su creación (anexo 5). Por lo que respecta a recursos espaciales, la sesión puede desarrollarse en el patio o en polideportivo.

Espaciales: espacios de práctica de actividad motriz acordes con cada reto planteado por los equipos de alumnas y alumnos.

Productos evaluables:

- Colaboración en la superación de los retos y desafíos físicos cooperativos.

Desde la guía se propone la siguiente secuencia de retos y desafíos físicos cooperativos que puede ser modificada en función de las necesidades e intereses del grupo y enriquecerse con sus propias propuestas:

RETOS Y DESAFÍOS FÍSICOS COOPERATIVOS EN PEQUEÑO GRUPO

Con la superación de los retos físicos cooperativos obtendrán los sellos en el “Carnet del cooperante”. Superación del reto 1 al 4 obtendrán el sello “Reducir”, del 5 al 9 obtendrán el sello “Reutilizar”, del 10 al 12 obtendrán el sello “Reciclar”. Para la obtención del último sello “Recuperar” deberán ganar un desafío físico cooperativo contra otro grupo.

RETOS FÍSICOS COOPERATIVOS

Reto cooperativo nº 1: sentarse en las rodillas.

Todos en círculos hombro con hombro. Luego se gira todo el grupo a la derecha (o izquierda). Se agarran de la cintura, o de los hombros, al compañero que tienen delante. El objetivo es sentarse en las rodillas del compañero que se tiene detrás.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todos estén sentados en las rodillas del compañero de detrás, abran sus manos completamente y el maestro cuente 3.

Reto cooperativo nº 2: sentarse en las rodillas, palmear y tocar el suelo.

Este reto cooperativo tiene la misma estructura que el primero, salvo que hay que hacer diferentes acciones para conseguir el reto.

E.F.:
3.1,
3.2,
3.3

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: una lista de control auto-evaluable de los retos y desafíos físicos cooperativos (anexo 4) y una rúbrica de hetero-evaluación realizada por el profesorado sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, así como una rúbrica para la evaluación de las conductas prosociales en el marco de los retos y desafíos cooperativos (anexo 9), lista de control en

Para conseguir este reto cooperativo hay que sentarse en las rodillas del compañero de detrás durante 3 segundos, posteriormente hay que dar de forma sincronizada 3 palmadas y por último tocar el suelo con la mano exterior durante otros 3 segundos.

Reto cooperativo nº 3: sentarse en las rodillas y andar a lo cangrejo.

Este reto cooperativo se realiza con la misma estructura que el primero y estará conseguido cuando todo el grupo sea capaz de dar tres pasos hacia detrás una vez que estén sentados en las rodillas del compañero de detrás.

Reto cooperativo nº 4: canasta y canasta.

Este reto cooperativo consiste en anotar entre todos, cuantas más canastas mejor durante 2 minutos. Se le dará una pelota a cada alumno. Cuando termine el tiempo se anotará el número de canastas conseguidas entre todos.

Este reto cooperativo se conseguirá cuando el segundo día (o tercero, cuarto...), durante el mismo tiempo, sean capaces de conseguir un mayor número de canastas que el primer día.

Si superan los retos del 1 al 4 obtendrán el sello “Reducir”.

Reto cooperativo nº 5: tirar de la paz (levantarse)

Todos se sientan en círculo agarrando una gran cuerda colocada dentro del círculo delante de sus pies. la cuerda está atada formando un gran círculo. Si todos tiran a la vez, el grupo debería ser capaz de levantarse. El reto cooperativo estará conseguido cuando todos, agarrados a la cuerda, consigan levantarse.

Reto cooperativo nº6: tirar de la paz (sentarse)

Todos en círculo de pie, agarrando una gran cuerda. Sin soltar la cuerda tienen que tratar de sentarse todos a la vez.

Reto cooperativo nº 7: Saltar la comba.

Dos compañeros cogen una cuerda larga y la balancean de lado a lado sin llegar a dar una vuelta completa. El reto estaría conseguido cuando todo el grupo clase pase saltando, de un lado a otro, sin interrumpir el balanceo.

Reto cooperativo nº 8: Pasar por debajo de la comba.

Con la misma estructura que el reto nº 7, pero en esta ocasión los que tienen el extremo de la cuerda tienen que balancearla hasta dar vueltas completas, de modo que sus compañeros puedan pasar por debajo de la cuerda corriendo sin tener que saltarla.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todos pasen de un lado a otro sin interrumpir el balanceo de la comba.

Reto cooperativo nº 9: Saltar juntos la comba.

Dos compañeros con una cuerda larga. Cada uno en un extremo. El resto del se coloca la fila india para intentar saltar la cuerda cuando sus compañeros comiencen a balancearla sin llegar a dar una vuelta completa.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todo el grupo a la vez sea capaz de dar al menos 5 saltos.

Si superan los retos del 5 al 9 obtendrán el sello “Reutilizar”.

Reto cooperativo nº 10: Comba a la cabeza.

Todos en hilera con una comba grande sobre sus cabezas. Las manos las pondrán en su espalda cogida una a la otra.

El reto cooperativo estará conseguido cuando el grupo clase sea capaz de andar 5 metros (esto puede variar) sin que la comba se caiga de las cabezas.

forma de “Carnet del cooperante” (anexo 10) en el que se pondrá un sello en función de los retos grupales superados.

Reto cooperativo nº11: Cruzar el río.

Todo el grupo tiene que pasar de un lado a otro del polideportivo, sin tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo. Si alguien tocaba el suelo en algún momento tenían que volver todos a comenzar la tarea. Dispondrán de una colchoneta, 2 aros y una comba.

Reto cooperativo nº12: Saltar el muro (quitamiedos).

Un muro se ha interpuesto en vuestro camino. Para poder continuar deberéis superarlo, tenéis que pasarlo por encima. El muro es de "piedra" y no se puede derrumbar. En el caso de que el muro se caiga deberéis empezar de nuevo.

El reto estará superado cuando todos los miembros del grupo salten el muro.

Si superan los retos del 10 al 12 obtendrán el sello "Reciclar".

DESAFÍOS FÍSICOS COOPERATIVOS

Manteniendo la estructura de grupos de 6 alumnos, se propondrán desafíos físicos cooperativos, en donde los 4 grupos realizarán a la vez el mismo desafío intentando resolverlo en el menor tiempo posible. Se repartirán 4, 3, 2 y 1 punto entre los grupos en función del tiempo empleado en superar el desafío.

Desafío 1: Orden en el banco.

El grupo, situado sobre un banco sueco, debe ordenarse sin que nadie toque el suelo, siguiendo un determinado criterio: por orden de estatura, por fecha de nacimiento, etc.

Desafío 2: Atravesar el aro

Todas las personas del grupo deben pasar a través del aro sin tocarlo, mientras éste es sujetado por compañeros del grupo, pero sin usar las manos. El aro debe sujetarse con su agujero situado perpendicular al suelo.

Desafío 3: Pica voladora

Desplazar una pica una cierta distancia, usando sólo las extremidades inferiores y sin que ésta toque el suelo. Todas las personas del grupo deben estar en contacto con la pica al desplazarla.

Desafío 4: Trasladar dos aros una cierta distancia.

Todos los miembros del grupo deben estar en contacto con los aros en todo momento. Los aros no pueden tocarse con las manos en ningún momento.

Para la **obtención del último sello "Recuperar"** deberán ganar un desafío físico cooperativo contra otro grupo.

E.F.:
3.1,
3.2,
3.3,
2.3.

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: rúbrica de heteroevaluación realizada por el profesorado sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado y de las conductas prosociales en el marco de los retos y desafíos cooperativos (anexo 9), lista de control en forma de "Carnet del cooperante" (anexo 10) en el que se pondrá un sello en función de los retos grupales superados.

Recursos materiales: 4 bancos suecos, 8 aros grandes, 4 picas, "Carnet del cooperante".

Productos evaluables:

- Superación de los desafíos físicos cooperativos.
- Contribución grupal a la superación de los desafíos físicos cooperativos.

PROCESO 3: ELABORAMOS UN ESCAPE ROOM DE RETOS FÍSICOS COOPERATIVOS

Descripción del proceso 3

Utilizando la estructura de aprendizaje cooperativo “Enseñanza compartida” cada equipo de 6 alumnos genera un escape room (anexo 5), definiendo los retos, los espacios de juego, el material, las personas participantes, cómo se juega y el sistema de reglas. Después lo presentan al grupo de clase. Finalmente, se practican los escapes rooms y se trata de profundizar en claves que permiten tomar decisiones adecuadas en cada uno de ellos, delimitar las habilidades que se requieren y propiciar contextos para una convivencia constructiva.

E.F.:
2.1,
3.2.

Procedimientos: revisión de un producto y procesos de diálogo.
Instrumento: escala de evaluación numérica de heteroevaluación del producto final (anexo 11), diana de autoevaluación y coevaluación de seguimiento de los aprendizajes del alumnado (anexo 6).

En esta secuencia se genera una producción: escape rooms creados por el alumnado.

Recursos materiales: aquellos que se demanden desde la propuesta de cada ESCAPE room o breakout creado por los alumnados.

Espaciales: espacios de práctica de actividad motriz acordes con cada reto planteado por los equipos de alumnas y alumnos.

Productos evaluables:

- Elaboración y dirección de un escape room de retos físicos cooperativos.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Permíteles que sean ellos quienes tomen determinadas decisiones de cómo resolver los retos.
- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico Aprendizaje Cooperativo u enseñanza deportiva.
- Haciendo que el desarrollo de habilidades de E.F parezca un reto donde tengan que llevar a cabo acciones cooperando (Aprendizaje Basado en Retos).
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion en papel, imágenes en las fichas, programa de actividades o juegos, un vídeo explicativo o un audio:

- El formato en audio podría ser tan simple como leer las instrucciones de las actividades en voz alta.
- Uso de vídeos a través de códigos Qr en la explicación de la narrativa o explicación de las pruebas del escape rooms o retos.
- Explicación de los retos y desafíos físicos cooperativos de forma escrita en la guía de retos y desafíos físicos.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución:

- Videotutorial de los retos.
- Entrega de la ficha de elaboración del escape room de forma escrita.
- Entrega de la ficha de elaboración del escape room en formato digital (vídeo).

ANEXOS

EVALUACIÓN DE LA SAP

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido: observación sistemática, procesos de diálogo y revisión de un producto.

Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Anexo 3. Guía de retos cooperativos en educación física
- Anexo 4. Lista de control auto-evaluación de retos cooperativos en educación física
- Anexo 6. Diana de auto-evaluación y coevaluación de seguimiento de los aprendizajes del alumnado
- Anexo 7. Diana de co-evaluación y coevaluación de seguimiento de los aprendizajes del alumnado
- Anexo 8. Rúbrica de hetero-evaluación para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumno en el marco de los retos y desafíos cooperativos.
- Anexo 9: Rúbrica de hetero-evaluación realizada por el profesorado sobre de las conductas prosociales y para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumnado el marco de los retos y desafíos cooperativos
- Anexo 10: Lista de control "Carnet del cooperante".
- Anexo 11: Escala de clasificación numérica de hetero-evaluación de la elaboración y puesta en práctica del escape room cooperativo.
- Anexo 12: Escala de clasificación ordinal para evaluar al docente. Evaluación del trabajo en el aula y de las formas de enseñanza.

Anexo 1. Construcción de los grupos cooperativos de 6 alumnos siguiendo el modelo de aprendizaje deportivo.

¿CUÁLES SON LOS ROLES DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO?

Se reparten estos **seis roles** en cada grupo:

- **Jugador:** desempeña la función básica del modelo. Todos son jugadores. Parte de este rol conlleva el respeto a los demás, la escucha activa, el hecho de practicar juego limpio, esforzarse y participar de forma activa en cada uno de los ejercicios que se hacen durante la duración de la temporada.
- Encargado de material o **utilero:** debe ocuparse de la recogida del material tanto de su equipo como de los demás. Además, debe guardarlo de forma organizada en el almacén deportivo. También tiene la tarea de motivar a sus compañeros en el respeto a los materiales y a los demás elementos de las instalaciones (gradas, vestuarios, baños, elementos fijos...).
- **Preparador físico o entrenador:** con ayuda del profesor, pero debe encargarse de preparar diferentes actividades para sus compañeros como preparar el calentamiento.
- **Capitán:** es el encargado de representar a todo el equipo, debe suponer un ejemplo para los demás. Es el único que puede hablar con el árbitro en la competición. Debe motivar a sus compañeros y puede portar un brazalete distintivo en el brazo.
- **Observador:** en las tareas que conlleven una coevaluación, este alumno debe realizar las anotaciones pertinentes bajo las recomendaciones del profesor.
- **Árbitro:** debe tener un conocimiento profundo sobre las normas de los retos y desafíos físicos en cuestión ya que debe trabajar para que todos conozcan las normas para llevar un desarrollo de los mismos lo más justo posible. Además, ejerce de árbitro y juez en la competición. Esta figura es fundamental ya que hace que los alumnos reflexionen sobre la importancia de la justicia en el juego.
- **Anotador:** es el encargado de llevar el marcador durante los retos y desafíos. Es una figura que puede coincidir o complementar a la del árbitro puesto que conlleva un conocimiento profundo de la reglamentación de las pruebas en cuestión.

Salvar el planeta Edufis



NARRATIVA

Salud, movimiento y valores prosociales están abandonando nuestros días. La especie humana y el planeta Edufis está en peligro y su salvación depende de un pequeño grupo de alumnos de la SIES Villamediana de Iregua, amantes de la Educación Física. Sólo vosotros tenéis la clave para hacer frente a la destrucción del planeta por los malos hábitos de movilidad y exceso de sedentarismo (abuso del uso de automóviles de combustión), acumulación de residuos, malos hábitos alimenticios y baja forma física.

La misión que se os encomienda es la de frenar la destrucción inmediata del planeta Edufis. Un lugar remoto en el cual nuestros antepasados impartían valores y hábitos de vida saludables. Una vez allí, deberéis superar diferentes retos y desafíos físicos cooperativos en grupos reducidos y gran grupo, superando diversas misiones.

En cada reto o desafío tendréis la misión de obtener las diferentes “R” Reducir, Reutilizar, Reciclar y Recuperar, que os de acceso a intentar descifrar el acertijo.

Pero no será fácil, nada fácil; os aguardan diferentes retos y desafíos.

¿Conseguiremos paralizar la destrucción del planeta?
¿Cómo creéis que será más sencillo superar las misiones, trabajando de forma individual o uniendo nuestros esfuerzos trabajando en grupo? ¿Todos los miembros del grupo tendrán la misma función o cada uno tendrá que realizar una función concreta?



Trabajando en equipo....



...salvaremos el planeta Edufis

Anexo 3. Guía de retos cooperativos en educación física

Reto cooperativo nº 1: sentarse en las rodillas. Todos en círculos hombro con hombro. Luego se gira todo el grupo a la derecha (o izquierda). Se agarran de la cintura, o de los hombros, al compañero que tienen delante. El objetivo es sentarse en las rodillas del compañero que se tiene detrás.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todos estén sentados en las rodillas del compañero de detrás, abran sus manos completamente y el maestro cuente 3.

Reto cooperativo nº 2: sentarse en las rodillas, palmear y tocar el suelo. Este reto cooperativo tiene la misma estructura que el primero, salvo que hay que hacer diferentes acciones para conseguir el reto.

Para conseguir este reto cooperativo hay que sentarse en las rodillas del compañero de detrás durante 3 segundos, posteriormente hay que dar de forma sincronizada 3 palmadas y por último tocar el suelo con la mano exterior durante otros 3 segundos.

Reto cooperativo nº 3: sentarse en las rodillas y andar a lo cangrejo. Este reto cooperativo se realiza con la misma estructura que el primero y estará conseguido cuando todo el grupo sea capaz de dar tres pasos hacia detrás una vez que estén sentados en las rodillas del compañero de detrás.

Reto cooperativo nº 4: tirar de la paz (levantarse). Todos se sientan en círculo agarrando una gran cuerda colocada dentro del círculo delante de sus pies. la cuerda está atada formando un gran círculo. Si todos tiran a la vez, el grupo debería ser capaz de levantarse.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todos, agarrados a la cuerda, consigan levantarse.

Reto cooperativo nº5: tirar de la paz (sentarse). Todos en círculo de pie, agarrando una gran cuerda. Sin soltar la cuerda tienen que tratar de sentarse todos a la vez.

Variantes: igual, pero con una sola mano. Con un solo pie....

Reto cooperativo nº 6: canasta y canasta. Este reto cooperativo consiste en anotar entre todos, cuantas más canastas mejor durante un tiempo determinado. Se le dará una pelota a cada niño (a ser posible de plástico o de goma espuma para evitar golpes -ya que habrá bastante ajeteo tratando de encestar el mayor número posible de canastas-). Cuando termine el tiempo se anotará el número de canastas conseguidas entre todos.

Este reto cooperativo se conseguirá cuando el segundo día (o tercero, cuarto...), durante el mismo tiempo, sean capaces de conseguir un mayor número de canastas que el primer día.

Reto cooperativo nº 7: Saltar la comba. Dos compañeros cogen una cuerda larga y la balancean de lado a lado sin llegar a dar una vuelta completa.

El reto estaría conseguido cuando todo el grupo clase pase saltando, de un lado a otro, sin interrumpir el balanceo.

Reto cooperativo nº 8: Pasar por debajo de la comba. Con la misma estructura que el reto nº 7, pero en esta ocasión los que tienen el extremo de la cuerda tienen que balancearla hasta dar vueltas completas, de modo que sus compañeros puedan pasar por debajo de la cuerda corriendo sin tener que saltarla.

El reto cooperativo estará conseguido cuando todos pasen de un lado a otro sin interrumpir el balanceo de la comba.

Reto cooperativo nº 9: Saltar juntos la comba. Dos compañeros con una cuerda larga. Cada uno en un extremo. El resto de la clase se coloca la fila india para intentar saltar la cuerda cuando sus compañeros comiencen a balancearla sin llegar a dar una vuelta completa. El reto cooperativo estará conseguido cuando toda la clase a la vez sea capaz de dar al menos tres saltos.

Reto cooperativo nº 10: Comba a la cabeza. Todos en hilera con una comba grande sobre sus cabezas. Las manos las pondrán en su espalda cogida una a la otra.

El reto cooperativo estará conseguido cuando el grupo clase sea capaz de andar 5 metros (esto puede variar) sin que la comba se caiga de las cabezas.

Reto cooperativo nº11: Cruzar el río. Todo el grupo tiene que pasar de un lado a otro del polideportivo, sin tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo. Si alguien tocaba el suelo en algún momento tenían que volver todos a comenzar la tarea. Material: dos colchonetas

Reto cooperativo nº12: Saltar el muro. Un muro se ha interpuesto en vuestro camino. Para poder continuar deberéis superarlo. No podéis bordearlo porque hay un precipicio que os lo impide. Por lo que tenéis que pasarlo por encima. El muro es de piedra y no se puede derrumbar. En el caso de que el muro se caiga deberéis empezar de nuevo. MATERIAL: 1 quitamiedos por grupo. Material: de 2 a 4 colchoneta por grupo.

Anexo 4. Lista de control auto-evaluación de retos cooperativos en educación física

RETO FÍSICO COOPERATIVO	SUPERADO	NO SUPERADO
Reto cooperativo nº 1: sentarse en las rodillas		
Reto cooperativo nº 2: sentarse en las rodillas, palmeo y tocar el suelo		
Reto cooperativo nº 3: sentarse en las rodillas y andar a lo cangrejo		
Reto cooperativo nº5: tirar de la paz (sentarse)		
Reto cooperativo nº 6: canasta y canasta		
Reto cooperativo nº 7: Saltar la comba		
Reto cooperativo nº 8: Pasar por debajo de la comba		
Reto cooperativo nº 9: Saltar juntos la comba		
Reto cooperativo nº 10: Comba a la cabeza		
Reto cooperativo nº11. Cruzar el río		
Reto cooperativo nº12. Saltar el muro		

Anexo 5. Guion para la elaboración del escape room.

ESCAPE ROOM: SALVAR AL PLANETA EDUFIS

Narrativa:

Agrupamientos:

Materiales:

Descripción de los desafíos físicos o enigmas:

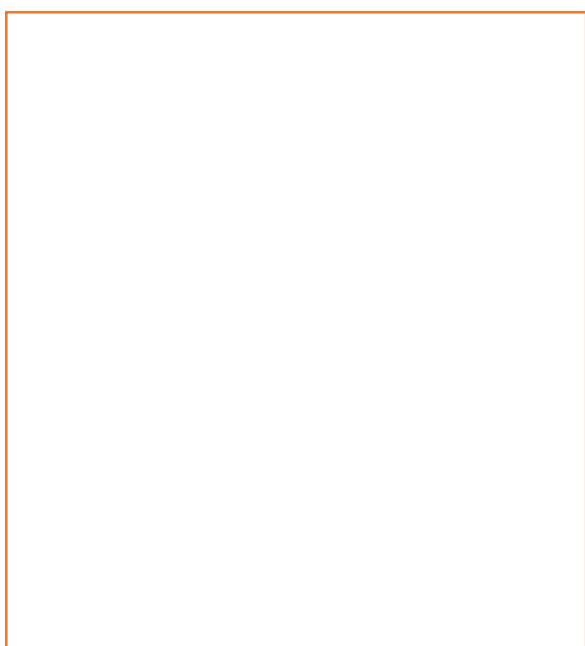
RETO 1

RETO 2

A large, empty rectangular box with an orange border, intended for describing the first challenge (RETO 1).A large, empty rectangular box with an orange border, intended for describing the second challenge (RETO 2).

RETO 3

RETO 4

A large, empty rectangular box with an orange border, intended for describing the third challenge (RETO 3).A large, empty rectangular box with an orange border, intended for describing the fourth challenge (RETO 4).

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN. SAP SALVAR EL PLANEA EDUFIS

c.e. 3.1 Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.

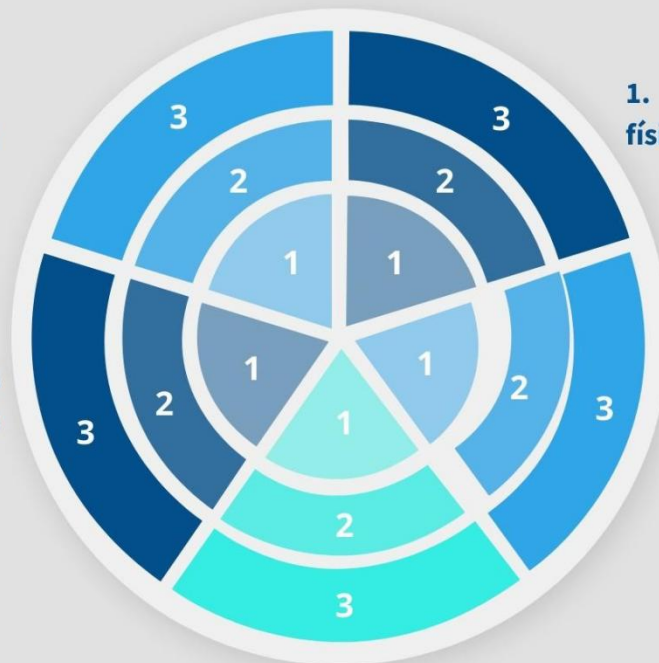
c.e. 3.2 Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.

c.e. 3.3 Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos ...

5. ¿He desarrollado un trabajo de calidad de forma creativa? (c.e. 3.2)

4. ¿He resuelto con diálogo los diferentes conflictos surgidos en los retos físicos cooperativos? (c.e. 3.3)

3. ¿He compartido por igual la responsabilidad en la tarea? (c.e. 3.2)



1. ¿He participado con entusiasmo en los retos físicos motrices? (c.e. 3.1)

2. ¿He cooperado y colaborado con mis compañeros cuando tenían dificultad en la realización de los retos físicos cooperativos? (c.e. 3.2)

- 1. **Alumno:**
- 2. **Grupo:**
- 3. **Equipo:**

DIANA DE CO-EVALUACIÓN. SAP SALVAR EL PLANEA EDUFIS

c.e. 3.1 Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.

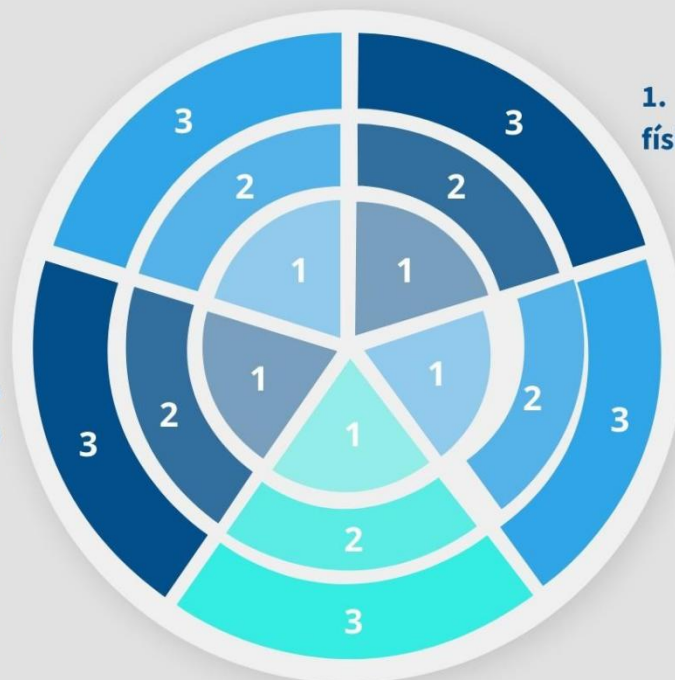
c.e. 3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.

c.e. 3.3. Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos ...

5. ¿Ha desarrollado un trabajo de calidad de forma creativa? (c.e. 3.2)

4. ¿Ha resuelto con diálogo los diferentes conflictos surgidos en los retos físicos cooperativos? (c.e. 3.3)

3. ¿Ha compartido por igual la responsabilidad en la tarea? (c.e. 3.2)



1. ¿Ha participado con entusiasmo en los retos físicos motrices? (c.e. 3.1)

2. ¿Ha cooperado y colaborado con mis compañeros cuando tenían dificultad en la realización de los retos físicos cooperativos? (c.e. 3.2)

1. **Alumno observado:**
2. **Grupo:**
3. **Equipo:**

ESCALA DE CLASIFICACIÓN NUMÉRICA DE AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN SAP “SALVAR EL PLANETA EDUFIS” (RETOS Y DESAFÍSO FÍSICOS COOPERATIVOS)

¿Ha/s participado con entusiasmo en los retos físicos motrices? (c.e. 3.1) ¿Ha/s cooperado y colaborado con sus compañeros cuando tenían dificultad en la realización de los retos físicos cooperativos? (c.e. 3.2) ¿Ha/s compartido por igual la responsabilidad en la tarea, asumiendo sus funciones? (c.e. 3.2) ¿Ha/s resuelto con diálogo los diferentes conflictos surgidos en los retos físicos cooperativos? (c.e. 3.3) ¿Ha/s desarrollado un trabajo de calidad de forma creativa? (c.e. 3.2)				
AUTOEVALUACIÓN (EVALÚA TU TRABAJO)				
1.				
COEVALUACIÓN (EVALÚA EL TRABAJO DE TUS COMPAÑEROS)				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

*Puntúa del 1 al 5 tu intervención y la de tus compañeros de grupo, siendo 5 la máxima puntuación y 1 la mínima.

Anexo 8. Rúbrica de hetero-evaluación para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumno en el marco de los retos y desafíos cooperativos.

RÚBRICA PENTAGRAMA DE LA HETEROEVALUACIÓN. SAP SALVAR EL PLANETA EDUFIS

Conducta observable: c.e. 2.3 Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas, dotando de los recursos necesarios para la adaptación a las diferentes situaciones motrices de colaboración en contextos reales o modificados de actuación lúdicos o deportivos (convencionales, alternativos, recreativos y tradicionales), transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.



Demuestra un **completo dominio y control corporal** en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.

Demuestra casi siempre un **completo dominio y control corporal** en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.

Demuestra un **cierto dominio y control corporal** en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.

Demuestra un **exceso dominio y control corporal** en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.

No demuestra **ningún dominio y ni control corporal** en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.

Anexo 9: Rúbrica de hetero-evaluación realizada por el profesorado sobre de las conductas prosociales y para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumnado el marco de los retos y desafíos cooperativos

Criterios de evaluación	Excelente	Satisfactorio	Básico	Pendiente de mejora
3.1. Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.	Siempre participa activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.	Casi siempre participa activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.	Le cuesta participar activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.	Nunca participa activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.
3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.	Siempre colabora en la práctica, en la creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.	Casi siempre colabora en la práctica, en la creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.	Le cuesta participar y colaborar en la práctica, creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.	Nunca colabora en la práctica, en la creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.
3.3. Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.	Siempre se relaciona y comunica con el resto de participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.	Casi siempre se relaciona y comunica con el resto de participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.	Le cuesta relacionarse y comunicarse con el resto de participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, utilizando con escasa autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.	Nunca se relaciona y comunica con el resto de participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, no utilizando con autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.
2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas, dotando de los recursos necesarios para la adaptación a las diferentes situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos reales o modificados de actuación lúdicos o deportivos (convencionales, alternativos, recreativos y tradicionales), transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.	Siempre evidencia control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos.	Siempre evidencia control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos.	Le cuesta evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos.	Nunca evidencia control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos.

Anexo 10: Lista de control "Carnet del cooperante".

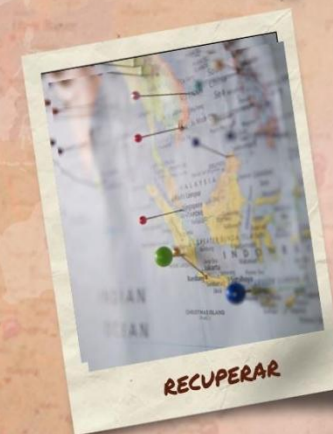
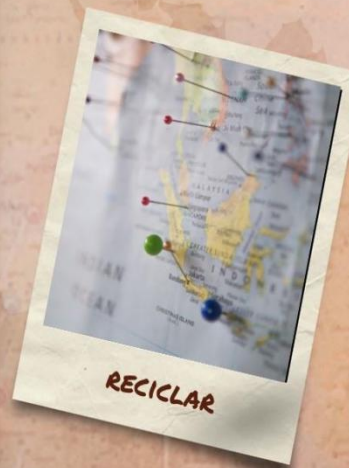
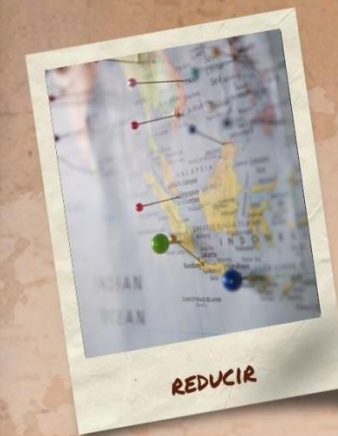


*Página exterior.

CARNET DE COOPERANTE SALVAR AL PLANETA EDUFIS

SI CONSIGUES SUPRAR
TODOS LOS RETOS
CONSEGUIRAS

¡VAMOS!



*Página interior.

*Imprimir a doble cara.

*Para crear los cromos (sello) se recomienda imprimir la página interior en papel adhesivo y crear los cromos (sellos).

Anexo 11: Escala de clasificación numérica de hetero-evaluación de la elaboración y puesta en práctica del escape room cooperativo.

	¿Ha entregado la ficha del escape room con los ítems obligatorios y dentro de los plazos establecidos?	¿Ha cooperado y colaborado con sus compañeros en la explicación y dirección del escape room?	¿Ha compartido por igual la responsabilidad en la elaboración y dirección del escape room?	¿Los retos propuestos son creativos y adaptados a las posibilidades de los compañeros?	¿Ha preparado el material con antelación para que el desarrollo del escape room sea exitoso?
ALUMNO:					
GRUPO:					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					

Anexo 12: Escala de clasificación ordinal para evaluar al docente. Evaluación del trabajo en el aula y de las formas de enseñanza

INDICADORES	CASI SIEMPRE	CON FRECUENCIA	EN OCASIONES	POCAS VECES	CASI NUNCA
El profesor planifica sistemáticamente su labor cotidiana.					
El profesor domina los contenidos de sus asignaturas.					
El profesor formula objetivos para favorecer el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes fortaleciendo las competencias de sus alumnos.					
El profesor tienen presentes las características y ritmos de aprendizaje de los alumnos.					
El profesor promueven el aprendizaje significativo y constructivo.					
El profesor organiza el trabajo de los alumnos de diversas formas: equipos, parejas, grupal.					
El profesor crea ambientes de calidez, aceptación, colaboración y cooperación.					
El profesor crea situaciones que motivan a los alumnos para aprender.					
El profesor modela los valores que se promueven en el Proyecto Educativo de Centro.					
El profesor define y comparte con los alumnos los criterios de evaluación.					
El profesor utiliza variadas formas de evaluar el aprendizaje.					

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

“ATRÁPAME SI PUEDES”

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN: “ATRAPAME SI PUEDES”

ÁREA O MATERIA: Educación física	CURSO: 1º E.S.O.	TEMPORALIZACIÓN: Primer trimestre 8 sesiones	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: CC Naturales TIC	ODS: 3. Salud y bienestar 4. Educación de calidad 11. Ciudades y Comunidades sostenibles
--	----------------------------	---	--	--

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Uno de los problemas más acuciantes de la sociedad de hoy en día, es que los niños y niñas en la pubertad cada vez se mueven menos. Las NNTT están copado una gran parte de su tiempo de ocio cada vez más. Y no es que sean nocivas en sí mismas, sino que se hace un uso excesivo y poco coherente. Debemos de mostrar y enseñar al alumno otras actividades a través del movimiento y el Parkour puede ser una de ellas, ya que posee un atractivo en sus movimientos que pueden resultar interesantes entre los más jóvenes por su espectacularidad. Es el afianzamiento de las HMB que ya vienen aprendidas de la Educación Primaria, pero es su aplicación a nuevas habilidades más específicas combinado las básicas como el salto, giro, desplazamientos y recepciones. Es retornar a épocas pasadas donde se hacía uso del movimiento sin aparatos para superar obstáculos o moverse en entornos naturales. Aquí lo adaptaremos a entornos urbanos, respetando el mobiliario urbano y haciendo un uso eficiente de él que nos dé dos finalidades: mejora de nuestra condición física y mejora de la autoestima a la hora de superar retos físicos u obstáculos.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2 y CE3.</p> <p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5 y CC3.</p> <p>5. Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC4, CE1 y CE3.</p>	<p>2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado</p> <p>2.3 Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas, dotando de los recursos necesarios para la adaptación a las diferentes situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos reales o modificados de actuación lúdicos o deportivos (convencionales, alternativos, recreativos y tradicionales), transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.</p> <p>3.1. Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.</p> <p>3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados</p> <p>5.3 Aplicar normas de seguridad individual y colectiva, practicando actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, y progresando hacia la autonomía en un medio no habitual.</p>	<p>Bloque II. Resolución de problemas en situaciones motrices. Vinculados con el criterio de evaluación 2.1 Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física. Vinculados con el criterio de evaluación 2.3 Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales. Capacidades condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas de las situaciones motrices desarrolladas. Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones-problema de forma original, tanto individualmente como en grupo.</p> <p>Bloque III. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices. Vinculados con el criterio de evaluación 3.1 Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos. Vinculados con el criterio de evaluación 3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal. • Esfuerzo en la realización de las situaciones motrices y optimización de resultados. Búsqueda de una mejora personal. Participación, implicación y esfuerzo para la superación de los niveles de realización iniciales. <p>Bloque V. Interacción eficiente y sostenible con el entorno. Vinculados con el criterio de evaluación 5.3 Conocimiento de nuevos espacios e iniciación al diseño de prácticas deportivas en el medio natural y urbano. Conquista y utilización de espacios urbanos desde la motricidad (parkour, skate u otras manifestaciones similares), para ponerlas en práctica en posibles rutinas físico-deportivas.</p>

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Desarrollar soluciones físico-deportivas en entornos urbanos.
- Reconocer y practicar diferentes técnicas de Parkour mejorando su ejecución motriz.
- Asumir responsabilidades en las medidas de seguridad para la práctica del Parkour.
- Elaborar un circuito de obstáculos aplicando las técnicas aprendidas acorde a su nivel de desempeño.
- Aplicar las normas de seguridad adecuadas en cada momento.
- Utilizar el diálogo como medio para resolver conflictos.
- Mejorar el dominio corporal en la resolución de los retos y desafíos físicos cooperativos.
- Cooperar con los compañeros durante el aprendizaje de las técnicas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	PROCESOS																
<p>Actualmente está creciendo la cantidad de deportes alternativos urbanos practicados por adolescentes en su tiempo libre. Aunque es cierto que estamos en una era tecnológica, también hay un aumento de la práctica física que ayuda a ampliar el abanico de opciones deportivas por el que los adolescentes pueden decantarse en su tiempo libre.</p> <p>Una de estas prácticas físicas es el Parkour que busca conseguir los siguientes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer variabilidad de práctica deportiva para contribuir al aumento del desarrollo y madurez del sistema nervioso y motor. • Dar a conocer nuevas formas de realizar ejercicios más allá de los deportes o juegos más tradicionales. • Fomentar prácticas deportivas no competitivas, donde el ganar o el perder no estén claros, es más, no existe. • Disfrutar de la actividad física sin más pretensiones que la superación de uno mismo. • Proponer una actividad deportiva, donde los adolescentes a través de la experimentación, puedan conocer las posibilidades y limitaciones de su propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modelo Aprendizaje cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ interdependencia positiva ▪ interacción entre los miembros del grupo ▪ Responsabilidad individual y colectiva ▪ Procesamiento grupal • Autorregulación del aprendizaje • Enseñanza del aprendizaje 	<p>PROCESO 1: Recursos materiales: Se introduce la filosofía del Parkour y su historia (anexo 2 y 3). Se demanda la visualización de los videos de manera breve de Sara Mundallal y Lynn Jung, atleta profesional de Parkour (Red Bull) para motivar al grupo y que vean que cualquier persona dentro de sus posibilidades puede practicar Parkour. Se componen las parejas heterogéneas y los grupos de dos parejas a trabajar, ambas por afinidad. Se explicará los roles de cada uno de los 4 dentro de la Unidad de Programación. (Anexo 4) Se explicará la autoevaluación y la coevaluación (Anexos 5 y 6) que debe de realizar el grupo después de cada sesión. Por último, se explica cómo deben elaborar el producto final (Anexo 7) tanto por parejas como el individual, así como la hetero-evaluación al final de ambos.</p> <p>PROCESO 2: Recursos materiales: bancos suecos, colchonetas, colchonetas, plinto, espalderas, potro, trampolín, colchoneta quitamiedos mesas, etc. Fichas explicativas de las técnicas.</p> <p>Aprendizaje de las diferentes técnicas del Parkour:</p> <table border="1" data-bbox="1137 1241 2107 1479"> <tr> <td>Cat balance</td> <td>Precisión Jump</td> <td>Pasavallas</td> <td>Salto reverso</td> </tr> <tr> <td>Monkey</td> <td>Roll</td> <td>Pasavallas Frontal</td> <td>Tic-tac</td> </tr> <tr> <td>Dash</td> <td>Cat Leap</td> <td>Pasavallas laterales</td> <td>Palm spin</td> </tr> <tr> <td>Wall climb</td> <td>Cat Leap 180º</td> <td>Ladrón</td> <td></td> </tr> </table>	Cat balance	Precisión Jump	Pasavallas	Salto reverso	Monkey	Roll	Pasavallas Frontal	Tic-tac	Dash	Cat Leap	Pasavallas laterales	Palm spin	Wall climb	Cat Leap 180º	Ladrón	
Cat balance	Precisión Jump	Pasavallas	Salto reverso															
Monkey	Roll	Pasavallas Frontal	Tic-tac															
Dash	Cat Leap	Pasavallas laterales	Palm spin															
Wall climb	Cat Leap 180º	Ladrón																

		<p>4 sesiones de desarrollo para ver y aprender las diferentes técnicas del Parkour, viendo 4 por día.</p> <p>PROCESO 3: Recursos materiales: aquellos que se demanden para recordar y mejorar algunas de las técnicas del Parkour y para diseñar su persecución dramatizada. Realización por parte de cada pareja de un circuito con al menos 4 técnicas de Parkour con una duración mínima de 1 minuto en el que cada uno asumirá los roles de ladrón y policía persiguiendo este último al ladrón siendo una persecución ficticia, como si fuese dramatizada. Se puede añadir soporte musical.</p>
--	--	---

SECUENCIA COMPERENCIAL
PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO
<p>La situación de aprendizaje parte de varias preguntas de enfoque: ¿Seréis capaces de aplicar la filosofía de los “<i>traceurs</i>” en el Parkour ¿Conseguirás ser tan ágil como “<i>traceurs</i>”? ¿Seréis capaces de aprender a trabajar de forma autónoma? ¿Os ayudaréis mutuamente para buscar múltiples soluciones a los desafíos del Parkour? ¿Comprenderéis que los esfuerzos de cada integrante no sólo lo benefician uno mismo sino también a los demás miembros, estableciendo una interdependencia positiva?</p> <p>¿Sabréis aplicar de manera las normas de seguridad para realizar de manera correcta y segura las técnicas del Parkour? ¿Asumiréis la responsabilidad de alcanzar vuestros objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda siendo capaces de trabajar en grupo, distribuyendo tareas, roles y responsabilidades? ¿Aplicaréis competencias intragrupal e intergrupales necesarias para funcionar como parte de un grupo, desarrollando habilidades sociales y regular sus conflictos de forma constructiva? ¿Sabréis analizar los miembros del grupo en qué medida están alcanzando sus metas? ¿Seréis capaces de diseñar un conjunto de retos físicos para que sean realizados por los compañeros?</p> <p>A partir de ahí los alumnos realizan agrupamientos por parejas por afinidad y después cada pareja con otra formando grupos de 4. Deberán respetar los roles asignados en la situación de aprendizaje, siendo responsables en sus funciones y respetando la filosofía de los “<i>Traceurs</i>”: Humildad; Confianza en el grupo, si alguien falla, falla el grupo; Respeto a la gente y al entorno; Perseverancia y superación.</p> <p>Deberán crear una persecución con su pareja de un minuto con al menos 4 técnicas, pudiendo poner soporte musical. También deberán entregar una ficha, con 4 elementos urbanos del entorno (parque, etc.) donde poder realizar algunas de las técnicas aprendidas de manera segura.</p> <p>componentes y realizarán el reparto de roles dentro del mismo, siguiendo el modelo de enseñanza deportiva.</p>

PRODUCTO EVALUABLE

El producto generado se concretará en el diseño de un circuito con al menos 4 técnicas de Parkour de al menos 1 minuto por ambos alumnos, en el deben de escenificar una persecución ficticia entre un ladrón y un policía. Pueden poner soporte musical.
Otro producto será la entrega de una ficha con 4 fotos de elementos urbanos del entorno donde poder realizar alguna de las técnicas aprendidas. Deberán poner su localización.

CRONOGRAMA

La situación de aprendizaje se articula a través de **tres procesos**:

PROCESO 1	2 sesión	Explicación del Parkour y su filosofía. Presentación del material y medidas de seguridad. Composición de las parejas y los grupos de 4. Explicación de los roles inter-grupo: material (responsable de material y del COMA "croquis de organización de material"), secretario (ficha Coevaluación), seguridad (velará por que se cumplan las medidas de seguridad) y progresión (dirigirá al grupo en los cambios de dificultad de las técnicas). Visionado de videos. Calentamiento específico del Parkour, incidiendo en las articulaciones importantes (hombros, codos, muñecas y rodillas). Explicación autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Iniciación a las primeras 4 técnicas del Parkour.
PROCESO 2	4 sesiones	Presentación de las 16 técnicas, con sus medidas de seguridad y progresión de dificultad. Aprendizaje y desarrollo de las mismas.
PROCESO 3	2 sesiones	Recuerdo de las técnicas del Parkour a demanda para el diseño del producto final de la dramatización de la persecución. Realización del producto final.

PROCESO 1: FILOSOFIA PARKOUR**Descripción del proceso 1**

El proceso inicial se compone de:

- Introducción a la Filosofía del Parkour. A la superación de obstáculos y a la posibilidad que tenemos de realizar una actividad física en un entorno urbano para la mejora de nuestra condición física. Todo esto podemos conseguirlo a través de la fuerza del grupo, ya que sea cual sea nuestra capacidad, el grupo debe ir junto en la superación de retos u obstáculos. “si falla uno, falla el grupo”
- Aprender a trabajar de forma autónoma. Conocer nuestra autorregulación para afrontar retos siendo consciente de nuestras limitaciones e intentar mejorarlas. ¡NO HAY COMPETICIÓN! Compito contra mí mismo.
- Visionamos los dos videos de Sara Mundallal y Lynn Jung, atleta profesional de Parkour (Red Bull) para que vean lo que es el Parkour profesional y también, como cualquier persona sea como sea, venga de donde venga puede practicarlo. (acción coeducativa)

A partir de ahí realizamos la construcción de las parejas y después los grupos de dos parejas. Una vez establecidos, de forma consensuada realizan el reparto de roles dentro del grupo siguiendo el modelo de aprendizaje cooperativo así evitamos que algunos alumnos adopten una actitud pasiva (efecto polizón) o dominante, provocamos una interdependencia positiva y garantizamos que en el grupo interactúen unos con otros.

Realizamos actividades en gran grupo sobre todo en el calentamiento y pequeño grupo para el desarrollo de la cohesión grupal y confianza en compañeros.

Explicaremos como se realiza la autoevaluación de la práctica (responsable) y la coevaluación (pareja) sobre las técnicas a ejecutar. La primera la realizará el encargado de esa función diariamente al final de la clase, asumiendo su rol intergrupual. La segunda, la realizará el grupo de forma consensuada antes de pasar a otra técnica. Deberá de coincidir con la del profesor en su heteroevaluación en el producto final.

Recursos:

- Proyector para ver los videos y pared de información con la infografía de la Filosofía Parkour.
- Explicación al gran grupo de la Filosofía y de la importancia de respetar al grupo.
- Conocer nuestras limitaciones e intentar superarlas siendo prudentes y aplicando las medidas de seguridad pertinentes.
- Esquema COMA por parte del profesor en panel informativo al lado del almacén, donde verán el croquis de su colocación en el espacio y el material necesario que deben de sacar.

Agrupamientos: parejas heterogéneas, por afinidad y permanentes. Así, conseguiremos que los componentes trabajen con seguridad y confianza, incrementando la ayuda y la cooperación entre ellos. Lo mismo haremos en el siguiente paso, que será el formar grupos de dos parejas.

Actividades tipo del Proceso 1:

- Calentamiento:
 - El Péndulo: En triángulo, uno en medio, y los demás cerca de él o ella. Se deja empujar levemente estando en una situación corporal rígida y los compañeros la cogerán de los hombros, lanzándola suavemente hacia otro compañero. Así sucesivamente, intercambiando los roles.
 - La caza del oso: varios alumnos en cuadrupedia sin tocar con las rodillas en el suelo, deben de tocar las piernas de los demás alumnos en una zona delimitada con antelación y no muy grande. Si te tocan, cambio de roles.
 - El wombat: pedimos a los alumnos que piensen en 5 formas de desplazamiento diferentes, en el que obligatoriamente deben estar con 4 apoyos de su cuerpo en contacto con el suelo. Una vez los hayan realizado de un a lado al otro de la pista los pondremos en común y nos quedaremos solo con 4 desplazamientos diferentes. Por ejemplo: león, mono, cangrejo, canguro, etc.
 - Salta y salva: jugamos a pillar en una zona establecida. A los que pillan deben de colocarse en cuclillas parados y están salvados hasta que no los salta un compañero.
- Técnicas Parkour:
 - En las siguientes habilidades prestamos atención a puntos clave; progresión-nivel de dificultad y medidas de seguridad. Estas funciones están asignadas a cada componente del grupo: **Cat Balance y Monkey (mono)**

Se dejará una hoja con la descripción gráfica de cada técnica y con las medidas de seguridad pertinentes y los niveles de dificultad.

C.Ev.
3.1, 3.2.

Procedimiento: procesos de diálogo y observación sistemática.
Instrumento: escala de valores para la auto-evaluación de la práctica diaria entre los miembros del grupo (anexo).

C.Ev. 2.3

Procedimiento: observación sistemática y escala descriptiva.
Instrumento: Escala descriptiva de las técnicas haciendo una valoración por parte del responsable de progresión y de los demás integrantes (anexo 8).

PROCESO 2: APRENDIZAJE Y PERFECCIONAMIENTO DE TÉCNICAS DEL PARKOUR

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO 2

El alumnado, organizado en los grupos de 4, comienza a asumir sus roles dentro del grupo y tras un breve calentamiento, organiza el material en el polideportivo con las técnicas a practicar ese día. Serán unas 4 por día. Todos los componentes deben asumir su responsabilidad para con el grupo, realizando sus funciones encomendadas, dando mucha importancia a las medidas de seguridad. El alumno que realiza la función de progresión debe de dar instrucciones de cuando un compañero puede subir de nivel de dificultad. Aunque un alumno es el encargado de material, todos colaboran en su colocación correcta y en su anclaje o sujeción para que el compañero pueda realizarlo con la mayor seguridad. Por ejemplo, sujetando el plinto en los laterales para que no se venza. Colocando colchonetas en los laterales o zonas de recepción donde puede haber peligro de caídas, etc. En esta labor, todos colaboran. Se dejará una hoja con la descripción gráfica de cada técnica y con las medidas de seguridad pertinentes y los niveles de dificultad.

Recursos materiales:

- Hoja de descripción gráfica de cada técnica
- Esquema COMA por parte del profesor en panel informativo al lado del almacén, donde verán el croquis de su colocación en el espacio y el material necesario que deben de sacar.

Actividades tipo del Proceso 2:

- Calentamiento:
 - Movilidad articular específica de las articulaciones a intervenir y juego de activación donde se incida en los movimientos a realizar a posteriori.
- Técnicas Parkour:
 - En las siguientes habilidades prestamos atención a puntos clave: progresión-nivel de dificultad y medidas de seguridad. Estas funciones están asignadas a cada componente del grupo:
 - **Rompemuñecas (Dash)**
 - **Wall Climb (subir pared)**
 - **Salto de Precisión**
 - **Roll (rodar)**
 - **Salto del gato (Cat Leap)**
 - **Cat Leap 180º,**
 - **Pasavallas frontal (speed)**
 - **Pasavallas frontal pared**
 - **Pasavallas lateral (lazy)**
 - **Ladrón (Thief)**
 - **Salto Reverse (reverso)**
 - **Tic-tac**
 - **Palm spin**

C.Ev.:
3.1, 3.2,

Procedimiento: procesos de diálogo y observación sistemática.
Instrumento: escala de valores para la auto-evaluación de la práctica diaria entre los miembros del grupo (anexo 5).

<p>Se dejará una hoja con la descripción gráfica de cada técnica y con las medidas de seguridad pertinentes y los niveles de dificultad.</p>	<p>C.Ev. 2.3</p>	<p>Procedimiento: observación sistemática y escala descriptiva. Instrumento: Escala descriptiva de las técnicas haciendo una valoración por parte del responsable de progresión y de los demás integrantes (anexo 8).</p>
<p><u>PROCESO 3: ELABORAMOS NUESTRA PERSECUCIÓN FICTICIA Y ENTREGA DE FICHA DE UBICACIONES DEL ENTORNO</u></p> <p>Descripción del proceso 3 En este proceso final, los alumnos repasan las diferentes técnicas que deben mejorar o afianzar para diseñar su persecución dramatizada y ensayan esta misma. También como ya se les explico en las primeras sesiones del proceso 1, deben entregar una ficha con 3-4 ubicaciones del entorno donde deben de proponer que técnica de Parkour se puede realizar.</p>	<p>C.Ev.: 2.1</p> <p>C.Ev: 3.1, 3.2.</p> <p>C.Ev: 5.1</p>	<p>Procedimientos: hetero-evaluación de la revisión de un producto. Instrumento: Escala descriptiva del producto (rúbrica) (anexo 6).</p> <p>Procedimiento: procesos de diálogo y observación sistemática. Instrumento: escala de valores para la auto-evaluación de la práctica diaria entre los miembros del grupo (anexo 5).</p> <p>Procedimientos: hetero-evaluación de la revisión de un producto. Instrumento: Escala descriptiva del producto (rúbrica) (anexo 6).</p>

Recursos materiales:

- Hoja de descripción gráfica de cada técnica
- Esquema COMA por parte del profesor en panel informativo al lado del almacén, donde verán el croquis de su colocación en el espacio y el material necesario que deben de sacar.
- Esquema COMA por parte de las parejas ejecutantes, donde se verá el croquis de su colocación en el espacio y el material necesario que deben de sacar.
- Altavoz de música

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**PRINCIPIOS DUA****1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado**

¿Cómo?:

- Permíteles que sean ellos quienes tomen determinadas decisiones de cómo resolver los retos.
- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico Aprendizaje Cooperativo y de Enseñanza de Responsabilidad Personal y Social.
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion del esquema del material (COMA), fichas de las diferentes técnicas con sus niveles de dificultad para que ellos se autorregulen, y niveles de seguridad, un vídeo explicativo:

- El formato en audio podría ser tan simple como leer las instrucciones de las actividades en voz alta.
- Uso de vídeos a través de internet.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución:

- Videotutorial de los retos.
- Entrega de la ficha de elaboración de la “persecución dramatizada”.
- Entrega de la ficha de elaboración de la ficha de elementos arquitectónicos del entorno susceptibles para poder practicar Parkour.

ANEXOS

Evaluación de la SAP

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido: observación sistemática, procesos de diálogo y revisión de un producto.

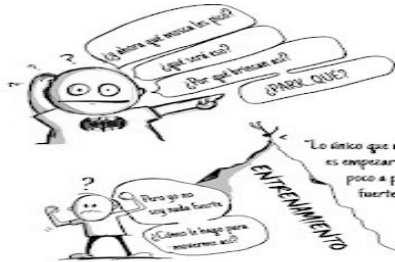
Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Anexo 1. Infografía de la Filosofía delo Parkour
- Anexo 2. Breve evolución histórica del Parkour
- Anexo 3. Enlaces de videos de Sara Mundallal y Lynn Jung
- Anexo 4. Cartas de roles del grupo
- Anexo 5. Escala de valores autoevaluación práctica diaria del grupo. (alumno secretario)
- Anexo 6: Escala descriptiva de la coevaluación entre los miembros del grupo de cada técnica completada por el alumno de progresiones
- Anexo 7: Rúbrica hetero-evaluación producto final “persecución dramatizada”
- Anexo 8: Rúbrica hetero-evaluación producto final ficha de 3-4 localizaciones del entorno
- Anexo 9: Relación de fichas de cada técnica de Parkour con sus respectivos indicadores de seguridad, niveles de dificultad y desarrollo de la misma.
- Anexo 10: Escala de valoración descriptiva (rúbrica) de la acción docente

Anexo 1. Infografía de la Filosofía del Parkour

PARKOUR

el arte del desplazamiento



¿Qué es Parkour?

Parkour es una disciplina que básicamente busca que podamos desplazarnos en cualquier entorno (ya sea urbano o natural) utilizando como único medio las habilidades que nuestro cuerpo proporciona, procurando ser lo más fluido posible y haciéndolo de manera segura y eficiente.

También es conocido como el Arte del Desplazamiento o Freerunning.

Terminología

Parkour - proviene de "parcours" que significa "recorrido" en francés
 Traceur - Hombre que practica parkour.
 Traceuse - Mujer que practica parkour.
 PK - abreviación de Parkour
 FR - abreviación de Freerunning
 ADD - abreviación de "Art du déplacement"

Historia del Parkour

El Parkour inició en Lisses, Francia a inicios de los años 90 por David Belle y Sebastien Foucan inspirados en el Método Natural de Georges Hébert.

El primer grupo de Parkour fueron los Yamakasi, que en 2001 realizan la película "Los Samurais de los Tiempos Modernos" dirigida por Luc Besson. Primera vez que se ve el arte del desplazamiento en la pantalla grande.

En 2003 se produce por Channel 4 de Inglaterra el documental "JUMP LONDON" donde Foucan da a conocer a nivel mundial la disciplina. Por cuestiones de facilitar el lenguaje se decide utilizar por primera vez el término "Freerunning" para referirse a Parkour.

A partir de ese momento empieza el boom mediático que llevó al Parkour a todas partes del mundo.



¿Y qué necesitas para hacer Parkour?

Realmente no necesitas nada más que tu cuerpo y a lo mucho calzado deportivo. Aunque andar desnudo no creo que sea tan buena idea, así que ropa cómoda que te permita moverte no te caerá nada mal.



¿El Parkour tiene filosofía?

Claro que sí y es parte de los fundamentos de esta disciplina ya que ayuda a generar personas fuertes tanto física como mentalmente. De igual forma, estos ideales nos permiten seguir creciendo de manera segura y le dan a nuestro entrenamiento un objetivo.

Básicamente el Parkour busca que lleguemos a ser la mejor versión de nosotros mismos.



"NO COMPETENCIA"

En el arte del desplazamiento no se permite la competencia con otros. Nosotros siempre buscamos ser mejores que ayer por lo que la única competencia aceptada es con nosotros mismos.



"SER Y DURAR"

El traceur como parte de sus objetivos es estar en constante evolución, sin embargo esto debe ser sin ponerte en riesgo a ti ni a los que te rodean; esto con la idea de que tu desarrollo se alargue toda tu vida.



"SER FUERTE PARA SER ÚTIL"

Buscamos siempre ser más fuertes en todos los sentidos tanto física como mentalmente, por lo que siempre estamos en constante entrenamiento. Aunque de nada sirve pasar horas buscando ser mejores si sólo nos sirve a nosotros; debe servir a los demás: a tu pareja, a tu familia, a tu comunidad.

¿Qué beneficios tiene aprender Parkour?

El arte del desplazamiento brinda grandes beneficios a quienes lo practican. Una persona está compuesta de varias habilidades que pueden ser mejoradas con entrenamiento constante, dando como resultando en tener cada vez más confianza de las capacidades que uno tiene tanto de su cuerpo como del poder tomar las decisiones correctas para afrontar cualquier obstáculo.

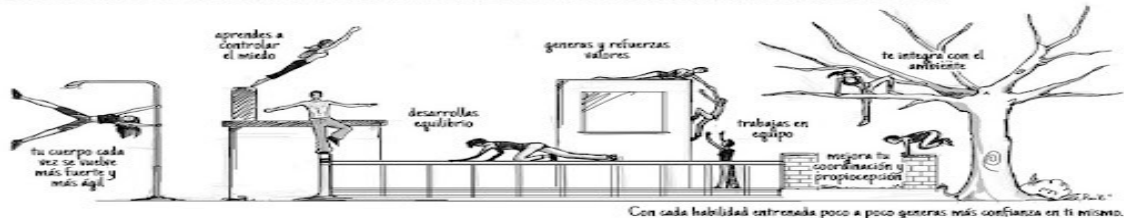


Ilustración por: Omar Orozco (Réquiem)
www.traceurproject.com

Anexo 2. Breve evolución histórica del Parkour



Anexo 3. Enlaces de videos de Sara Mundallal y Lynn Jung

[Would You Try Parkour?!👉 - YouTube](#)

[Waves - Lynn Jung Parkour & Freerunning 2019 - YouTube](#)

Anexo 4. Cartas de roles del grupo

<h4>ALUMNO MATERIAL</h4>  <p><i>Serás el responsable de sacar, organizar, cuidar y recoger el material que se necesite cada día.</i></p>	<h4>ALUMNO PROGRESIONES</h4>  <p><i>Serás el responsable de dirigir al grupo en los cambios de niveles en función del avance de cada uno.</i></p>
<h4>ALUMNO SEGURIDAD</h4>  <p><i>Serás el responsable de asegurar tanto el material como de los compañeros para que no pase ningún tipo de accidente</i></p>	<h4>ALUMNO SECRETARIO</h4>  <p><i>Serás el responsable de consensuar con el grupo y apuntar diariamente las conductas prosociales de cada uno incluidas las tuyas</i></p>

Anexo 5. Escala de valores autoevaluación práctica diaria del grupo. (alumno secretario)

NOMBRES	ALUMNO 1							ALUMNO 2							ALUMNO 3							ALUMNO 4						
SESIONES	2	3	4	5	6	7	2	3	4	5	6	7	2	3	4	5	6	7	2	3	4	5	6	7				
Respeto a los compañeros																												
Respeto al material																												
Seguridad																												
Progresión																												
Atención																												
TOTAL																												

Grado de consecución de los objetivos según la escala: SI /NO / A veces (AV)

Anexo 6. Escala descriptiva de la coevaluación entre los miembros del grupo de cada técnica completada por el alumno de progresiones

TÉCNICA	ALUMNO 1	ALUMNO 2	ALUMNO 3	ALUMNO 4
PASAVALLAS				
CAT BALANCE				
SALTO PRECISION				

Grado de consecución de las técnicas por parte de cada componente:

- Muy bien (MB): me sale sin dificultad en el nivel superior
- Bien (B): me sale sin dificultad y sin fallos en el nivel medio)
- Regular (R: a veces me sale, pero con dificultad y fallos en el nivel bajo o medio)
- Mal (M): no me suele salir.

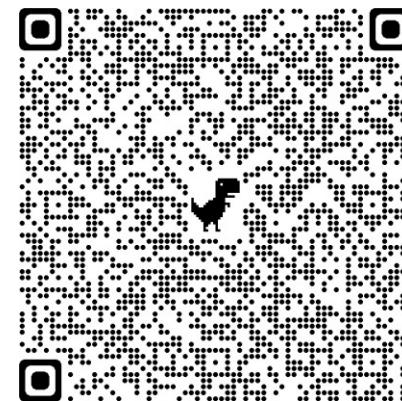
Anexo 7. Rúbrica hetero-evaluación producto final “persecución dramatizada”

ALUMNO 1:..... ALUMNO 2:					
ASPECTOS/NIVEL	MAESTRO (10-9)	EXPERTO (8-7)	CAPAZ (6-5)	APRENDIZ (4-3)	INEXPERTO (2-1)
SEGURIDAD	Ejecuta de manera perfecta las medidas de seguridad en el recorrido	Ejecuta de manera correcta las medidas de seguridad en el recorrido	Ejecuta bien las medidas de seguridad en el recorrido	Ejecuta de manera arriesgada las medidas de seguridad en el recorrido	No Ejecuta de manera correcta las medidas de seguridad en el recorrido
TÉCNICAS PARKOUR	Las técnicas elegidas y niveles de ejecución son nivel superior	Las técnicas y niveles de ejecución son nivel alto	Las técnicas y niveles de ejecución son nivel alto-medio	Las técnicas y niveles de ejecución son nivel medio	Las técnicas y niveles de ejecución son nivel inferior
RECORRIDO	El recorrido lo realizan en el tiempo estipulado	El recorrido lo realizan en el tiempo estipulado de manera justa	El recorrido no lo realizan en el tiempo, aunque por poco margen de tiempo	El recorrido no lo realizan en el tiempo	El recorrido no lo realizan en el tiempo siendo muy escaso de tiempo
EJECUCIÓN	El nivel técnico de ejecución de las técnicas es muy alto	El nivel técnico de ejecución de las técnicas es alto	El nivel técnico de ejecución de las técnicas es bueno	El nivel técnico de ejecución de las técnicas es suficiente	El nivel técnico de ejecución de las técnicas es deficiente

Anexo 8. Rúbrica hetero-evaluación producto final ficha de 3-4 localizaciones del entorno

ALUMNO 1:.....					
ASPECTOS/NIVEL	INGENIERO SUPERIOR AUDIOVISUAL (10-9)	INGENIERO TÉCNICO AUDIOVISUAL (8-7)	TÉCNICO AUDIOVISUAL (6-5)	APRENDIZ (4-3)	PEON FOTOGRAFICO (2-1)
LOCALIZACIÓN	La localización es correcta y certera	La localización es correcta pero poco certera	La localización es correcta pero no es certera	La localización no es muy correcta y certera	La localización no es correcta y certera
TÉCNICAS PARKOUR	Las técnicas de Parkour aportadas son 3-4	Las técnicas de Parkour aportadas son 2-3	Las técnicas de Parkour aportadas son 1-2	Las técnicas de Parkour aportadas son 1	No aporta técnicas de Parkour
COHERENCIA	Tiene mucha coherencia entre el elemento urbanístico y las técnicas aportadas	Tiene coherencia entre el elemento urbanístico y las técnicas aportadas	Tiene poca coherencia entre el elemento urbanístico y las técnicas aportadas	Apenas hay coherencia entre el elemento urbanístico y las técnicas aportadas	No tiene coherencia entre el elemento urbanístico y las técnicas aportadas

Ficha tipo del alumno



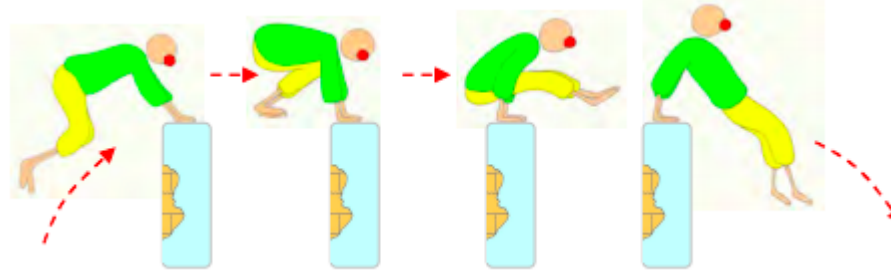
Localización: [42.466298, -2.450326](#)
 Técnicas posibles: Salto reverso, Monkey, etc.

Anexo 9: Relación de fichas de cada técnica de Parkour con sus respectivos indicadores de seguridad, niveles de dificultad y desarrollo de la misma

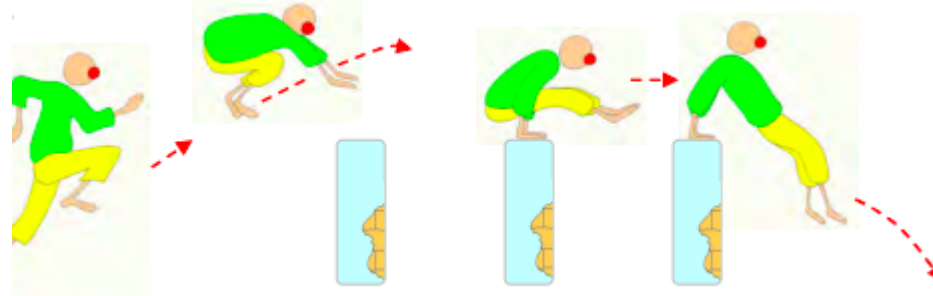
CAT BALANCE	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: por encima de dos bancos suecos por el lado ancho</p> <p>Medio: por encima de dos bancos suecos por el lado estrecho</p> <p>Alto: por encima de dos bancos suecos (uno encima del otro y por el lado estrecho) o una barandilla.</p>
NTOS CLAVE	<p>No colocarse en cuclillas. Cuerpo recto, como una tabla.</p> <p>Sentir el peso por igual repartido en manos y pies</p>
MEDIDAS DE SEGURIDAD	<p>Colchonetas a cada lado del banco. Los compañeros sujetan los bancos por los laterales.</p>



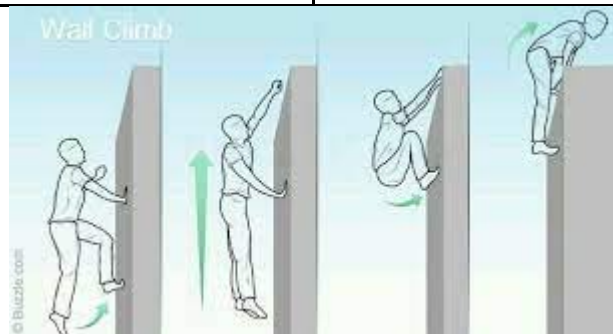
MONKEY	
NIVELES DE DIFICULTAD	En función de la altura con los cajones del plinto
PUNTOS CLAVE	Bajando el centro de gravedad en el salto echando el cuerpo hacia adelante. Buscar la batida un poco lejos del plinto. ¡Ojo con levantar una mano y pasar las piernas por un lado!
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Colchoneta quitamiedos en el lado de la recepción. Dos compañeros sujetan el plinto por los laterales.



ROMPEMUÑECAS (DASH)	
NIVELES DE DIFICULTAD	En función de la altura con los cajones del plinto.
PUNTOS CLAVE	Tronco erguido y piernas por delante después de realizar la batida con un pie (no encogerse durante el salto). El apoyo de muñecas en el obstáculo es una ayuda en la última parte del movimiento.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Colchoneta quitamiedos en el lado de la recepción. Dos compañeros sujetan el plinto por los laterales.



WALL CLIMB	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: tocar la pared con ambas manos.</p> <p>Medio: apoyarse en las manos en la parte superior de la colchoneta (con los codos estirados)</p> <p>Alto: Sentarse en la colchoneta quitamiedos después de realizar el impulso a modo de escalón.</p>
PUNTOS CLAVE	Realizar un apoyo correcto sobre la pared a modo de escalón: imprimir la fuerza hacia arriba y no hacia atrás (estirarse como si quisiera tocar el techo, no sacar el culo)
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Colchonetas a cada lado del banco. Los compañeros sujetan los bancos por los laterales.



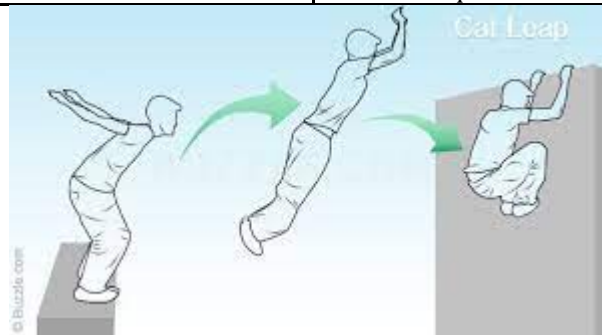
SALTO DE PRECISIÓN	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: desde un banco sueco al interior de una curda y mantenerse dentro 3 segundos.</p> <p>Medio: desde un banco sueco a otro banco sueco por el lado ancho. Aguantar 3 segundos la recepción.</p> <p>Alto: desde un banco sueco a otro banco sueco dando la vuelta (por el lado estrecho). Aguantar 3 segundos la recepción.</p>
PUNTOS CLAVE	Recepción con el pie adelantado. Piernas semiflexionadas en la recepción.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Dos alumnos del grupo deben sentarse en ambos extremos del banco sobre el que se va a recepcionar. Colchonetas colocadas entre los bancos y la cuerda.



ROLL (volteo)	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: en el suelo.</p> <p>Medio: mitad de altura sobre las espalderas.</p> <p>Alto: zona alta de espalderas.</p>
PUNTOS CLAVE	<p>Rodar sobre el hombro (línea imaginaria que une el hombro con la cadera contraria pasando por la espalda).</p> <p>Las piernas pasan por encima, NO por el lateral.</p>
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Colchoneta en suelo.



CAT LEAP (salto del gato)	
NIVELES DE DIFICULTAD	En función de la distancia del banco con respecto a las espalderas
PUNTOS CLAVE	Los dos pies despegan a la vez del punto de partida. Importancia de flexionar las rodillas y los brazos al llegar para amortiguar el impacto.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Colchoneta entre el banco y las espalderas y otra sobre el banco donde van a realizar el impulso (pisan sobre ella antes de realizar el salto). 1-2 compañeros sujetan la espalda tras realizar la recepción 1-2 compañeros se sientan en el banco para que el banco no se mueva.



CAT LEAP 180° (salto del gato 180°)	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: en el suelo.</p> <p>Medio: mitad de altura sobre las espalderas.</p> <p>Alto: zona alta de espalderas</p>
PUNTOS CLAVE	<p>El cuerpo parte de espaldas a la espaldera. NO se gira antes de saltar (se gira 180° y se salta al mismo tiempo).</p> <p>Los dos pies despegan a la vez de punto de partida. Importancia de flexionar las rodillas y los brazos al llegar para amortiguar el impacto.</p>
MEDIDAS DE SEGURIDAD	<p>Colchoneta entre el banco y las espalderas y otra sobre el banco donde van a realizar el impulso (pisan sobre ella antes de realizar el salto).</p> <p>1-2 compañeros sujetan la espalda tras realizar la recepción</p> <p>1-2 compañeros se sientan en el banco para que el banco no se mueva.</p>

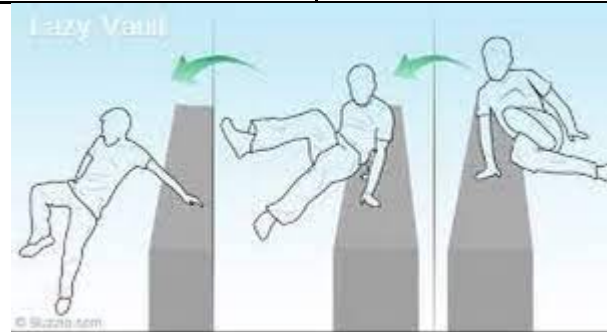


PASAVALLAS FRONTAL (SPEED)	
NIVELES DE DIFICULTAD	Bajo: dos bancos suecos (uno encima del otro). Medio y alto: altura según los cajones del plinto.
PUNTOS CLAVE	No encogerse al realizar el salto. Apertura de la cadera en el momento de la recepción para seguir el movimiento de la carrera.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Dos alumnos deben sentarse en ambos extremos del banco sobre el que se va a saltar para evitar que se muevan. Cuando se pase al plinto, el agarre debe ser por los laterales. Se tienen que colocar varias colchonetas en el lado donde se va a recepcionar.



PASAVALLAS FRONTAL CON PARED	
NIVELES DE DIFICULTAD	Altura según los cajones del plinto
PUNTOS CLAVE	Codo estirado en el apoyo sobre el obstáculo. Cadera en anteversión. Apoyo adecuado del pie sobre la pared: busca distancia adecuada (Ligera flexión de pierna).
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Un alumno sujetando el lateral del plinto y varias colchonetas en el lado donde se va a recepcionar.

PASAVALLAS LATERAL (LAZY)	
NIVELES DE DIFICULTAD	Bajo: dos bancos suecos (uno encima del otro). Medio y alto: altura según los cajones del plinto.
PUNTOS CLAVE	La cadera debe ir en extensión, intentando no flexionarla durante la recepción. La mirada va al frente y el codo estirado durante la ejecución del movimiento.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Dos alumnos deben sentarse en ambos extremos del banco sobre el que se va a saltar para evitar que se muevan. Cuando se pase al plinto, el agarre debe ser por los laterales. Se tienen que colocar varias colchonetas en el lado donde se va a recepcionar.



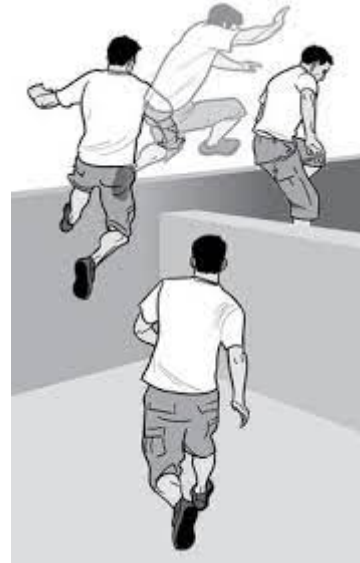
LADRÓN (THIEF)	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: dos bancos suecos (uno encima del otro).</p> <p>Medio y alto: altura según los cajones del plinto.</p>
PUNTOS CLAVE	<p>La cadera debe ir en extensión, intentando no flexionarla durante la recepción. La mirada va al frente y el codo estirado durante la ejecución del movimiento. El apoyo de muñecas se realiza en la última parte del movimiento como elemento de ayuda al superar el obstáculo.</p>
MEDIDAS DE SEGURIDAD	<p>Dos alumnos deben sentarse en ambos extremos del banco sobre el que se va a saltar para evitar que se muevan. Cuando se pase al plinto, el agarre debe ser por los laterales. Se tienen que colocar varias colchonetas en el lado donde se va a recepcionar.</p>



SALTO REVERSO	
NIVELES DE DIFICULTAD	Bajo: dos bancos suecos (uno encima del otro). Medio y alto: altura según los cajones del plinto.
PUNTOS CLAVE	Elevar cadera durante el giro. Piernas flexionadas a 90°.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Dos alumnos deben sentarse en ambos extremos del banco sobre el que se va a saltar para evitar que se muevan. Cuando se pase al plinto, el agarre debe ser por los laterales. Se tienen que colocar varias colchonetas en el lado donde se va a recepcionar.



TIC-TAC	
NIVELES DE DIFICULTAD	Altura según marcas de pared.
PUNTOS CLAVE	Realizar un buen escalón en la pared para realizar el impulso. Colocar el pie de apoyo en la pared en dirección al movimiento. Utilizar la mano para ayudar en el impulso.
MEDIDAS DE SEGURIDAD	Colchonetas en la zona de recepción.



PALM SPIN	
NIVELES DE DIFICULTAD	<p>Bajo: en dos bancos suecos o superficie baja en la zona del extremo.</p> <p>Medio: sobre dos bancos suecos (uno encima del otro) o el plinto bajo, realizando el giro el medio.</p> <p>Alto: aumentado en altura o variando la superficie de apoyo.</p>
PUNTOS CLAVE	<p>Colocar la mano de giro en el borde la superficie y apuntando al suelo.</p> <p>Elevar la cadera para facilitar el giro.</p> <p>Recepcionar el salto por delante del obstáculo.</p>
MEDIDAS DE SEGURIDAD	<p>Colchoneta en el suelo en la zona de la recepción.</p> <p>Compañeros sujetando los bancos o el plinto por un lateral.</p>



Anexo 10: Escala de valoración descriptiva (rúbrica) de la acción docente.

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE				
Criterio	Excelente	Satisfactorio	Básico	Pendiente de mejora/ nueva revisión
Programación	Programa situaciones de aprendizaje y secuencias flexibles de acción teniendo en cuenta las singularidades de las personas y del grupo y complica al alumnado en el proceso.	Programa situaciones de aprendizaje y secuencias flexibles de acción teniendo en cuenta las singularidades de las personas y del grupo.	Programa situaciones globales de aprendizaje y secuencias fijas de acción sin tener en cuenta las singularidades de las personas y del grupo.	No programa, teniendo en cuenta las singularidades del alumnado, las competencias a adquirir, las situaciones de aprendizaje y las secuencias de acciones que contribuyan a dicho aprendizaje.
Motivación	Promueve motivación intrínseca y automotivación hacia el aprendizaje y la participación social.	Promueve motivación intrínseca hacia el aprendizaje y la participación social.	Promueve motivación extrínseca hacia el aprendizaje y la participación social.	No motiva para el aprendizaje y la participación social.
Acción promotora del aprendizaje	Genera procesos enriquecedores y proporciona feedback relevante y singularizado para mejorar los aprendizajes.	Atiende los contextos de práctica y, de forma habitual, proporciona feedback singularizado y orientado hacia el aprendizaje	Atiende los contextos de práctica y se implica proporcionando información para mejorar los aprendizajes.	No se implica en la adquisición de aprendizajes por parte del alumnado.
Apoyo emocional al alumnado	Proporciona apoyo emocional a cada alumno/a y promueve que el alumnado se brinde también apoyo emocional recíprocamente.	Proporciona apoyo emocional a cada alumno/a	Proporciona apoyo emocional, de forma generalizada, al grupo.	No brinda apoyo emocional al alumnado.
Interacción social y trabajo en equipo	Promueve interacciones sociales constructivas, comportamientos prosociales y trabajo en equipo con una orientación cooperativa.	Promueve interacciones sociales constructivas y el trabajo en equipo.	Promueve la interacción social y genera espacios para el trabajo en equipo.	No propicia las interacciones sociales constructivas y el trabajo en equipo.
Acción evaluadora	Realiza una evaluación sistemática de los procesos y de los resultados y promueve la acción evaluadora de los agentes implicados.	Realiza una evaluación de los procesos y de los resultados alcanzados.	Realiza una evaluación de los resultados alcanzados.	No realiza labores de evaluación ni promueve la acción evaluadora de los agentes implicados.
Promoción de la acción para la transformación social	Promueve la coimplicación de los diferentes agentes en la transformación social.	Promueve la coimplicación del alumnado en la transformación social.	Promueve la transformación social desde su acción personal.	No promueve la implicación en la transformación social.

**SITUACIÓN DE
APRENDIZAJE**

“JUEGOS SOSTENIBLES”

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: “JUEGOS SOSTENIBLES”

ÁREA O MATERIA:
Educación física

CURSO:
1º E.S.O.

TEMPORALIZACIÓN:
Segundo trimestre
8-9 sesiones

CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS:
Tecnología y digitalización;
Tecnología para la vida;
Escuela de voluntariado.

ODS:
4. Educación de calidad
12. Producción y consumo responsables.

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Esta situación de aprendizaje parte de los retos del siglo XXI que tienen relación con la sostenibilidad y el ocio activo, desarrollando en el alumnado una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente. Con esta SAP pretendemos crear materiales propios, autoconstruidos, reciclando y reutilizando distintos materiales que podemos encontrar en casa, para crear juegos de escaso coste económico, que ayudan a reducir la huella de carbono. Teniendo además un impacto en tiempo de ocio de nuestros alumnos y en su entorno socio-familiar, enriqueciendo el ocio activo a través de un consumo responsable. Ayudando a actuar de forma reflexiva a la hora de comprar y optar por una opción sostenible siempre que se pueda. Ejemplo del Atomium a cambio del balón de Kin-ball, mucho más costoso, una opción más económica y sostenible.

Realizaremos dos balones gigantes, Atomium, de forma cooperativa, en dos grupos. Además, de manera individual, los alumnos elegirán si construir el material del Palados y/o las Raquetas Pompón. Tras varios días de práctica de diferentes juegos alternativos y retos, una vez avanzada la SAP realizarán 4 agrupamientos de 6-7 componentes y realizarán el reparto de roles dentro del mismo para crear nuevos juegos con los materiales autoconstruidos y exponérselos a los compañeros.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERESBASICOS
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.</p>	<p>1.5 Explorar y utilizar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo el potencial y los riesgos de su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.</p>	<p>Primer bloque: Vida activa y saludable Vinculados con el criterio de evaluación 1.5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y profundización. • Realización de tareas asignadas a través de plataformas online, su buen trabajo, uso y comportamiento en ellas. • Comunicación respetuosa y fluida con los profesores en el uso de las plataformas digitales comprometiéndose a cumplir el horario establecido.
	<p>1.6 Implicarse con esfuerzo e interés en el desarrollo de su formación y madurez participando y comprometiéndose con los objetivos de su aprendizaje, demostrando responsabilidad en sus actos, acrecentando su capacidad de trabajo, manifestando autoexigencia en la ejecución de las acciones, y respetándose así mismo, a los demás, al material y las instalaciones.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 1.6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actitud responsable, perseverante y autoexigente en el esfuerzo y comportamiento respetuoso con los demás. • Puntualidad en el horario, en los plazos de entrega de los trabajos y cumplimiento de las condiciones para su realización. • Atención silenciosa en el aula, escucha y obediencia al profesor/a en todo lo que atañe a la asignatura y disposición favorable para aprender. • Realización de las tareas individuales y grupales asignadas y asunción de buen grado de la función encomendada respetando las ejecuciones de los demás y cooperando.

<p>2.Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>	<p>2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.</p> <p>2.2. Interpretar y actuar correctamente, desarrollando intenciones tácticas básicas de ataque y defensa de forma inteligente, aplicando principios básicos de toma de decisiones adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero y del oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna, aplicando elementos básicos de táctica individual ofensiva y defensiva, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos reales o modificados de actuación lúdicos o deportivos (convencionales, alternativos, recreativos y tradicionales).</p> <p>2.4. Conocer aspectos básicos sobre fundamentos técnicos, tácticos individuales básicos, reglamentarios y de la lógica interna de las actividades físico-deportivas propuestas.</p>	<p><u>Segundo bloque: Resolución de problemas en situaciones motrices.</u> Vinculados con el criterio de evaluación 2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física. <p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> Toma de decisiones: utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Adaptación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición. <p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.4</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de las reglas básicas, fundamentos técnicos y las estrategias básicas de las actividades físico-deportivas desarrolladas durante el curso. Lógica interna, fases y principios estratégicos.
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante</p>	<p>3.1 Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.</p>	<p><u>Tercer bloque: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</u> Vinculados con el criterio de evaluación 3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos. Funciones de arbitraje deportivo.

<p>comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5 y CC3.</p>	<p>3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.</p> <p>3.3. Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.</p>	<p>Comportamiento personal y social responsable respetando las reglas, a sí mismo, a los otros y al entorno en el marco de la actividad física.</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal. • Esfuerzo en la realización de las situaciones motrices y optimización de resultados. Búsqueda de una mejora personal. Participación, implicación y esfuerzo para la superación de los niveles de realización iniciales. <p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: conductas prosociales en situaciones motrices colectivas. • Disposición favorable a participar activamente en actividades diversas aceptando y respetando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad. • Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia y a la ética en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBIfóbicas o sexistas). Asertividad y autocuidado.
<p>5. Adoptar un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a la conservación del medio natural y urbano.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC4, CE1 y CE3.</p>	<p>5.1 Participar en actividades físico-deportivas en entornos naturales, disfrutando del entorno de manera sostenible y saludable, haciendo un uso responsable de los espacios y atendiendo a las necesidades de servicio que este pueda ofrecer (recogida de desperdicios, mantenimiento de flora y fauna...).</p>	<p>Quinto bloque: Interacción eficiente y sostenible con el entorno.</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 5.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consumo responsable: autoconstrucción de materiales para la práctica motriz. Reciclaje. • Colaboración y preocupación por el cuidado y el mantenimiento de la limpieza del centro.

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Desarrollar una conciencia de responsabilidad en el cuidado del medio ambiente. 5.1.
- Implicarse con interés en el aprendizaje de nuevos juegos, asumiendo compromisos de: trabajo, responsabilidad y respeto a los compañeros y materiales, tanto en el aula como en el polideportivo. 1.6.
- Crear materiales propios para la práctica, tanto de forma individual como de forma cooperativa, con recursos reciclados, y auto-evaluar su trabajo. 2.1.
- Elaborar y crear sus propios materiales de manera autónoma con ayuda de los tutoriales. 1.5.
- Conocer y desarrollar habilidades técnico-tácticas de diferentes juegos alternativos de colaboración-oposición. 2.2. y 2.4.
- Desarrollar el ocio activo a través de un consumo responsable con materiales autoconstruidos. 5.1.
- Practicar diferentes juegos alternativos con materiales autoconstruidos, disfrutando de la práctica, sin la excesiva competición. 3.1.
- Asumir responsabilidades y roles propuestos en el grupo, para crear y exponer juegos con materiales los autoconstruidos. 3.2.
- Utilizar el diálogo como medio para resolver conflictos. 3.3.
- Hacer un uso responsable de las nuevas tecnologías, utilizándolas como medio de aprendizaje. 1.5.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
<p>A lo largo de esta SAP, los alumnos tendrán que reflexionar y concienciarse sobre el consumo responsable de los recursos naturales. Practicarán diferentes juegos alternativos con materiales autoconstruidos, para experimentar vivencias positivas de actividad física, trasladables al enriquecimiento de su ocio activo, favoreciendo un estilo de vida activo y saludable. En ella crearán con materiales reciclados: un Atomium de manera colaborativa en grupo, crearán también, los materiales para el juego alternativo palados y/o raquetas pompón, además practicar y crear juegos alternativos con los materiales autoconstruidos, siendo partícipes tanto de su proceso de evaluación como del de sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos. • Aprendizaje cooperativo. • Enseñanza compartida. • Flipped Classroom • Asignación de tareas. 	<p><u>PROCESO 1:</u> Recursos materiales: PRESENTACIÓN DE LA SAP: “Juegos SOSTenibles Autoconstruidos”. Google Slides (Anexo 1: Presentación SAP Juegos SOSTenibles). Construcción del Atomium: se les repartirá por cada grupo (2) 14 globos, uno por persona, un rollo de film transparente, un rollo de cinta de embalaje y unas tijeras. (Anexo 2: Rúbrica comportamiento y cooperación). <u>PROCESO 2:</u> Recursos materiales: -Kin-ball y retos cooperativos: Atomiums construidos la sesión anterior y petos de tres colores. - Kin-ball, Voleibol, y Fut-volei: Atomiums, petos de tres colores y una goma elástica. (Globos, celo y film por si hubiese que reparar algún Atomium). <u>PROCESO 3:</u> Recursos materiales: una goma elástica, materiales autoconstruidos por los</p>

		<p>alumnos. 1. Grupo: Palados. 2. Grupo: Raquetas Pompón y pompones. La siguiente sesión se intercambian los materiales.</p> <p><u>PROCESO 4:</u> Recursos materiales: Ficha trabajo de grupo: creación juego alternativo con material autoconstruido, (Anexo 4). Rúbrica: Coevaluación-heteroevaluación trabajo de grupo: creación de un juego alternativo con MAC, (Anexo 5).</p> <p><u>PROCESO 5:</u> Recursos materiales: Los materiales propios de las anteriores sesiones, a petición del grupo que expone, y alguno que aporte el propio grupo. Una Tablet por equipo, a través de Corrubrics se generará un forms que se colgará en el grupo de Classroom, (Anexo 5. Rúbrica: Coevaluación-heteroevaluación trabajo de grupo: creación de un juego alternativo con MAC), para que realicen la coevaluación del grupo que ha expuesto el juego. Y coevaluación de uno de los grupos participantes, (Anexo 6. Rúbrica: Coevaluación-heteroevaluación práctica y respeto al grupo que expone el juego alternativo con MAC).</p> <p>Espaciales: espacios de práctica de actividad motriz acordes con cada reto planteado por los equipos de alumnas y alumnos.</p>
--	--	--

SECUENCIA COMPERENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

La situación de aprendizaje parte de varias preguntas de enfoque: ¿Seréis capaces de crear vuestros propios materiales para poder practicar juegos alternativos y utilizarlos en vuestro tiempo de ocio? ¿Ayudareis con vuestra creación a reducir la huella de carbono reutilizando y reciclando elementos que ya no sirven? ¿Seréis capaces de hacer un buen uso de vuestros materiales y de los materiales de los compañeros durante la práctica de los distintos juegos planteados? ¿Seréis capaces de auto-evaluar vuestro trabajo de creación del material individual, como vuestra implicación a la hora de utilizarlos y practicar los diferentes juegos con los compañeros? ¿Asumiréis la responsabilidad de crear nuevos juegos en equipo, con los materiales contruidos por vosotros, para poder jugar todos los compañeros con respeto? Para ello, ¿seréis responsables a la hora de cumplir con la parte del trabajo que os corresponda dentro del grupo, trabajando todos, distribuyendo tareas, roles y responsabilidades, tanto dentro de la creación del juego como de su exposición? ¿Aplicaréis competencias interpersonales y grupales necesarias para funcionar como parte de un grupo, desarrollando habilidades sociales que os ayuden a regularos ante posibles conflictos? ¿Seréis capaces de hacer sugerencias de mejora, de forma constructiva durante la exposición y práctica de los juegos planteados por los compañeros, y mostrareis respeto a sus ideas? ¿Sabréis analizar y evaluar a los miembros de los otros grupos, de manera equitativa y justa, en función de su trabajo presentado?

Y la propia situación de aprendizaje plantea dos retos: 1. Necesidad de realizar actividad física en el tiempo de ocio como hábito de un estilo de vida saludable. 2. Toma de conciencia de la importancia de reducir la huella de carbono y el impacto medioambiental que producen nuestros hábitos de consumo en nuestro día a día, para disminuir la huella de carbono, para ello deberéis reducir y reutilizar desechos, darles una segunda vida, construyendo nuevos materiales para practicar juegos alternativos.

PRODUCTO EVALUABLE

Construcción cooperativa del Atomium, y práctica de diferentes juegos alternativos de colaboración y oposición con él.
Creación de materiales propios, de manera individual, con elementos reciclados, de la vida cotidiana. Palados y/o Raquetas Pompón, y práctica de juegos con ellos.
Diseño y exposición de nuevos juegos, en 4 equipos, con los materiales auto-construidos, y practicarlos toda la clase.

CRONOGRAMA

La situación de aprendizaje se articula a través de cinco procesos:

PROCESO 1	1 sesión	Delimitación de la necesidad social y de los aprendizajes, concienciación y reflexión sobre el ODS 12, producción y consumo responsables. Visualización de la presentación, con la temporalización y explicación de los materiales que vamos a trabajar a lo largo de la SAP, visualización de los vídeos en Youtube sobre la construcción de los materiales y construcción cooperativa del Atomium.
PROCESO 2	2 sesiones	Práctica de diferentes juegos alternativos de colaboración y oposición con el Atomium, propuestos por el profesor. A la vez en casa van construyendo su propio material para la práctica de las siguientes sesiones. Con la ayuda de los tutoriales colgados en el grupo de Classroom. Podrán elegir entre palados y raquetas con pompones, (intentando buscar una proporción equitativa entre los dos materiales). Tendrán que subir una foto de su material como tarea de Classroom, antes de llevarlo a clase en la sesión acordada para trabajar los diferentes juegos alternativos y juegos modificados con el resto de compañeros.
PROCESO 3	2 sesiones	Utilización de los materiales autoconstruidos para practicar los distintos juegos alternativos-modificados que propone el profesor a ambos grupos. 1. Grupo: Palados. 2. Grupo: Raquetas Pompón. El siguiente día se intercambian los materiales, favoreciendo el cuidado y respeto de los mismos, ya que los prestan al otro grupo, pasando a experimentar los juegos con el otro material, diversificando la práctica. Autoevaluación sobre la realización de la tarea y el grado de implicación en la práctica de los juegos.
PROCESO 4	1 sesión	Elaboración por grupos, 4 grupos, de juegos alternativos-modificados con el material autoconstruido, ya sea Palados, Raquetas Pompón o Atomium, completando la ficha que les da el profesor de guía, a través de la técnica del folio giratorio. Tendrán además que preparar la exposición del mismo al resto de grupos.
PROCESO 5	2-3 sesiones	Exposición de los juegos realizados por los grupos y práctica de los mismos. Coevaluación por el resto de grupos y autoevaluación dentro del grupo.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p align="center"><u>PROCESO 1: PRESENTACIÓN DE LA SAP: Juegos SOSTenibles</u></p> <p>Descripción: Mediante una presentación en Google Slides (Anexo 1: Presentación SAP Juegos SOSTenibles), haremos una delimitación de la necesidad social y de los aprendizajes, concienciación y reflexión sobre el ODS 12, producción y consumo responsables, y lanzamiento de las cinco primeras preguntas reto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Seréis capaces de crear vuestros propios materiales para poder practicar juegos alternativos y utilizarlos en vuestro tiempo de ocio? 2. ¿Ayudareis con vuestra creación a reducir la huella de carbono reutilizando y reciclando elementos que ya no sirven? 3. ¿Seréis capaces de hacer un buen uso de vuestros materiales y de los materiales de los compañeros durante la práctica de los distintos juegos planteados? 4. ¿Seréis capaces de auto-evaluar vuestro trabajo de creación del material individual, así como vuestra implicación a la hora de utilizarlos y practicar los diferentes juegos con los compañeros? 5. ¿Asumiréis la responsabilidad de crear nuevos juegos en equipo, con los materiales contruidos por vosotros, para poder jugar todos los compañeros con respeto? <p>- Secuenciación de la SAP. - Visualización del vídeo en Youtube, construcción del Atomium, del canal Antonio Méndez Giménez, y comentar sobre los materiales que vamos a trabajar: https://www.youtube.com/watch?v=PUZOV9uahLY. El resto de vídeos: construcción del palados https://www.youtube.com/watch?v=MfxOAvEaUjo y construcción de las raquetas pompón https://www.youtube.com/watch?v=KB3xgqjGGEM se colgará en el Classroom del grupo para que cada uno construya sus propios materiales, ellos elegirán cuál de las dos modalidades realizar, reconducir hacia dos grupos similares en número, (intentando buscar una proporción equitativa entre los dos materiales). - Pregunta de escucha activa. - Construcción del Atomium. Hacemos dos equipos de 14 integrantes, (heterogéneo). Cada equipo debe constituir en sí una representación de todo el grupo clase. Así, debe haber un tipo de alumnado que coopere, otro que presente ciertas dificultades de aprendizaje y otros dos con un ritmo de aprendizaje adecuado a su edad. Cada grupo tendrá alumnos cooperantes, alumnos con dificultades de aprendizaje y el resto de alumnado con un equilibrio en cuanto a género, etnia, religión... Por ello los asignará el profesor, a partir de parejas que primeramente hayan elegido ellos. Una vez realizados los 2 grupos se procede a realizar el reparto de material, insistiéndoles en la premisa de que no es una competición, simplemente se valorará la participación de TODOS los miembros en el proceso, y la durabilidad del Atomium, siendo importante que queden bien envueltos todos los globos para que sea resistente.</p>	<p>1.6. 3.2. 5.1.</p>	<p>Procedimiento: procesos de diálogo. Instrumento: Corubrics Formulario de hetero-evaluación para la evaluación de las conductas prosociales: saber estar en el aula, práctica, cooperación, trabajo en equipo, respeto y cuidado por el centro y el medio-ambiente (Anexo 2. Rúbrica heteroevaluación Juegos alternativos con material autoconstruidos Anexo 3. Formulario heteroev práctica JJ MAC-Retos).</p>

Recursos construcción del Atomium: se les repartirá por cada grupo (2) 14 globos, uno por persona, un rollo de film transparente, un rollo de cinta de embalaje y unas tijeras.

Productos evaluables:

- Escucha activa, y comportamiento en el aula.
- Contribución grupal a la realización del Atomium.

PROCESO 2. PRÁCTICA DE DIFERENTES JUEGOS ALTERNATIVOS DE COLABORACIÓN Y OPOSICIÓN CON EL ATOMIUM, Y RETOS.

Descripción:

Primer día: Kin-ball, en dos campos, en cada campo jugarán tres equipos de 4, (homogéneos entre sí, pero heterogéneo intragrupo), algún equipo contará con suplentes, (se cuelga la ficha en Classroom para que la miren en casa previamente a la sesión de práctica y puedan entender mejor el juego en clase).

La **segunda parte de la sesión** se dedicará a **retos cooperativos**: 1. Transporte con el mínimo de golpes por grupo del Atomium, y transporte colectivo sujetando el Atomium con la espalda sin que se caiga. Se agruparán tres grupos en uno, de tal forma que se generen dos equipos, (los que jugaban en cada uno de los campos).

Segundo día: Kin-ball, Voleibol, y Fut-volei, en un circuito de 3 estaciones irán rotando por los tres juegos. (Dos equipos juntos de los 6 del día anterior).

(A la vez, en casa van construyendo su propio material para la práctica de las siguientes sesiones. Con la ayuda de los tutoriales colgados en el grupo de Classroom. Podrán elegir entre palados y raquetas con pompones, Tendrán que subir una foto de su material como tarea de Classroom, antes de llevarlo a clase en la sesión acordada para trabajar los diferentes juegos alternativos y juegos modificados con el resto de compañeros).

2.2.

3.1.

3.2.

3.3.

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: Corubrics

Rúbrica de hetero-evaluación para la evaluación de las conductas prosociales: saber estar en el aula, práctica, cooperación, trabajo en equipo, respeto y cuidado por el centro y el medio-ambiente (Anexo 2. Rúbrica, heteroevaluación práctica y participación en Juegos autoconstruidos-retos. Anexo 3. Formulario heteroev práctica JJ MAC-Retos).
Lista de control: "Ficha de resolución de conflictos" (Anexo 9).

Recursos materiales: para la práctica de Kin-ball petos de tres colores y Atomium; una goma elástica, a modo de red, para fut-volei y Volei. Es conveniente tener disponible: globos, cinta de embalar, tijeras y film, por si se rompe el Atomium poder repararlo en el momento para que los alumnos aprendan a realizar la reparación.

Productos evaluables:

- Práctica y participación de los diferentes juegos y retos propuestos.

<p>PROCESO 3. CONSTRUCCIÓN Y UTILIZACIÓN DE LOS MATERIALES AUTOCONSTRUIDOS (MAC).</p> <p>Descripción: Utilización de los materiales autoconstruidos para practicar los juegos alternativos de palados y raquetas-pompón, colocándose por parejas, y realizando un torneo, dentro de cada grupo, una cancha por grupo. 1. Grupo: Palados. 2. Grupo: Raquetas Pompón. El siguiente día se intercambian los materiales, favoreciendo el cuidado y respeto de los mismos, ya que los prestan al otro grupo, pasando a experimentar los juegos con el otro material, diversificando la práctica. Autoevaluación sobre la realización de la tarea y el grado de implicación en la práctica de los juegos. (Anexo 4. Rúbrica autoevaluación-heteroevaluación: elaboración y práctica de los Juegos con MAC). La rúbrica se les facilitará a los alumnos para que tengan en cuenta cuales van a ser los criterios de valoración de su trabajo y les de feed-back sobre la realización de la tarea de construir sus propios materiales y la práctica de las sesiones en clase.</p>	<p>1.5. 1.6. 2.1. 3.1. 3.2. 5.1.</p>	<p>Procedimiento: Revisión de un producto y observación sistemática. Instrumento: Corubrics Rúbrica autoevaluación-heteroevaluación: elaboración y práctica de los Juegos con MAC, (Anexo 4.). Instrumento: cuestionario Google forms generado por Corubrics, se colgará en la plataforma educativa: Classroom, en su clase (Anexo 5.)</p>
<p>Recursos materiales: dos gomas elásticas a modo de red, una para el campo de Palados y otra para el campo de Raquetas-pompon. Materiales aportados por los alumnos. Nota: los alumnos que no traigan el material rellenarán una ficha de creación de un juego alternativo con material autoconstruido, (Anexo 6.). Una por cada día. Si les sobra tiempo, podrán utilizar el material de compañeros de otras clases. (Importante clasificar el material de cada clase en cajas).</p> <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica y creación de los propios materiales de Palados y Raquetas-pompón. 		
<p>PROCESO 4. CREACIÓN DE UN JUEGO ALTERNATIVO CON MATERIAL AUTOCONSTRUIDO (MAC).</p> <p>Descripción: Utilizando el aprendizaje cooperativo “Enseñanza compartida”, cada equipo de 7 alumnos genera un juego alternativo-modificado con el material autoconstruido, (ya sea con Palados, Raquetas Pompón o Atomium, incluso algún material reciclado que aporten), completando la ficha que les da el profesor de guía, (Anexo 6. Ficha trabajo de grupo: creación de un juego alternativo con material autoconstruido), a través del folio giratorio, fomentando la práctica cooperativa y la participación de todo el equipo. Tendrán además que, preparar la exposición del mismo al resto de grupos. Propiciamos procesos de creatividad, reflexión, toma de decisiones, las habilidades sociales, y las cuestiones emocionales asociadas a la propia práctica. En observaciones tendrán que asignar los roles para la exposición: preparación y recogida de materiales, demostración, y funciones de arbitraje. Se les entregará, junto con la ficha, la rúbrica de evaluación para que la tengan en cuenta a la hora de realizar la producción. (Anexo 7. Rúbrica: Coevaluación-heteroevaluación trabajo de grupo: creación y exposición de un juego alternativo MAC). Realizaremos 4 grupos, homogéneos inter-grupos, pero heterogéneos intragrupo. Cada equipo debe constituir en sí una representación de todo el grupo clase. Así, debe haber un tipo de alumnado que coopere, otro que presente ciertas dificultades de aprendizaje y otros cuatro con un ritmo de aprendizaje adecuado a su edad. Cada grupo tendrá alumnos cooperantes, alumnos con dificultades de aprendizaje y el resto de alumnado con</p>	<p>2.4. 3.2. 5.1. 3.3.</p>	<p>Procedimiento: Revisión de un producto. Instrumento: Corubrics Anexo 7. Rúbrica: Coevaluación-heteroevaluación trabajo de grupo: creación y exposición de un juego alternativo MAC. Lista de control: “Ficha de resolución de conflictos” (Anexo 9).</p>

<p>un equilibrio en cuanto a género, etnia, religión... Por ello los asignará el profesor, a partir de parejas que primeramente hayan elegido ellos.</p> <p>Durante el desarrollo de la sesión el profesor dará feed-back a cada grupo, de manera individual para orientar el proceso.</p> <p>Al finalizar la sesión cada grupo entregará la ficha, y el profesor subirá, escaneada, cada una al grupo. Así, todos tendrán acceso a todos los juegos y los podrán consultar, mejorar o modificar de cara a la exposición. Recibiendo feed-back de otros compañeros que participen con sus comentarios.</p>		
<p>Recursos materiales: ficha de creación de un juego alternativo con material autoconstruido, (Anexo 6.). Una ficha y un boli por cada equipo. Rúbrica coevaluación: creación y exposición de un juego alternativo con material autoconstruido. (Anexo 7).</p> <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación y creación de un juego alternativo con material autoconstruido (MAC). 		
<p>Proceso 5: EXPOSICIÓN DE LOS JUEGOS REALIZADOS POR LOS GRUPOS Y PRÁCTICA DE LOS MISMOS.</p> <p>Para la exposición de los juegos, tendrán que hacer, además: preparación y recogida de materiales, demostración, y funciones de arbitraje, implicando para ello a todos los integrantes del grupo, teniendo cada uno un rol asignado. Al finalizar la exposición y desarrollo del juego, el resto de grupos realizará la coevaluación del grupo ponente, (Anexo 8. Formulario: Co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC). Se colgará en el grupo de Classroom para que tengan acceso al mismo todos los grupos. El profesor controlará que cada equipo va realizando la evaluación de cada uno de los integrantes del grupo, para que todos tengas 3 notas asignadas, una por grupo. El profesor dará feed-back a cada grupo, de manera individual para orientar el proceso.</p> <p>En principio, si no hay imprevistos, se realizarán dos exposiciones por día: unos 16´de exposición-puesta en práctica del juego y 5´de co-evaluación. (Es posible que el primer grupo cueste más, hasta que adquieran la dinámica). Por este motivo este proceso podrá durar entre 2 y 3 sesiones).</p>	<p>1.5. 3.2. 3.3.</p>	<p>Procedimiento: Presentación de un producto.</p> <p>Instrumento: Corubrics</p> <p>Anexo 8. Formulario: Co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC. (A través de Corrubrics se generará este forms, en base a la rúbrica 7), que se colgará en el grupo de Classroom para que tengan acceso al mismo todos los grupos. Este mismo formulario servirá al profesor para realizar la heteroevaluación del grupo ponente.</p> <p>Lista de control: “Ficha de resolución de conflictos”. (Anexo 9).</p>
<p>Recursos materiales: una tablet por cada equipo. Formulario: Co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC. (Anexo 8).</p> <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación y exposición de un juego alternativo con material autoconstruido (MAC). 		

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Permíteles que sean ellos quienes tomen determinadas decisiones, como qué materiales construir para la práctica.
- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico: Aprendizaje Cooperativo.
- Realizando diferentes juegos alternativos, donde puedan participar construyendo sus propios materiales.
- Presentar actividades con materiales autoconstruidos, como reto cooperativo, donde tengan que llevar a cabo acciones de consenso y entendimiento dentro del equipo. (Aprendizaje Basado en Retos).
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion en papel mediante la ficha de creación de un juego con materiales autoconstruidos, imágenes en el la ficha de Kin-ball, programa de la SAP mediante una presentación y visualización de video-tutoriales:

- El formato en audio podría ser las instrucciones del juego creado por el grupo, durante la exposición del mismo; o las propias indicaciones que da el profesor durante las sesiones, para dar feed-back.
- Uso de vídeos a través de los tutoriales para fabricar los materiales para la práctica de los diferentes juegos.
- Explicación del Kin-ball de forma escrita en la ficha del juego, y de los juegos creados por ellos en las fichas de creación de un juego alternativo MAC, subidas a Classroom.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar en clase para realizar las actividades en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas, para que sean protagonistas de su propio aprendizaje, implicándolos en el proceso de diferentes formas.

Se trata de que las tareas de la SAP sean diferentes formas de participación para todos los integrantes del grupo, con los siguientes ejemplos vistos:

- Subir foto de la creación de los materiales a la tarea de Classroom.
- Entrega de la ficha de elaboración de un juego alternativo MAC, de manera escrita.
- Rellenar un formulario para realizar su autoevaluación y evaluación de los compañeros, mediante enlace en la plataforma Classroom.
- Elijiendo diferentes formas de participar dentro de la exposición del juego creado en grupo, con los diferentes roles: narradores, encargados de material, demostradores, árbitros.

Evaluación de la SAP

Evaluación formativa, siendo el objetivo principal de la evaluación dar feed-back al proceso enseñanza-aprendizaje, ayudando a reflexionar tanto al alumnado como al profesor sobre el proceso de consecución de los aprendizajes, haciendo también partícipes a los alumnos en dicha tarea, realizando autoevaluación sobre el grado de adquisición y compromiso tanto de los propios aprendizajes como de los aprendizajes de los compañeros. Esto significa, que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docente-alumnos) en forma directa para mejorar la calidad educativa, y en consecuencia el rendimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido:

- Procesos de diálogo, en la primera sesión donde vemos los conocimientos previos del alumnado y realizamos una toma de contacto con el alumnado para conectar con sus intereses y sensibilizarlos en el tema de la sostenibilidad.
- Observación sistemática, en las siguientes sesiones, donde podremos observar el nivel de participación, la implicación, los comportamientos prosociales, y su progreso en los aprendizajes, tanto en los procesos 2 y 3.
- Revisión de un producto y presentación de un producto, en la fase 4 y 5 revisaremos el trabajo realizado por los diferentes grupos, a nivel de conocimientos y de aspectos formales sobre la creación de un juego, contenido técnico-táctico e integración a través de las normas. En la fase 5 nos centraremos en la exposición y el desarrollo de los roles de cada alumno dentro del grupo, además de ver como se ha mejorado el proceso de creación del juego, en relación a la fase 4.

Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos: a través del complemento de [CoRubrics](#) de Hojas de cálculo de Google. (El resultado de la nota se expresará de forma cualitativa).

- Formulario heteroevaluación JJ MAC-Retos. (Anexo 3).
- Formulario autoevaluación: elaboración y práctica de los Juegos con MAC, (Anexo 5.).
- Formulario heteroevaluación: elaboración y práctica de los Juegos con MAC, (Anexo 5.).
- Formulario co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC. (Anexo 8).
- Formulario heteroevaluación evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC. (Anexo 8).
- Lista de control en forma de "Ficha de resolución de conflictos" (Anexo 9).

RELACIÓN CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
Instrumento	1.5.	1.6.	2.1.	2.2.	2.4.	3.1.	3.2.	3.3.	5.1.
Anexo 2		X		X		X	X		X
Anexo 4	X	X	X			X	X		X
Anexo 7					X		X		X
Anexo 9								X	

Instrumento	Heteroev	Autoev	Coev	
Anexo 2	100,00%			Nota
Anexo 4	80,00%	20,00%		Nota
Anexo 7	70,00%		30,00%	Nota
Anexo 9	50,00%	20,00%	30,00%	Nota
				Media

JUEGOS SOSTENIBLES AUTOCONSTRUIDOS



**“La Tierra no le pertenece al Hombre,
el Hombre pertenece a la Tierra.”**

1855, jefe indio siux **Sealth**

Anexo 2: Rúbrica de hetero-evaluación para la evaluación de las conductas prosociales: saber estar en el aula, cooperación, trabajo en equipo, respeto y cuidado por el centro y el medio-ambiente.

Anexo 2.	CONSEGUIDO	EN PROCESO	INSUFICIENTE	PESO	
Heteroevaluación práctica y participación en Juegos autoconstruidos-retos	3	2	1		C.E.
Interés por la SAP	Muestra una actitud positiva de respeto hacia el ODS 12, y la presentación de la SAP	En ocasiones muestra una actitud pasiva ante la presentación.	No presta nada de atención ante la presentación de la SAP	10%	5.1.
Escucha activa	Está atento a la explicación del profesor y participa de las preguntas reto	En alguna ocasión no participa en la pregunta reto cuando se le asigna una.	Molestado a los compañeros, habla constantemente, o no presta atención.	10%	1.6
Colaboración y cooperación en la construcción grupal del Atomium	Muestra actitud colaboradora en la creación del Atomium, ayudando a los compañeros a mejorar el objeto.	Muestra una actitud pasiva ante la creación del Atomium, pero atiende a los compañeros del grupo cuando demandan su ayuda.	Muestra una actitud muy pasiva, y no colabora nada en la construcción del Atomium.	20%	3.2.
Respeto y limpieza de la instalación.	Colabora y participa en la limpieza del polideportivo ante cualquier resto de materiales utilizados en la sesión.	Participa en la recogida ante cualquier resto de materiales utilizados en la sesión, sólo si se le llama la atención.	Se hace el despistado a la hora de recoger o ayudar a limpiar los restos de materiales que pueda haber en clase.	10%	1.6.
Colaboración y cooperación en la resolución de los retos	Colabora y participa en la resolución de los retos, generando ideas y asumiendo las del grupo.	Colabora en la resolución de los retos, generando ideas o asumiendo las del grupo.	Muestra una actitud muy pasiva, y no colabora nada en los retos de grupo.	10%	3.2.
Participación activa de la práctica de juegos alternativos con materiales autoconstruidos, y retos físicos.	Muestra una actitud positiva ante los juegos y disfruto de la práctica jugando con mis compañer@s.	En ocasiones muestra una actitud pasiva ante el juego pero juega con los compañeros.	No juega nada o muy poco, mostrando una actitud muy pasiva.	20%	3.1.
Desarrollo de intenciones tácticas básicas del Kin-ball	Se desmarca de los oponentes, ocupando el espacio en relación a sus compañeros.	En ocasiones se coloca en espacios sin ocupar, pero se centra en los espacios próximos al balón.	Siempre ocupa los espacios próximos al balón, persiguiéndolo y no se coordina con los compañeros.	20%	2.2.

Anexo 3: Formulario heteroevaluación JJ MAC-Retos.

15/5/23, 11:00

Anexo 3. Formulario heteroev práctica JJ MAC-Retos

Anexo 3. Formulario heteroev práctica JJ MAC-Retos

Este formulario servirá para evaluar las actividades. Primero selecciona a qué compañero/a evalúas y después, para cada aspecto, elige la descripción que más coincida con su actividad

nlopezm05@iesdaniel.com [Cambiar de cuenta](#)



* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Registrar nlopezm05@iesdaniel.com como el correo que se incluirá al enviar mi respuesta

Alumno/a que se evalúa *

Elige

Interés por la SAP *

CONSEGUIDO:
Muestra una actitud positiva de respeto hacia el ODS 12, y la presentación de la SAP

EN PROCESO: En ocasiones muestra una actitud pasiva ante la presentación.

INSUFICIENTE: No presta nada de atención ante la presentación de la SAP

Interés por la SAP



Escucha activa *

CONSEGUIDO: Está atento a la explicación del profesor y participa de las preguntas reto

EN PROCESO: En alguna ocasión no participa en la pregunta reto cuando se le asigna una.

INSUFICIENTE: Molesto a los compañeros, habla constantemente, o no presta atención.

Escucha activa

Colaboración y cooperación en la construcción grupal del Atomium *

CONSEGUIDO: Muestra actitud colaboradora en la creación del Atomium, ayudando a los compañeros a mejorar el objeto.

EN PROCESO: Muestra una actitud pasiva ante la creación del Atomium, pero atiende a los compañeros del grupo cuando demandan su ayuda.

INSUFICIENTE: Muestra una actitud muy pasiva, y no colabora nada en la construcción del Atomium.

Colaboración y cooperación en la construcción grupal del Atomium

Respeto y limpieza de la instalación. *

CONSEGUIDO: Colabora y participa en la limpieza del polideportivo ante cualquier resto de materiales utilizados en la sesión.

EN PROCESO: Participa en la recogida ante cualquier resto de materiales utilizados en la sesión, sólo si se le llama la atención.

INSUFICIENTE: Se hace el despistado a la hora de recoger o ayudar a limpiar los restos de materiales que pueda haber en clase.

Respeto y limpieza de la instalación.

Colaboración y cooperación en la resolución de los retos *

CONSEGUIDO:
Colabora y participa en la resolución de los retos, generando ideas y asumiendo las del grupo.

EN PROCESO:
Colabora en la resolución de los retos, generando ideas o asumiendo las del grupo.

INSUFICIENTE:
Muestra una actitud muy pasiva, y no colabora nada en los retos de grupo.

Colaboración y cooperación en la resolución de los retos

Participación activa de la práctica de juegos alternativos con materiales autoconstruidos, y retos físicos. *

CONSEGUIDO:
Muestra una actitud positiva ante los juegos y disfruto de la práctica jugando con mis compañer@s.

EN PROCESO: En ocasiones muestra una actitud pasiva ante el juego pero juega con los compañeros.

INSUFICIENTE: No juega nada o muy poco, mostrando una actitud muy pasiva.

Participación activa de la práctica de juegos alternativos con materiales autoconstruidos, y retos físicos.



Desarrollo de intenciones tácticas básicas del Kin-ball *

CONSEGUIDO: Se desmarca de los oponentes, ocupando el espacio en relación a sus compañeros.

EN PROCESO: En ocasiones se coloca en espacios sin ocupar pero se centra en los espacios próximos al balón.

INSUFICIENTE: Siempre ocupa los espacios próximos al balón, persiguiéndolo y no se coordina con los compañeros.

Desarrollo de intenciones tácticas básicas del Kin-ball



Comentarios

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en IES Escultor Daniel. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios



Anexo 4: Rúbrica autoevaluación-heteroevaluación: elaboración y práctica de los Juegos con MAC, (Anexo 4.).

Anexo 4.	CONSEGUIDO	EN PROCESO	INSUFICIENTE	PESO	C.E.	C.E.
Autoevaluación construyo y participo en los JJ MAC	3	2	1			
Respeto el plazo de entrega	Entrego el día señalado	Entrego tarde 2-3 sesiones más tarde	No entrego	20%	1.6	1.5
Utilizo adecuadamente el material en la práctica del juego	Utilizo adecuadamente el material para la práctica.	En alguna ocasión he utilizado mal el material, tirándolo al suelo o golpeándolo.	He molestado a los compañeros con el material y no lo he cuidado.	20%	1.6	2.1
Practico y participo en los juegos con material alternativo	Muestro una actitud positiva ante los juegos y disfruto de la práctica jugando con mis compañer@s.	En ocasiones muestro una actitud pasiva ante el juego pero juega con los compañeros.	No juego nada o muy poco, tengo una actitud muy pasiva.	20%	3.1.	2.1
Durabilidad del material a la hora de realizar la práctica	El material me dura la totalidad de la sesiones de práctica.	El material no me dura la totalidad de las sesiones pero lo restauro para poder utilizarlo.	Se me ha roto el material fabricado para la práctica y no puede utilizarlo.	20%	3.2	5.1
Creatividad a la hora de utilizar los materiales	He utilizado algún material o técnica que no aparecía en el tutorial, mejorando su utilidad.	Realizo el material como aparecía en el tutorial pero lo personalizo.	No realizo ninguna personalización y lo entrego de cualquier manera, sin rematarlo.	20%	5.1	3.2

Anexo 5: Formulario autoevaluación-heteroevaluación: elaboración y práctica de los Juegos con MAC.

15/5/23, 12:24

Anexo 5. Autoevaluación: elaboración y práctica Juegos MAC

Anexo 5. Autoevaluación: elaboración y práctica Juegos MAC

Este formulario servirá para evaluar tu propia actividad. Primero selecciónate en el alumno que se evalúa y después, para cada aspecto, elige la descripción que más coincida con tu actividad.

nlopezm05@iesdaniel.com [Cambiar de cuenta](#)



* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Registrar nlopezm05@iesdaniel.com como el correo que se incluirá al enviar mi respuesta

Alumno/a que se evalúa *

Elige

Respeto el plazo de entrega *

CONSEGUIDO:
Entrego el día
señalado

EN PROCESO:
Entrego tarde 2-3
sesiones más tarde

INSUFICIENTE: No
entrego

Respeto el plazo de
entrega



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdjxPISR_sPqRbRnzijY8-hflyIFDmhQrLwWAOZ-g6wxyteEQ/viewform

1/4

Utilizo adecuadamente el material en la práctica del juego *

CONSEGUIDO:
Utilizo
adecuadamente el
material para la
práctica.

EN PROCESO: En
alguna ocasión he
utilizado mal el
material, tirándolo al
suelo o golpeándolo.

INSUFICIENTE: He
molestado a los
compañeros con el
material y no lo he
cuidado.

Utilizo
adecuadamente el
material en la
práctica del juego

Practico y participo en los juegos con material alternativo *

CONSEGUIDO:
Muestro una actitud
positiva ante los
juegos y disfruto de
la práctica jugando
con mis
compañer@s.

EN PROCESO: En
ocasiones muestro
una actitud pasiva
ante el juego pero
juega con los
compañeros.

INSUFICIENTE: No
juego nada o muy
poco, tengo una
actitud muy pasiva.

Practico y participo
en los juegos con
material alternativo

Durabilidad del material a la hora de realizar la práctica *

CONSEGUIDO: El
material me dura la
totalidad de la
sesiones de
práctica.

EN PROCESO: El
material no me dura
la totalidad de las
sesiones pero lo
restauró para poder
utilizarlo.

INSUFICIENTE: Se
me ha roto el
material fabricado
para la práctica y no
puede utilizarlo.

Durabilidad del
material a la hora de
realizar la práctica



Creatividad a la hora de utilizar los materiales *

CONSEGUIDO: He utilizado algún material o técnica que no aparecía en el tutorial, mejorando su utilidad.

EN PROCESO: Realizo el material como aparecía en el tutorial pero lo personalizo.

INSUFICIENTE: No realizo ninguna personalización y lo entrego de cualquier manera, sin rematarlo.

Creatividad a la hora de utilizar los materiales



Comentarios

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en IES Escultor Daniel. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios



Anexo 6: Ficha trabajo de grupo: creación de un juego alternativo con material autoconstruido.

TÍTULO JUEGO ALTERNATIVO MAC

<p>OBJETIVO Características</p>		
<p>TERRENO DE JUEGO</p>		
<p>MATERIAL</p>		
<p>NUMERO DE PARTICIPANTES</p>		
<p>DESARROLLO DEL JUEGO</p>		
<p>REGLAS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. 	
<p>VARIANTES</p>		

Observaciones:

NOMBRES , GRUPO N° , Y CURSO

Anexo 7: Rúbrica coevaluación: creación y exposición de un juego alternativo con material autoconstruido.

Anexo 7.	CONSEGUIDO	EN PROCESO	SUSPENSO	PONDERACIÓN	C.E.
Co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC	3	2	1		
Realiza adecuadamente la tarea en grupo, durante la sesión.	Colabora con los compañeros y expone ideas al grupo.	Aporta poco al grupo, pero hace alguna apreciación al trabajo realizado.	No participa en el trabajo de grupo.	20%	3.2
Participa en la exposición, asumiendo el rol que le corresponde	Participa como el resto de compañeros, asumiendo su rol	Participa menos que la mayoría de los compañeros, con un desempeño mejorable de sus tareas.	No realiza las tareas que le corresponden en su rol dentro del grupo.	20%	3.2
El juego es adecuado y tiene un objetivo claro.	Sí es un juego donde el objetivo está claro.	No está demasiado claro el objetivo, habría que concretarlo más.	No tiene sentido el objetivo del juego.	10%	2.4
Los materiales autoconstruidos utilizados en el juego son adecuados	Sí, son materiales autoconstruidos, adecuados y aportan riqueza al mismo.	No, son materiales complicados de conseguir y/o no tienen durabilidad, pero sí se adaptan al objetivo del juego.	No, son materiales complicados de conseguir y/o no tienen durabilidad, ni se adaptan al objetivo del juego.	10%	5.1
Las normas planteadas para poder realizar el juego son correctas.	Sí, las normas son acordes al objetivo del juego y ayudan a que se pueda realizar correctamente, integrando a todos los compañeros y respetándose.	Alguna norma no es muy adecuada, habría que modificarla para poder jugar mejor e integrar a tod@s.	No tiene sentido ninguna de las normas del juego.	20%	2.4
El desarrollo del juego y la variante están bien planteadas.	Sí, el desarrollo del juego es acorde al objetivo, está bien expresado, se entiende, es coherente (viable) y además creativo e inclusivo.	Necesitaría alguna modificación para entenderse mejor, a la hora de exponerlo. Pero el juego en sí tiene sentido, aunque no es muy creativo ni inclusivo.	No está bien redactado ni expresado y además no tiene sentido porque no es viable a la hora de jugarlo.	20%	2.4

Anexo 8: Formulario coevaluación-heteroevaluación: creación y exposición de un juego alternativo con material autoconstruido.

15/5/23, 13:00

Anexo 8. Co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC

Anexo 8. Co-evaluación trabajo de grupo: JJ Alternativo MAC

Este formulario servirá para evaluar las actividades. Primero selecciona a qué compañero/a evalúas y después, para cada aspecto, elige la descripción que más coincida con su actividad

nlopezm05@iesdaniel.com [Cambiar de cuenta](#)



* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Registrar nlopezm05@iesdaniel.com como el correo que se incluirá al enviar mi respuesta

Alumno/a que se evalúa *

Elige

Realiza adecuadamente la tarea en grupo, durante la sesión. *

CONSEGUIDO:
Colabora con los compañeros y expone ideas al grupo.

EN PROCESO:
Aporta poco al grupo, pero hace alguna apreciación al trabajo realizado.

INSUFICIENTE: No participa en el trabajo de grupo.

Realiza adecuadamente la tarea en grupo, durante la sesión.



<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScJHOU8dXdGuRVwGaX3xz4tg8WBSIfaPRnSI0mb1jMT37zJQQ/viewform>

1/5

Participa en la exposición *

	CONSEGUIDO: Participa como el resto de compañeros.	EN PROCESO: Participa menos que la mayoría de los compañeros.	INSUFICIENTE: No participa.
Participa en la exposición	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

El juego es adecuado y tiene un objetivo claro. *

	CONSEGUIDO: Sí es un juego donde el objetivo está claro.	EN PROCESO: No está demasiado claro el objetivo, habría que concretarlo más.	INSUFICIENTE: No tiene sentido el objetivo del juego.
El juego es adecuado y tiene un objetivo claro.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Los materiales autoconstruidos utilizados en el juego son adecuados *

	CONSEGUIDO: Sí, son materiales autoconstruidos, adecuados y aportan riqueza al mismo.	EN PROCESO: No, son materiales complicados de conseguir y/o no tienen durabilidad, pero sí se adaptan al objetivo del juego.	INSUFICIENTE: No, son materiales complicados de conseguir y/o no tienen durabilidad, ni se adaptan al objetivo del juego.
Los materiales autoconstruidos utilizados en el juego son adecuados	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Las normas planteadas para poder realizar el juego son correctas. *

CONSEGUIDO: Sí, las normas son acordes al objetivo del juego y ayudan a que se pueda realizar correctamente, integrando a todos los compañeros y respetándose.

EN PROCESO: alguna norma no es muy adecuada, habría que modificarla para poder jugar mejor e integrar a tod@s.

INSUFICIENTE: No tiene sentido ninguna de las normas del juego.

Las normas planteadas para poder realizar el juego son correctas.

El desarrollo del juego y la variante están bien planteadas. *

CONSEGUIDO: Sí, el desarrollo del juego es acorde al objetivo, está bien expresado, se entiende, es coherente (viable) y además creativo e inclusivo.

EN PROCESO: Necesitaría alguna modificación para entenderse mejor, a la hora de exponerlo. Pero el juego en sí tiene sentido, aunque no es muy creativo ni inclusivo.

INSUFICIENTE: No está bien redactado ni expresado y además no tiene sentido porque no es viable a la hora de jugarlo.


El desarrollo del juego y la variante están bien planteadas.

Comentarios

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

 Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.



Anexo 9. Resuelvo los conflictos y ayudo a respetar y respetarme

COMPañEROS Nombre	1.	2.	3.	4.
PROBLEMA Descripción				
¿cómo me he sentido?				
¿Cómo lo hemos resuelto?				
¿Me he sentido mejor?				
Valora el nivel de satisfacción de la solución del problema (5 el máximo, 1 el mínimo).				
MEDIADORES				
FECHA				

**SITUACIÓN DE
APRENDIZAJE**

**“INFLUENCERS
DEPORTIVOS”**

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: “INFLUENCERS DEPORTIVOS”

ÁREA O MATERIA: Educación física	CURSO: 3º E.S.O.	TEMPORALIZACIÓN: Primer trimestre 8 sesiones	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Tecnología	ODS: 3. Salud y bienestar 4. Educación de calidad
--	----------------------------	---	---	--

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El detonante de la situación de aprendizaje parte de la necesidad social de acompañamiento educativo a alumnado de cursos inferiores, beneficiándose así el propio centro escolar y fomentado la competencia comunicativa. Parte de un centro de interés: la aspiración de muchos adolescentes de convertirse el día de mañana en “influencers”. Por ello, como si fuesen auténticos “influencers”, deberán grabar vídeos didácticos sobre los aspectos trabajados a lo largo de la SAP. Dichos vídeos serán utilizados para enseñar los contenidos teóricos de bádminton en 1º de la ESO.

Se propone así una SAP en la que a través del sistema de juegos del sport Education que propone Daryl Siedentop: afiliación a un equipo, periodo de práctica, competición formal y torneo con entrega de premios se consiga trabajar estos aspectos mediante el diseño de manera cooperativa de videos didácticos sobre los diferentes gestos técnicos del bádminton, desmenuzando y ejemplificando los diferentes pasos para su correcta ejecución técnica.

Con esta base encontramos una buena oportunidad para educar al alumno en la práctica de habilidades digitales, mediante cooperación para lograr el objetivo, existiendo a su vez transferencia a la vida real (ODS 17: Alianzas para lograr objetivos).

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2 y CPSAA4</p>	<p>1.6 Manejar recursos y aplicaciones digitales vinculados al ámbito de la actividad física y el deporte para planificar desarrollar y compartir con seguridad su práctica física cotidiana aplicando criterios de fiabilidad y eficacia en la utilización de fuentes de información y participando en entornos colaborativos con intereses comunes.</p>	<p>Primer bloque: Vida activa y saludable</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 1.6</p> <p>Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y profundización.</p>
<p>2.Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2 y CE3</p>	<p>2.3. Evidenciar control corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad, ajustando la realización de las habilidades específicas de manera eficiente, eficaz y creativas, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas (convencionales, alternativas y tradicionales), transferibles a su espacio vivencial.</p>	<p>Segundo bloque: Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.3</p> <p>Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes en las situaciones motrices seleccionadas: individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas (convencionales, alternativas, recreativas y tradicionales).</p> <p>Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales.</p>

Creatividad motriz: creación de retos y situaciones-problema con resolución posible de acuerdo a los recursos disponibles.

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Desarrollar habilidades técnico-tácticas en situaciones de juegos modificados.
- Asumir responsabilidades y roles en las tareas encomendadas.
- Elaborar videos didácticos para enseñar los gestos técnicos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
<p>A lo largo de la SAP los alumnos deberán resolver diferentes retos técnicos por parejas y progresar en sus prácticas técnico-táctica a través de juegos modificados. Asimismo, deberán acabar la SAP elaborando vídeos didácticos sobre los elementos técnicos trabajados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en retos. • Aprendizaje cooperativo. • Modelo enseñanza deportiva. • Enseñanza compartida. • Aprendizaje Servicio 	<p>PROCESO 1: Recursos materiales: Raquetas y volantes. Ficha técnica 1-2-4 evaluación inicial bádminton</p> <p>PROCESO 2: Recursos materiales: Raquetas y volantes. Ficha Puzzle de Aronson.</p> <p>PROCESO 3: Recursos digitales: Móviles para la elaboración de los vídeos didácticos.</p>

SECUENCIA COMPERENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

La situación de aprendizaje parte de varias preguntas de enfoque:

¿Seréis capaces de elaborar videos didácticos para enseñar los elementos técnicos a vuestros compañeros de cursos inferiores? ¿Seréis capaces de mejorar vuestras habilidades técnico-tácticas a través de la práctica de juegos modificados? ¿Seréis capaces de hacer sugerencias de mejora, de forma constructiva durante el visionado de los videos didácticos de los compañeros? ¿Seréis responsables a la hora de asumir vuestro rol dentro del grupo?

Y la propia situación de aprendizaje plantea un reto: que el alumnado participe activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje buscando la información, entendiéndola y transmitiéndola correctamente al resto de sus compañeros, partiendo del hecho que sólo van a ser capaces de enseñar algo que previamente dominan. ¿Lo intentamos?

PRODUCTO EVALUABLE

El producto generado se concretará en el diseño y puesta en práctica de videos didácticos de “2” minutos de duración en el que se indiquen los siguientes apartados: descripción de la técnica, errores frecuentes, ejemplificación práctica y secuencia lógica de golpeo de la técnica escogida.

CRONOGRAMA

La situación de aprendizaje se articula a través de tres procesos:

PROCESO 1	1 sesión	Delimitación de la necesidad social de acompañamiento de la acción educativa y de los aprendizajes técnico-tácticos que permitirán elaborar los videos didácticos al final de la SAP. Afiliación a un equipo y evaluación inicial.
PROCESO 2	5 sesiones	Periodo de práctica con especialización por grupos a través de la metodología cooperativa de Puzzle de Aronson de un gesto técnico (lob, clear, saque corto, saque largo, remate, dejada/contradejada, drop). Competición formal y torneo con entrega de premios.

PROCESO 3	2 sesiones	Elaboración por grupos (7 grupos de 4 alumnos) de los vídeos didácticos y visionado de los videos de los compañeros. Procesos de reflexión en torno a la práctica. Realización de coevaluación y autoevaluación. ¿Cómo puedo seguir mejorando en este contenido?
-----------	------------	--

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PROCESO 1: NOS CONOCEMOS EN BÁDMINTON

Descripción del proceso 1

El proceso inicial se vertebra desde:

- Una necesidad social como referencia: Acompañamiento educativo a alumnado de cursos inferiores (APs – “ODS 17 – Alianzas para lograr objetivos”).
- Varias preguntas enfoque: ¿Seréis capaces de elaborar videos didácticos para enseñar los elementos técnicos a vuestros compañeros de cursos inferiores? ¿Seréis capaces de aplicar los elementos técnicos del bádminton a situaciones de juego modificado? ¿Seréis capaces de hacer sugerencias de mejora, de forma constructiva durante el visionado de los videos didácticos de los compañeros? ¿Seréis responsables a la hora de asumir vuestro rol dentro del grupo?

En primer lugar:

- Valoraremos los conocimientos previos del bádminton a través de la técnica cooperativa 1-2-4.
- Veremos un vídeo motivacional del bádminton subtítulo (Principio II: DUA), dónde se especifiquen los principales aspectos técnico-tácticos y reglamentarios.

A partir de ahí, realizaremos una evaluación inicial a través de un “Rey de la Pista”, ascendiendo o descendiendo de categoría por tiempo (3’). En el caso de que algún alumno vaya ganado por una diferencia de tres puntos o superior, verá reducido su campo a la mitad (Principio II – DUA)

Por último, y en base a la evaluación inicial, realizaremos la construcción de grupos heterogéneos cooperativos de 4 alumnos por roles (Dos alumnos de mayor nivel con dos alumnos de menor nivel - Afiliación) siguiendo el Modelo de Enseñanza Deportiva (MED), asignándoles así responsabilidades relevantes para ellos (Principio I – DUA). Los roles serán:

1. Preparador Físico, 2. Psicólogo Deportivo, 3. Utillero, 4. Pacificador.

La rotación, en vez de ser estable durante toda la SAP, será variable, cambiando cada sesión con el principal objetivo de evaluar, a través de una coevaluación intragrupal, el calentamiento realizado por el preparador físico (C.E 1.2).

Recursos: Se demanda, como recurso material, raquetas y volantes. Como recursos analógicos, una ficha con los diferentes roles y una rúbrica de coevaluación del calentamiento. Y, por último, como recurso digital, un video motivacional de bádminton, en la que la mujer adquiere un papel protagonista (ODS 5: “Igualdad de género”). Por lo que respecta a recursos espaciales, la sesión se realizará en el polideportivo para evitar que el viento dificulte el desarrollo de juego.

Productos evaluables:

- Contribución grupal a la realización de la técnica cooperativa 1-2-4.

<p style="text-align: center;">Actividad: “¿Cuánto sé de bádminon?”</p> <p>Lo realizaremos a través de la técnica cooperativa 1-2-4, donde el alumnado tiene la oportunidad de trabajar la misma actividad de manera individual, en parejas y grupo; intercambiando ideas y poniéndose de acuerdo en la respuesta final. Las preguntas serán:</p> <p>¿Es un deporte individual o se puede jugar en dobles?</p> <p>¿Es un deporte femenino, masculino o mixto?</p> <p>¿Conoces algún gesto técnico o alguna estrategia táctica del bádminon?</p> <p>¿Sabrías nombrar alguna norma o regla del bádminon?</p>	E.F. 2.4	<p>Procedimiento: Observación sistemática.</p> <p>Instrumento: Lista de control autoevaluable</p>
<p style="text-align: center;">PROCESO 2: MEJORO MIS HABILIDADES</p> <p style="text-align: center;">Descripción del proceso 2</p> <p>El alumnado, organizado en grupos de 4, comienzan a aplicar los elementos técnicos del bádminon a situaciones de juego modificados, realizando a través de estrategias discursivas propias del modelo comprensivo ciclos de acción-reflexión-acción, a partir de interrogantes sobre cuestiones de naturaleza táctica, para, desde ellos, avanzar hacia la concreción de habilidades y de las posibilidades de mejora en estas. Asimismo, se suman interrogantes sobre aspectos de naturaleza emocional, social y ética. Las respuestas consensuadas se concretan en forma de claves que se aplicarán en sucesivas prácticas lúdicas y, en su caso, se extrapolarán a otras con la misma lógica interna y objetivos análogos.</p>	E.F.: 2.3	<p>Procedimiento: procesos de diálogo.</p> <p>Instrumento: diana de auto-evaluación de seguimiento de los aprendizajes del alumnado diana de coevaluación dentro de cada equipo de seguimiento de los aprendizajes del alumnado</p>
<p>Recursos materiales: Se demanda, como recurso material:</p> <p>La diana de coevaluación (“Calentamos como deportistas profesionales”), que servirá para coevaluar al alumno preparador físico</p> <p>La ficha “Aprendo la técnica”, dónde cada gesto técnico se subdivide en los siguientes ítems: 1. Posición de la raqueta al golpear; 2. Posición corporal; 3. Vuelo que describe el volante (Anexo 2)</p> <p>Producto evaluable:</p> <p>Realización de un calentamiento general y un ejercicio sencillo del aspecto técnico a trabajar por parte del alumno preparador físico.</p>		

Especialización en un gesto técnico a través de la metodología cooperativa de Puzzle de Aronson.

Evaluar los elementos técnico-tácticos del tenis a través de un Coaching Deportivo.

Al comienzo de la sesión, el alumno “Preparador físico” realizará un calentamiento específico mediante AMEI 1322 (Articulaciones 1` - Movilidad 3` - Estiramientos 2` - Intensidad 2`) y un juego relacionado con el elemento técnico a trabajar en la parte principal de la sesión.

Previamente, mediante Flipped Classroom, se ha subido un vídeo con la explicación de la técnica a la Plataforma Teams, reforzando así con apoyo visual la comunicación. (Principio I -DUA).

El resto del grupo realizará una coevaluación al alumno “Preparador Físico” a través de una diana de coevaluación en el que se valorarán los siguientes ítems: 1. Partes del calentamiento; 2. Intensidad de los ejercicios; 3. Explicación músculos y articulaciones involucradas. 4. Duración del calentamiento; 5. Exposición Oral

E.F.: 1.2

Procedimiento: Procesos de diálogo.

Instrumento: Diana de coevaluación dentro de cada equipo de seguimiento de los aprendizajes del alumnado.

Actividad : Retos por Parejas

Dividimos al alumnado en parejas. A cada pareja se le entregó una ficha de retos, donde uno asume el papel de observador y otro el de ejecutante. De esta manera, cuando uno inicia el reto número 1, su pareja observa y otorga feedback para ayudarlo. Después, se produce un cambio de roles.

Técnica “Las 3 vidas”:

Cuando las parejas terminaron sus retos, se les explicó la técnica de “las tres vidas”: Las parejas hacen una primera prueba durante dos minutos, estableciéndose su primera puntuación, denominada como puntuación base. Cada pareja repite la actividad tratando de mejorar su puntuación base. Si lo consigue, la nueva marca se establece como su nueva puntuación base. En caso contrario, se dice que pierde una vida. Así, hasta perder las tres vidas y quedarse con su mejor marca.

E.F.: 2.3.

Procedimiento: observación sistemática.
Instrumento: rúbrica de Coevaluación

En grupos, los alumnos se reparten 3 gestos técnicos (Saque: largo, corto; clear; drop), un volante y raqueta por persona y una ficha para completar.

Metodología: Se les entregará una ficha explicativa del gesto técnico y un código QR (Principio I – DUA). Emplearemos la “Técnica puzzle de Aronson”:

1) Tienen que pensar individualmente las características para rellenar la tabla que se les facilita y rellenarla. 1. Posición de la raqueta al golpear; 2. Posición corporal; 3. Vuelo que describe el volante

E.F: 2.3

Procedimiento: Observación sistemática

Instrumento: Lista de control autoevaluable de los gestos técnicos

<p>(Anexo 2)</p> <p>2) Agrupaciones por especialistas que tengan el mismo gesto para completar la tabla.</p> <p>3) Vuelta al grupo original para enseñar la buena técnica al resto de compañeros y práctica de dicho gesto.</p>		
<p>Metodología: Verificación por pares la clase se divide en grupos de cuatro, divididos en dos parejas. Dentro de cada pareja se desarrolla la estructura de enseñanza recíproca e inicialmente es la segunda pareja, y no el profesor, la que se encarga de determinar si los dos miembros de la primera pareja dominan la tarea encomendada o no. Sólo una vez que ambas parejas dominan la tarea hay comprobación por parte del docente. Gestos técnicos: Lob, dejada, Remate.</p>	E.F: 2.3	<p>Procedimiento: Observación sistemática</p> <p>Instrumento: Lista de control autoevaluable de los gestos técnicos</p>
<p>Metodología: Coaching Deportivo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El docente diseña una rúbrica para evaluar elementos técnico-tácticos. 2) Empieza a evaluar a los alumnos y aquellos que lo hagan bien se convierten en expertos evaluadores. 3) El docente les entrega una rúbrica de evaluación, se les explica y luego se les asigna un espacio para evaluar. <p>A partir de este momento, los expertos evaluadores evaluarán la forma en la que los compañeros desarrollan el procedimiento y, si lo hacen bien, los mandan al profesor para que les pase la prueba. Y, si lo hacen mal, los ayudan a mejorar teniendo en cuenta los parámetros que marca la rúbrica.</p>	E.F: 2.3	<p>Procedimiento: Observación sistemática.</p> <p>Instrumento: Rúbrica de hetero-evaluación para la evaluación de los elementos técnico-tácticos.</p>
<p style="text-align: center;">PROCESO 3: ENSEÑO LO APRENDIDO</p> <p>Descripción del proceso 3</p> <p>Utilizando la estructura de aprendizaje cooperativo “Folio Giratorio” cada equipo de 4 alumnos genera un video didáctico de 2’ de duración sobre un elemento técnico de bádminton, en el que se indiquen los siguientes apartados: descripción de la técnica, errores frecuentes, ejemplificación práctica y secuencia lógica de golpeo de la técnica escogida.</p> <p>Después se proyectará al grupo de clase.</p> <p>Dispositivos digitales para la elaboración de los vídeos.</p> <p>Producto Evaluable: Elaboración del vídeo explicando el elemento técnico.</p>	E.F.: 1.6	<p>Procedimientos: revisión de un producto y procesos de diálogo.</p> <p>Instrumento: rúbrica producto final</p>

TENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico Aprendizaje Cooperativo u enseñanza deportiva.
- Haciendo que el desarrollo de habilidades de E.F parezca un reto donde tengan que llevar a cabo acciones cooperando (Aprendizaje Basado en Retos).
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion en papel, imágenes en el las fichas, programa de actividades o juegos, un vídeo explicativo o un audio:

- El formato en vídeo a través de la plataforma Teams (Flipped Classroom) colgando previamente los gestos técnicos.
- Uso de vídeos a través de códigos Qr en la explicación de los diferentes gestos técnicos.
- Explicación de las técnicas en fichas a través de lenguaje escrito.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución: Videotutorial de las técnicas o elaboración de la técnica de forma escrita.

Además, durante los juegos modificados se introducirán diferentes medidas para favorecer este principio. Por ejemplo: subdividiendo el campo en diferentes espacios y jugando en uno u otro en función de si ganas o pierdes el punto.

EVALUACIÓN DE LA SAP

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido: observación sistemática, procesos de diálogo y revisión de un producto.
Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Técnica Cooperativa 1-2-4 (Anexo 1)
- “Puzzle de Aronson” (Anexo 2).
- Rúbrica elementos técnico-tácticos-reglamentarios bádminton.

ANEXOS

ANEXO 1. TÉCNICA 1-2-4

TÉCNICA COOPERARVA 1-2-4

¿Es un deporte individual o se puede jugar en dobles?

¿Es un deporte femenino, masculino o mixto?

¿Conoces algún gesto técnico o alguna estrategia táctica del bádminton?

¿Sabrías nombrar alguna norma o regla del bádminton?

ANEXO 2. PUZZLE DE ARONSON

PUZZLE DE ARONSON	
SAQUE CORTO – SAQUE LARGO	
<ul style="list-style-type: none">• Posición de la raqueta al golpear	
<ul style="list-style-type: none">• Posición corporal	
<ul style="list-style-type: none">• Vuelo que describe el volante	
CLEAR	
<ul style="list-style-type: none">• Posición de la raqueta al golpear	
<ul style="list-style-type: none">• Posición corporal	
<ul style="list-style-type: none">• Vuelo que describe el volante	
DROP	
<ul style="list-style-type: none">• Posición de la raqueta al golpear	
<ul style="list-style-type: none">• Posición corporal	
<ul style="list-style-type: none">• Vuelo que describe el volante	

ANEXO 3. RÚBRICA ELEMENTOS TÉCNICO – TÁCTICOS – REGLAMENTARIOS

RÚBRICA ELEMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS BÁDMINTON				
	EXPERTO-10	AVANZADO-8	APRENDIZ-6	NOVEL-4
EJECUCIÓN TÉCNICA (C.E 2.3)	Gran variedad de golpes (al menos 4 tipos diferentes) y los ejecuta con la técnica correcta.	Utiliza varios tipos de golpes (tres tipos diferentes) y alguna vez los ejecuta con la técnica correcta.	No utiliza una gran variedad de golpes (dos tipos diferentes) y no los ejecuta con la técnica correcta.	Suele fallar bastante en sus golpes (sólo utiliza uno diferente) y no los ejecuta con una técnica correcta.
TOMA DECISIONES (C.E 2.2)	Toma siempre decisiones inteligentes, usando la información del adversario: posición, golpes, espacios libres..., adaptando la posición base y volviendo al centro tras cada golpeo.	Toma casi siempre decisiones inteligentes, usando la información del adversario: posición, golpes, espacios libres..., adaptando la posición base y volviendo al centro tras cada golpeo.	Toma a veces decisiones inteligentes, usando la información del adversario: posición, golpes, espacios libres..., adaptando la posición base y volviendo al centro tras cada golpeo.	No toma decisiones inteligentes, usando la información del adversario: posición, golpes, espacios libres..., adaptando la posición base y volviendo al centro tras cada golpeo.
REGLAS (C.E 2.4)	Conoce siempre las reglas del bádminton, llevando el sistema de puntuación correctamente y sacando del lado que corresponde.	Conoce casi siempre las reglas del bádminton, llevando casi siempre el sistema de puntuación correctamente y sacando casi siempre del lado que corresponde.	Conoce a veces las reglas del bádminton, llevando a veces el sistema de puntuación correctamente y sacando a veces del lado que corresponde.	No conoce las reglas del bádminton, no lleva el sistema de puntuación correctamente y no saca del lado que corresponde.

ANEXO 4. RÚBRICA PRODUCTO FINAL

RÚBRICA ELEMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS BÁDMINTON				
	EXPERTO-10	AVANZADO-8	APRENDIZ-6	NOVEL-4
EXPLICACIÓN TÉCNICA	Conoce muy bien el golpeo, su ejecución y las diferentes fases de la correcta ejecución técnica.	Conoce bien el golpeo, su ejecución y las diferentes fases de la correcta ejecución técnica.	Conoce regular el golpeo, su ejecución y las diferentes fases de la correcta ejecución técnica.	Conoce mal el golpeo, su ejecución y las diferentes fases de la correcta ejecución técnica.
COOPERACIÓN	Existe siempre cooperación activa para elaborar los vídeos técnicos.	Existe casi siempre cooperación activa para elaborar los vídeos técnicos.	No existe casi nunca cooperación activa para elaborar vídeos técnicos.	No existe nunca cooperación activa para elaborar vídeos técnicos.
EXPOSICIÓN ORAL	El lenguaje verbal (claridad, tono, pronunciación) y el lenguaje no verbal (postura, seguridad, contacto visual) son muy buenos.	El lenguaje verbal (claridad, tono, pronunciación) o el lenguaje no verbal (postura, seguridad, contacto visual) es bueno.	El lenguaje verbal (claridad, tono, pronunciación) o el lenguaje no verbal (postura, seguridad, contacto visual) es inadecuado.	El lenguaje verbal (claridad, tono, pronunciación) y el lenguaje no verbal (postura, seguridad, contacto visual) son inadecuados.
DURACIÓN	La duración total del vídeo se ajusta a los 2 minutos.	La duración total del vídeo se excede en 30 segundos a los 2 minutos.	La duración total del vídeo se excede en 1 minuto a los 2 minutos.	La duración total del vídeo se excede en más de 1 minuto a los 2 minutos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

“GOT TALENT”

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:GOT TALENT

ÁREA O MATERIA:EF	CURSO: 1º ESO	TEMPORALIZACIÓN (nº DE SESIONES Y FECHAS): 1º TRIMESTRE 7 SESIONES	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Música y Tecnología y digitalización	ODS: Nº 3 Bienestar y salud Nº 5 Igualdad de género
--------------------------	----------------------	---	---	--

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El detonante de la situación de aprendizaje es conseguir el SI en el concurso de got talent realizando un flasmob como producto final. Para ello, a través de diferentes pasos de baile usando los “tiktok” conseguirán dicho producto final.

La SAP permite conocer diferentes opciones deportivas y actividades físicas para poder practicar durante el ocio y conseguir nuevos hábitos de vida saludable. Conocer que la Educación Física ofrece diferentes posibilidades motrices y brinda un gran abanico de acciones motoras diferentes. Parte de un centro de interés como son los “tiktok” de tal forma que se acabe creando un “flashmob” que puedan representar. (Relacionado con el ODS nº 3 salud y bienestar)

Esta SAP es una buena oportunidad de educar a los estudiantes en habilidades digitales y enseñarles usos que se le puede dar a una aplicación que ellos ya conocen. Enfocar la SAP hacia una reflexión de estereotipos, actitudes sexistas y violencia que pueden existir en los “tiktok”. (Relacionado con los ODS nº 4 educación de calidad y nº 5 igualdad de género.)

Y por último, la SAP pretende dar cabida a conseguir el reto del trabajo cooperativos hasta alcanzar el producto final que esté caso es el flashmob (Relacionado con el ODS nº 17 alianzas para lograr los objetivos).

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS
<p>4. Participar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico -políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida :CC2/ CC3/ CCEC1/ CCEC2/ CCEC3/ CCEC4</p>	<p>4.1 Participar activamente en juegos motores, tradicionales, danzas y otras manifestaciones artístico-expresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.</p> <p>4.2 Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad vinculados a dichas manifestaciones.</p>	<p>CUARTO BLOQUE: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p>Juegos motores, lúdicos y recreativos.</p> <p>Conocimiento y práctica de diferentes juegos, deportes populares y tradicionales, danzas de la comunidad y de otros lugares.</p> <p>La danza como manifestación expresiva y de comunicación y patrimonio cultural.</p> <p>CUARTO BLOQUE: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p>Predisposición a realizar las actividades propuestas con cualquier compañero o compañera respetando las diferencias.</p>
<p>3.Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5 y CC3.</p>	<p>3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.</p>	<p>TERCER BLOQUE: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal.</p> <p>Esfuerzo en la realización de las situaciones motrices y optimización de resultados. Búsqueda de una mejora personal. Participación, implicación y esfuerzo para la superación de los niveles de realización iniciales.</p>

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Desarrollar las pruebas físicas cooperativas, a través del baile para conseguir el Sí del jurado.
- Asumir responsabilidades y roles en las tareas encomendadas.
- Elaborar los tiktoks
- Utilizar el diálogo como medio para resolver conflictos.
- Mejorar el dominio corporal con la práctica motriz del baile.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOL OGÍA	RECURSOS
Las pruebas planteadas son una progresión de diferentes retos cooperativos a través del baile de tal forma que se consiga una formación intergral y un bagaje motor más enriquecedor usando el baile como herrameinta didactica para conseguir las pruebas planteadas y conseguir los logros deseados.	Aprendizaje cooperativo Puzzle de Aronson Aprendizaje basado en retos	PROCESO 1: altavoz, picas PROCESO 2: QR con los tiktok que van a realizar, altavos PROCESO 3: QR con tiktok que los expertos van a realizar. Altavoz PROCESO 4: QR con tiktok que los expertos van a realizar. Altavoz

SECUENCIA COMPERENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

Esta SAP trata de responder a:

¿Seréis capaces de realizar los tiktok? ¿Conseguiréis realizar todos juntos el flasmob con diferentes tiktok? ¿Seréis capaces de trabajar todos juntos? ¿Conseguiréis tener una actitud crítica sobre diferentes estereotipos que se crean en los tiktok?

Pero sobre todo ¿Conseguiréis el SI de jurado de GOT TALENT?

PRODUCTO EVALUABLE

El producto final, será el flashmob el cual será evaluado por el jurado de got talent (heteroevaluación) así como por los compañeros y por ellos mismos (coevaluación y autoevalaución)

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA

PROCESO 1	3 sesiones	<ul style="list-style-type: none">• Familiarización con el mundo del baile con pasos sencillos y canciones conocidas.• Representación de diferentes pasos con la aplicación de JUST Dance para poder tener una percepción global sobre diferentes bailes.• Danza tradicional riojana, realizando una coreografía grupal siguiendo los pasos de una danza tradicional
PROCESO 2	2 sesiones	<ul style="list-style-type: none">• Por grupos de expertos se trata de enseñar el tiktok por rincones de aprendizaje• Cada experto enseñara a su grupo el tiktok aprendido en la sesión anterior.
PROCESO 3	2 sesiones	<ul style="list-style-type: none">• Se realiza un ensayo juntando todos los tiktok• Realizar el flashmob

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Bailes populares: En un grupo toda la clase representa canciones conocidas y populares que la mayoría conocen y que tienen una coreografía sencilla que deberán representar como: la Macarena, el coyote, Saturday night o una canción infantil como la de Soy una Taza. De tal forma que comiencen a desinhibirse y a familiarizarse con los diferentes pasos de baile		Procedimiento: Observación sistemática Instrumento: Diana de heteroevaluación realizada por el docente sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, sirva de autoevaluación, y coevaluación. Rúbrica del PEA.
Just Dance: Toda la clase junta en formación aeróbica tendrán que representar los diferentes pasos que la aplicación Just Dance realice siguiendo coreografías grupales en el proyector.		Procedimiento: Observación sistemática Instrumento: Rúbrica del PEA.
Danza tradicional "Los Arcos" Una de las pruebas que tienen que realizar es conseguir toda la clase junta la coreografía de las danzas tradicionales conocida como "Los Arcos" donde con las picas deberán realizar diferentes formaciones en filas, círculos, cruces entre parejas de tal forma que conozcan el origen de una danza tradicional riojana y puedan llevarla a cabo toda la clase junta como reto cooperativo conjunto.	4.1 4.2	Procedimiento: Observación sistemática Instrumento: Diana de heteroevaluación realizada por el docente sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, sirva de autoevaluación, y coevaluación. Una lista de control evaluable de las pruebas cooperativas que tienen que realizar y una lista de control en forma de pasaporte en el que se pondrá un SI por parte del jurado en función de los retos grupales superados. Rúbrica del PEA.
QR con Tiktok: La actividad consiste en a través de los códigos y usando sus propios móviles en grupos poder representar dichos Tiktok. De tal forma que primero escanean el código QR para después poder ensayarlo y cuando el grupo tenga el Tiktok llamarán al docente para que pueda dar el visto bueno sobre el baile. Van subiendo de nivel y van consiguiendo representar varios Tiktok con diferentes dificultades. Si lo consiguen realizar sumarán un punto en dicha prueba, el grupo que mayor número de Tiktok realice de forma coordinada, cooperativa y con actitud conseguirá mayor nota en dicha tarea.		Procedimiento: presentación del producto Instrumento: Diana de heteroevaluación realizada por el docente sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, sirva de autoevaluación, y coevaluación. Una lista de control evaluable de las pruebas cooperativas que tienen que realizar y una lista de control en forma de pasaporte en el que se pondrá un SI por parte del jurado en función de los retos grupales superados. Rúbrica del PEA.
TIKTOK conjunto: entre toda la clase deberá hacer un Tiktok conjunto donde deberán lograr coordinación, Buena representación, implicación y compromiso en la realización		Procedimiento: Presentación del producto Instrumento: Diana de heteroevaluación realizada por el docente sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, sirva de autoevaluación y coevaluación. Una lista de control evaluable de las pruebas cooperativas que tienen que realizar y una lista de control en forma de pasaporte en

		el que se pondrá un SI por parte del jurado en función de los retos grupales superados. Rúbrica del PEA.
<p>QR tiktok con expertos: Cada grupo divide a su grupo en grupos de expertos que se reunirán para poner en práctica un tiktok que ellos dominen para posteriormente enseñarles ese tiktok a sus compañeros/as</p>		<p>Procedimiento: Observación sistemática Instrumento: Diana de heteroevaluación realizada por el docente sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, sirva de autoevaluación, y coevaluación. Una lista de control evaluable de las pruebas cooperativas que tienen que realizar y una lista de control en forma de pasaporte en el que se pondrá un SI por parte del jurado en función de los retos grupales superados. Rúbrica del PEA.</p>
<p>Flasmob: Cada grupo del principio representa el tiktok que el experto le ha enseñado para poder representar en un flasmob cooperativo durante el recreo para, si lo hacen bien, conseguir el SI del jurado que en este caso estará formado por diferentes docentes del instituto.</p>		<p>Procedimiento: Presentación del producto Instrumento: Diana de heteroevaluación realizada por el docente sobre los progresos y los aprendizajes del alumnado, sirva de autoevaluación, y coevaluación. Una lista de control evaluable de las pruebas cooperativas que tienen que realizar y una lista de control en forma de pasaporte en el que se pondrá un SI por parte del jurado en función de los retos grupales superados. Rúbrica del PEA.</p>

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Permíteles que sean ellos quienes tomen determinadas decisiones de cómo resolver los retos y pruebas para conseguir el SI del jurado.
- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico Aprendizaje Cooperativo.
- Haciendo que el desarrollo de tiktok sean representaciones que ellos/as conozcan.
- Utilizando las tecnologías para poder incentivar su motivación, así como el uso de aplicaciones como el just dance donde podrán elegir canciones que les puedan interesar para poder representar.
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion en papel, imágenes en las fichas, programa de actividades o juegos, un vídeo explicativo o un audio:

- El formato en audio con el uso del altavoz para el desarrollo de las pruebas.
- El uso de móviles para escanear QR y poder bailar el tiktok deseado.
- Uso de vídeos a través de códigos Qr para visualizar el tiktok que se desea representar.

- Explicación de las pruebas cooperativas a través de vídeos más visuales usando la tablet o el panel.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución:

- Facilitar el uso de móviles o tablet para el desarrollo de las tareas.
- Usar altavoces propios para poder en los grupos trabajar con música en su propio altavoz

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE Y DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El objetivo principal de la evaluación es proporcionar el feedback adecuado en el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido: observación sistemática, procesos de diálogo y revisión de un producto.

Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos:

Lista de control en forma de “Listado con los SÍ del jurado” (anexo 1).

Códigos QR con alguno de los tiktoks que tendrán que representar. (anexo 2)

- Lista de control con las pruebas realizadas (anexo 3).
- Rúbrica de heteroevaluación para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumnado. (anexo 4)
- Diana de autoevaluación y coevaluación de seguimiento de los aprendizajes del alumnado (anexo 5).

ANEXOS

LISTA DE CONTROL (ANEXO 1)

1º Prueba	¡¡¡SI!!!
2º Prueba	
3º Prueba	
Semifinal	
Final	



CÓDIGO QR CON TIKTOK (ANEXO 2)

Nivel avanzado



Nivel medio



Nivel bajo



RÚBRICAS DE HETEROEVALUACIÓN DEL PEA (ANEXO 3)

													RÚBRICA BAILE
													Valora, acepta y respeta la propia realidad corporal y la de los demás
													Acepta formar parte del grupo
													Muestra buena disposición para resolver los pasos coreográficos
													Utiliza recursos expresivos del cuerpo y los movimientos
													Comunica y expresa sensaciones, emociones e ideas
													Participa adecuadamente en las coreografías grupales
													Ejecuta con responsabilidad la tarea que le corresponda
													Ejecuta con responsabilidad de su rol en figuras grupales
													Respeto la diversidad de las realidades corporales y de los niveles de competencia motriz
													Respeto, acepta y ejecuta correctamente el rol que le toca en cada coreografía o actividad
													Muestra un dominio de las HBM y las CFB en la realización de las tareas
													VALORACIÓN

1: NUNCA	2: RARA VEZ	3: POCAS VECES	4: ALGUNA VEZ	5: SIEMPRE
----------	-------------	----------------	---------------	------------

	AUTOEVALUACIÓN						COEVALUACIÓN						HETEROEVALUACIÓN					
	Trabajo en equipo	Actitud	Atención	Dominio de la ejecución	Conocimiento	Ayuda y respeto al compañero	Trabajo en equipo	Actitud	Atención	Dominio de la ejecución	Conocimiento	Ayuda y respeto al compañero	Trabajo en equipo	Actitud	Atención	Dominio de la ejecución	Conocimiento	Ayuda y respeto al compañero

CE 1º EVALUACIÓN			
ALUMNOS/AS 1º ESO	4.1 Participar activamente en juegos motores, tradicionales, danzas y otras manifestaciones artístico-expresivas	4.2 Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos	3.2 Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal,

DIANA DE HETERO-AUTO-CO-EVALUACIÓN (ANEXO 4)



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**“PRIMEROS AUXILIOS:
¿DISPUESTOS PARA
ACTUAR?”**

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN: "Primeros auxilios: ¿dispuestos para actuar?"

ÁREA O MATERIA: Educación Física	CURSO: 2º E.S.O.	TEMPORALIZACIÓN: 2º Trimestre / 7 sesiones	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Tecnología y Digitalización	ODS: 3. Salud y bienestar
--	----------------------------	--	--	-------------------------------------

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El conocimiento y aplicación de técnicas de primeros auxilios puede convertirse en un factor decisivo a la hora de salvar la vida a una persona. Por ello, como ciudadanos responsables, debemos conocer las maniobras que pueden ayudar en un momento determinado, a actuar para conseguir mantener con vida, hasta que llegue el personal médico cualificado, a una persona que haya sufrido un accidente. Desde nuestra materia trabajaremos esta situación de aprendizaje buscando la participación activa del alumnado en los procesos de búsqueda y selección de información, la reflexión sobre sus conocimientos iniciales y finales, así como su implicación a la hora de transmitirlos al resto de compañeros y otras personas de su ámbito familiar o el entorno social.

Por eso, es muy importante que conozcan lo que supone la "conducta PAS", así como realizar y practicar ciertas maniobras: reanimación cardio-pulmonar, maniobras de Heimlich y posición lateral de seguridad.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.</p>	<p>1.4. Conocer medidas de actuación generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad físico deportiva. y las pautas generales de actuación en accidentes y lesiones deportivas, reconociendo las situaciones de riesgo, procediendo de acuerdo con los protocolos de intervención y aplicando de manera responsable y con progresiva autonomía medidas básicas de primeros auxilios.</p>	<p>Primer Bloque: Vida activa y saludable. Vinculados con el criterio de evaluación 1.4: Pautas de actuación en el momento de socorrer y prestar los primeros auxilios. Conocimiento de aplicación Conducta PAS (proteger, avisar, socorrer). Protocolo 112. Soporte vital básico (SVB) y maniobra de Heimlich.</p>
	<p>1.5. Explorar y utilizar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo el potencial y los riesgos de su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 1.5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y profundización. • Realización de tareas asignadas a través de plataformas online, su buen trabajo, uso y comportamiento en ellas. • Comunicación respetuosa y fluida con los profesores (también entre el alumnado) en el uso de las plataformas

	<p>1.6. Implicarse con esfuerzo e interés en el desarrollo de su formación y madurez participando y comprometiéndose con los objetivos de su aprendizaje, demostrando responsabilidad en sus actos, acrecentando su capacidad de trabajo, manifestando autoexigencia en la ejecución de las acciones, y respetándose así mismo, a los demás, al material y las instalaciones.</p>	<p>digitales comprometiéndose a cumplir el horario establecido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Vinculados con el criterio de evaluación 1.6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actitud responsable, perseverante y autoexigente en el esfuerzo y comportamiento respetuoso con los demás. • Puntualidad en el horario, en los plazos de entrega de los trabajos y cumplimiento de las condiciones para su realización. • Realización de las tareas individuales y grupales asignadas y asunción de buen grado de la función encomendada respetando las ejecuciones de los demás y cooperando.
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5 y CC3.</p>	<p>3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.</p>	<p>Tercer Bloque: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.2:</p> <p>Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal.</p>

--	--

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Conocer, valorar y comprender la importancia que tienen los primeros auxilios, a la hora de saber actuar con eficacia y tranquilidad en una situación que requiera llevar a cabo las maniobras que pueda salvar la vida de una persona.
- Participar activamente en la búsqueda de información, aplicar procesos de selección correcta de la misma y elaborar los materiales correspondientes.
- Conocer y transmitir a los compañeros/as la maniobra objeto de investigación.
- Practicar las diferentes maniobras de primeros auxilios e interiorizar las diferentes fases de cada una de ellas para su correcta ejecución.
- Asumir en cada momento el rol que les toque y respetar las aportaciones del compañero/a.
- Participar activamente como agentes de difusión del saber básico trabajado en el entorno escolar, familiar y social.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
<p>El detonante de esta situación de aprendizaje parte de la visión solidaria de la promoción de la salud en su vertiente comunitaria, ya que nos podemos encontrar situaciones en nuestra vida cotidiana, que esconden riesgos para la integridad física de las personas de nuestro entorno. El conocimiento y aplicación de técnicas de primeros auxilios puede convertirse en un factor decisivo a la hora de salvar una vida. Para ello, veremos cómo ha aparecido en prensa noticias que ponen de relieve lo importante que es saber actuar de manera tranquila y eficaz, ante situaciones que requieran aplicar este tipo de conocimientos de socorrismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en proyectos. • Aprendizaje-servicio. • Modelo de aprendizaje cooperativo: Puzzle de Aronson. 	<p>Proceso 1: Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sesión se llevará a cabo en el aula de informática, ya que son necesarios ordenadores y un proyector. • Se utilizará la plataforma educativa Google Classroom, asociada a la cuenta de correo del centro (@iesdaniel.com). • Presentación de la Unidad de Programación.(Anexo 1) • Ficha de formación de grupo.(Anexo 2) • Ficha del trabajo de investigación. (Anexo 3) • Tarjetas para la formación de grupos. (Anexo 4) • Diana de autoevaluación inicial. (Anexo 5) <p>Proceso 2: Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esterillas y móvil. • Ficha personal que han elaborado con la información de su tema de investigación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Conducta “P.A.S”. ○ Reanimación cardio-pulmonar. ○ Posición lateral de seguridad. ○ Maniobra de Heimlich.

		<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de registro anecdótico de las maniobras. (Anexo 6) • Rúbrica de evaluación del vídeo. (Anexo 7) Proceso 3: Recursos materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Tríptico. • Encuesta impresa.
--	--	---

SECUENCIA COMPETENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

En primer lugar, se les pasa un breve cuestionario inicial con algunas preguntas sobre los aspectos que se trabajarán en esta unidad de programación (conducta PAS, posición lateral de seguridad, RCP, maniobra de Heimlich,...). Queremos saber el punto de partida de nuestro alumnado sobre los saberes básicos que vamos a trabajar en esta situación de aprendizaje (SAP), para lo cual realizamos una serie de preguntas que fomenten la reflexión y el debate entre el alumnado: ¿qué características debe tener una actuación para considerarse primeros auxilios? ¿Has desarrollado este saber básico en otros momentos u otras materias? Si es así, ¿qué recuerdas? ¿Crees que debes conocer estas técnicas? ¿Has vivenciado alguna situación de este tipo?

Contextualizamos la SAP mostrando al alumnado una serie de noticias en la que se resalta cómo la actuación de ciertas personas, en relación a la aplicación de técnicas relacionadas con los primeros auxilios, han llegado a salvar la vida de personas. Lanzamos otra serie de preguntas para volver a establecer un proceso de participación dialogada entre el alumnado: ¿crees que sabrías actuar ante estas situaciones? ¿Qué consideras que nunca debes hacer? ¿Sabes la secuencia que implica la “conducta PAS”? ¿Podrías mencionar alguna de las características que tener mostrar la persona que vaya a socorrer a un accidentado?

A partir de aquí, el reto que se plantea es que el alumnado participe activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje buscando y seleccionando la información y convirtiéndose en especialistas del tema que le toque investigar, para posteriormente transmitirla correctamente al resto de sus compañeros (Puzzle de Aronson). En clase, una vez practicadas todas las maniobras y explicada la conducta PAS, cada experto del grupo deberá grabarse en un vídeo explicando y ejecutando su tema objeto de investigación. Por otro lado, cada grupo creará un tríptico sobre la información relevante que se quiere transmitir, para ser repartido en la familia y el entorno próximo al centro. Finalmente, elaborarán un breve cuestionario para conocer lo que el entorno familiar, de amigos y próximo al centro sabe sobre el tema. A partir de ahí, reflexionar y proponer medidas para mejorar los puntos débiles detectados.

¿Te animas a poder actuar de manera responsable ante un accidente y poder salvar una vida?

PRODUCTO EVALUABLE

- Vídeo donde cada alumno/a ejecute y explique correctamente su tema.
- Elaboración de un tríptico sobre información relativa a los primeros auxilios: la conducta P.A.S, la maniobra de reanimación cardio-pulmonar, la maniobra de Heimlich y la posición lateral de seguridad. Será repartido entre las tiendas próximas al centro educativo, a las personas a las que se aplique el cuestionario final en el parque cercano y entre las familias.
- Cuestionario final que ayude a valorar y reflexionar acerca del conocimiento que sobre el tema tienen las familias, amigos, personas del entorno próximo al instituto, etc, analizando y reflexionando sobre los resultados obtenidos.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

La situación de aprendizaje se articula a través de tres procesos:

PROCESO 1	1 sesión	Delimitación de los conocimientos previos del alumnado sobre el tema tratado a través de un breve cuestionario. Creación de grupos de trabajo (4 personas) y reparto del tema del que serán expertos. Reflexión y participación dialogada tras la proyección de unas noticias relacionadas con los primeros auxilios.
PROCESO 2	4 sesiones	Cada grupo de expertos deberá consensuar la información fundamental que deben transmitir a sus compañeros/as, poniendo en común la información que han buscado y que deben traer a clase. Ya en los grupos de trabajo, cada experto/a deberá enseñar y practicar su maniobra con sus compañeros/as, para que todos sepan realizar todas de manera correcta, así como la actuación correcta ante un accidente. Al final deberán grabarse un vídeo explicando y ejecutando cada uno su tema, siendo la víctima del accidente algún compañero/a del grupo.
PROCESO 3	2 sesiones	Colaboración en la elaboración de un tríptico de primeros auxilios sobre los temas trabajados, para poder salir en el entorno cercano del centro educativo a repartirlo y explicarlo entre los comercios y viandantes, así como a las familias. Realización de una encuesta para conocer y valorar cuál es el conocimiento que sobre el tema tienen familias, amigos, etc, para lo cual cada grupo de expertos propondrá al menos 4 preguntas.

Esta situación de aprendizaje se desarrollará durante el segundo trimestre, pero no de forma continua, ya que se deben dejar los tiempos necesarios para que el alumnado pueda buscar la información, elaborar los productos finales, poder realizar los procesos de colaboración grupal y las revisiones necesarias para que la información que se transmite sea correcta. Por ello, las sesiones de esta situación de aprendizaje se intercalarán con las de otras unidades de programación. Por ello, es necesario que el alumnado vaya conociendo los períodos temporales que tienen para realizar cada uno de los productos, así como dejar tiempo para su corrección. Utilizando la plataforma educativa Classroom, se irá informando a cada clase de los plazos y la información que fuera necesaria. Debemos hacer mucho hincapié al alumnado de la necesidad que supone el respetar los plazos asignados, ya que al ser necesaria la colaboración de todos los integrantes del grupo en la creación de algunos de los productos finales, la responsabilidad individual respetando los tiempos asignados se convierten en un factor esencial.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO 1: SENTANDO LAS BASES PARA SER BUENOS SOCORRISTAS (1 sesión)

El punto inicial para el desarrollo de esta SAP es conocer los conocimientos previos del alumnado sobre los saberes básicos que vamos a llevar a cabo a través de la realización de un breve cuestionario en Forms y una serie de preguntas, así como establecer y explicar los procedimientos necesarios para su desarrollo. Se les presentará al alumnado la secuenciación de la unidad de programación a través de una presentación. En la misma se muestran noticias aparecidas en prensa que tienen como objetivo favorecer entre el

alumnado procesos de diálogo y debate. Llega el momento de formar los grupos, repartir los temas y mencionar los puntos que debe contener el trabajo de investigación individual. Al finalizar la sesión, se les pasará una diana de autoevaluación inicial.

Recursos.

- La sesión se llevará a cabo en el aula de informática, ya que son necesarios ordenadores y un proyector.
- Se utilizará la plataforma educativa Google Classroom, asociada a la cuenta de correo del centro (@iesdaniel.com).
- Presentación de la Unidad de Programación.(Anexo 1)
- Ficha de formación de grupo.(Anexo 2)
- Ficha del trabajo de investigación. (Anexo 3)
- Tarjetas para la formación de grupos. (Anexo 4)
- Diana de autoevaluación inicial. (Anexo 5)

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>¿Qué conocimientos previos tienes sobre los primeros auxilios? En esta primera actividad, el alumnado deberá contestar a un breve formulario en Forms para conocer el punto de partida respecto a los saberes básicos sobre los que trabajarán en esta SAP. En la primera fila de la tabla de URLs y QRs, está el enlace y el QR de la encuesta inicial. Con posterioridad, realizamos una serie de preguntas que fomenten la reflexión y el debate entre el alumnado: ¿qué características debe tener una actuación para considerarse primeros auxilios? ¿Has desarrollado este saber básico en otros momentos u otras materias? Si es así, ¿qué recuerdas? ¿Crees que debes conocer estas técnicas? ¿Has vivenciado alguna situación de este tipo? Finalmente se les presentan diferentes noticias aparecidas en prensa y que muestran cómo las actuaciones de ciertas personas han conseguido salvar vidas.</p>	<p>E.F. 1.5</p>	<p>Procedimiento: preguntas de análisis o de evaluación. Instrumento: cuestionario Forms.</p>
<p>Post-it-cionate. Esta dinámica de agrupamiento consiste en distribuir por el espacio (paredes o mesas), tantos post-it o tarjetas como grupos se quieran formar. Distribuimos por el aula las tarjetas creadas para formar los grupos (anexo 4). El alumnado deberá buscar el tema que más le llama la atención y sobre el que deberá buscar la información y convertirse en experto en: conducta PAS, reanimación cardiopulmonar, posición lateral de seguridad y maniobra de Heimlich. Para ello, se puede poner solamente los temas a tratar y luego ellos formarán grupos con compañeros/as de tengan otros diferentes. Por otro lado, si en las tarjetas ponemos también los números, los grupos quedarán formados con la elección, ya que por ejemplo los que tengan el “2”, formarán el equipo 2. Una vez formados los grupos de cuatro personas, deberán rellenar la ficha de formación de grupos (anexo 2), dejando la posibilidad de realizar cambios de manera consensuada</p>	<p>E.F. 1.6 y 3.2</p>	<p>Procedimiento: observación sistemática. Instrumento: rúbrica de autoevaluación.</p>

en el tema objeto de investigación.		
DESCRIPCIÓN DEL PROCESO 2: INVESTIGAMOS, CONSENSUAMOS, ENSEÑAMOS Y PRACTICAMOS (4 sesiones)		
<p>Como mencionamos anteriormente, aunque haya planificadas 4 sesiones para desarrollar esta parte de la SAP, se intercalará con el desarrollo de otras SAPs. Por ello, después de formar los grupos, el alumnado tendrá dos semanas para buscar la información sobre su tema de investigación y la realización de un documento que deberá enviar a través de Classroom como trabajo de clase. Se indicará el día que deberán traer a clase el documento elaborado. Ese día, en la primera parte de esta sesión, los expertos de cada tema se reunirán para poner en común los pasos básicos que componen su maniobra o tema y que luego deberán explicar al resto de sus compañeros/as de grupo. Para ello, a cada grupo se le entregará un folio para que anoten los pasos a seguir para la ejecución correcta de la maniobra. Una vez que tengan su propuesta, se le entregará una ficha de registro anecdótico para que la cotejen con la que han realizado (anexo 6). Una vez consensuada la información a transmitir, en las sesiones posteriores, cada experto explicará en su grupo su maniobra/tema y será practicada por todos los miembros del grupo produciéndose las correcciones oportunas según la lista de cotejo que te tiene. Finalmente, un integrante del grupo grabará un vídeo del alumno/a experto/a explicando y ejecutando su maniobra o conducta, utilizando de víctima a un compañero/a.</p> <p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esterillas. • Ficha personales que han elaborado con la información de su tema de investigación. • Hoja de registro anecdótico de las maniobras. (Anexo 6) • Un móvil por grupo. <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo personal de investigación. • Vídeos explicativos y de ejecución de cada tema/maniobra. 		
ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Cada alumno/a busca y selecciona información sobre el tema/maniobra que ha elegido. Elabora un documento que debe entregar por Classroom y llevar a clase, para poder enseñar a sus compañeros y que todos practiquen y sepan ejecutar. Elaboración de un vídeo explicativo donde el experto de cada maniobra/tema explica paso a paso cómo se realiza, mientras otros compañeros del grupo hacen de víctima y cámara.</p>	E.F. 1.4, 1.5, 1.6 y 3.2	<p>Procedimiento: observación sistemática. Presentación de un producto. Instrumento: tabla de evaluación del trabajo (anexo 3) y rúbrica de evaluación del vídeo (anexo 7).</p>
DESCRIPCIÓN DEL PROCESO 3: NOS CONVERTIMOS EN ENCUESTADORES Y TRANSMISORES DE INFORMACIÓN (2 sesiones)		
<p>Cada grupo tendrá 2 semanas para presentar al profesor su tríptico con los 4 temas de investigación. Para ello, uno de los componentes del grupo compartirá un documento WORD a través del DRIVE de la cuenta del Instituto, para así elaborar de manera colaborativa su "Tríptico de primeros auxilios". Antes de la fecha indicada por el profesor, deberán enviar el documento en formato Pdf para su evaluación. Se establece un período para la revisión por parte del profesor del documento y el envío de propuesta de mejora, ya que estos documentos serán entregados por el alumnado a sus familias, en los comercios cercanos al centro educativo y a las personas de la calle.</p> <p>Por otro lado, en la primera parte de una sesión, cada grupo de expertos escribirá en un folio 4 preguntas de su tema de investigación para elaborar un cuestionario que será pasado a las personas a las que se les entregue el tríptico. Finalmente, cada grupo realizará una breve valoración de los resultados obtenidos en la encuesta, así como alguna propuesta de mejora.</p> <p>Recursos materiales y productos finales evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tríptico. • Encuesta impresa y valoración final. 		

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Elaboración conjunta de un tríptico de primeros auxilios y de la encuesta final. Con posterioridad, en una sesión el alumnado saldrá al entorno cercano al instituto para entregar y explicar en los comercios su tríptico, así como pasar su encuesta al menos a 15 personas. Finalmente, deberán presentar un breve documento con la información recogida y una valoración grupal.	E.F. 1.5, 1.6 y 3.2	Procedimiento: presentación de un producto. Instrumento: Rúbrica de evaluación del tríptico (anexo 8). Rúbrica de evaluación de la encuesta y aportaciones finales (anexo 9).

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Permitiendo al alumnado tomar las decisiones que consideren oportunas en relación a la búsqueda de información relevante sobre su tema de investigación.
- Asignando al alumnado la responsabilidad de asumir el papel de profesor al enseñar al resto de compañeros/as del grupo su maniobra o conducta, colocándole en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Utilizando metodologías activas que fomentan que el alumnado se implique en el proceso, trabajando de formar colaborativa y asumiendo sus roles.
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo al alumnado la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion en papel, cartas, una presentación, un vídeo explicativo o un audio:

- Lectura en voz alta de los pasos a seguir a la hora de realizar las maniobras.
- Utilización de vídeos explicativos de cómo se realizan correctamente las maniobras.
- Utilización de cartas e imágenes que apoyen las explicaciones.
- Visualización y reproducción de las maniobras.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer al alumnado más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución:

- El alumnado podrá entregar del documento escrito individual utilizando diferentes herramientas digitales: Genially, Canva, archivo WORD o Powerpoint,.....
- Entrega de un vídeo explicativo de cada una de las maniobras por parte del grupo, utilizando el móvil de manera responsable.
- Entrega de un tríptico y encuesta final en papel (también se puede plantear que las encuestas sean grabadas en audio).
-

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE Y DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes y alumnado) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

En el caso del profesorado, se puede pasar al alumnado una escala de valoración de la acción docente. (Anexo 10).

Por otro lado, en el caso del alumnado se han utilizado los siguientes instrumentos:

- Anexo 5. Diana de autoevaluación inicial.
- Anexo 6. Hoja de autoevaluación de maniobras de primeros auxilios.
- Anexo 7. Rúbrica de evaluación del vídeo explicativo del tema o maniobra.
- Anexo 8. Rúbrica para evaluar el tríptico de primeros auxilios.
- Anexo 9. Rúbrica para evaluar la realización de la encuesta.
- Anexo 11: Rúbrica de hetero-evaluación realizada por el profesorado sobre la evaluación del progreso de enseñanza del alumnado.
- Anexo 12. Escala numérica de Auto y Coevaluación del proceso individual de enseñanza y del trabajo en grupo.



ANEXO 2. FICHA DE FORMACIÓN DE GRUPO.

Ficha de formación de grupo (Anexo 2)

CLASE: _____ FECHA: _____

Nombre y apellidos de los integrantes del grupo:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Elegimos de manera consensuada el tema sobre el que investigaremos y nos convertiremos en expertos:

Conducta PAS	Reanimación Cardiopulmonar	Posición lateral de seguridad	Maniobra de Heimlich
--------------	-------------------------------	----------------------------------	-------------------------

Nombramos a un capitán de grupo, encargado de subir al Drive el documento WORD para compartir para la elaboración colaborativa tríptico y enviar archivo final.



FICHA PARA LA ELABORACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN (Anexo 3)

Instrucciones:

- Deberás buscar en internet información sobre el tema relacionado con los primeros auxilios del que serás experto de tu grupo. Para ello, tómate un tiempo en seleccionar la página o páginas webs que aporten información rigurosa y fiable al respecto.
- Elabora un documento WORD con las siguientes partes:
 - Portada. Nombre y apellidos del alumno/a, curso, título del trabajo, imágenes, gráficos...
 - Información sobre el tema que te ha tocado investigar.
 - Bibliografía: páginas webs, libros, etc que se han consultado.
 - Pagar el trabajo.
- Este documento te servirá de soporte para explicar al resto de los compañeros del grupo tu tema y poder practicar las maniobras. Por ello, lo deberás traer impreso a clase y, al finalizar las sesiones de práctica, se entregará al profesor para su evaluación.
- ¡IMPORTANTE! Las imágenes pueden servir de apoyo a tus explicaciones y para que los compañeros del grupo visualicen cómo se realiza la maniobra que debes ejecutar.
- Solamente vamos a aprender las maniobras que se realizan a personas adultas.
- Tienes 2 semanas para realizarlo, y se te dirá el día que debes llevarlo a clase para comenzar a trabajar.
- Evaluación: Se aplicará una escala descriptiva sobre los siguientes aspectos evaluables:

ASPECTOS A EVALUAR	PUNTOS MÁXIMOS
Presentación: formato y diseño, portada, índice, márgenes, imágenes, gráficos, tablas,...	3 puntos
Contenidos. Que los datos sean rigurosos y las explicaciones correctas.	5 puntos
Originalidad. Que no sea un corta-pega y que contenga alguna cosa que no esté en el guión.	1 puntos
Fuentes bibliográficas. Que utilice fuentes de información diversas.	1 puntos

ANEXO 4. TARJETAS PARA LA FORMACIÓN DE GRUPOS.



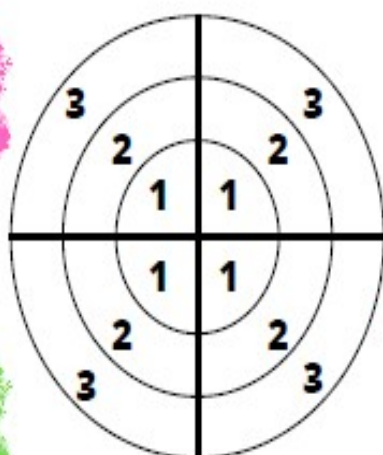
DIANA DE AUTOEVALUACIÓN INICIAL

C.EV 1.5. Explorar y utilizar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo el potencial y los riesgos de su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.

C.Ev 1.6. Implicarse con esfuerzo e interés en el desarrollo de su formación y madurez participando y comprometiéndose con los objetivos de su aprendizaje, demostrando responsabilidad en sus actos, acrecentando su capacidad de trabajo, manifestando autoexigencia en la ejecución de las acciones, y respetándose así mismo, a los demás, al material y las instalaciones.

4. ¿He comprendido las explicaciones para el trabajo de investigación ?

3. ¿He respetado las aportaciones de mis compañeros/as?



1. ¿He sabido realizar la encuesta inicial sin ninguna dificultad?

2. ¿He participado activamente en el diálogo realizando intervenciones positivas?

Nombre: _____

Curso: _____



ANEXO 6. Hoja de autoevaluación de maniobras de primeros auxilios.

Nombre y apellidos: _____

Curso: _____ Fecha: _____

REANIMACIÓN CARDIOPULMONAR (R.C.P) (4 puntos)	SI	NO	0'4 puntos
1. Comprueba si la víctima está consciente, llamándole y agitando los hombros suavemente.			
2. Comprueba si la víctima respira, aplicando la maniobra (mirar, escuchar y sentir).			
3. Abre la vía aérea con métodos manuales (maniobra frente-mentón).			
4. Se coloca al lateral de la víctima y localiza la parte final del esternón.			
5. Coloca el talón de la mano en la localización correcta y entrelaza los dedos de la otra mano.			
6. Coloca los hombros verticales a las manos, con el peso hacia delante.			
7. No flexiona los brazos en las compresiones torácicas.			
8. Menciona el ritmo de 30 compresiones / 2 boca a boca (ya no es necesario realizarlas), a ritmo de 120 compresiones por minuto.			
Explica bien todos los pasos (0'8 puntos): _____	Nota:		
POSICION LATERAL DE SEGURIDAD (P.L.S) (3 puntos)	SI	NO	0'4 puntos
1. Se coloca de rodillas en un costado de la víctima.			
2. Coloca el brazo más cercano doblado a 90º con la palma de la mano hacia arriba.			
3. Coloca el otro brazo más alejado cruzando su pecho y con el dorso de la mano en la mejilla.			
4. Flexiona la pierna más alejada apoyando el pie en el suelo.			
5. Coge del hombro y la rodilla más alejada y tracciona suavemente hacia sí mismo.			
6. Proporciona estabilidad a la víctima colocando su rodilla en el suelo.			
Explica bien todos los pasos (0'6 puntos): _____	Nota:		
MANIOBRA DE HEIMLICH (3 puntos)	SI	NO	0'4 puntos
1. Se anima a la víctima a que siga tosiendo.			
2. Se coloca detrás de la víctima con una pierna entre los pies de la persona.			
3. Pasa un brazo por el abdomen de la víctima para que no se pueda desplazar hacia delante.			
4. Realiza 5 golpes inter-escapulares hacia dentro y arriba en la zona adecuada.			
5. Rodea la cintura de la víctima con ambos brazos, cerrando correctamente el puño y colocarlo a mitad de camino entre el ombligo y la apófisis xifoides.			
6. Cubrir el puño con la otra mano y realizar 5 compresiones hacia adentro y hacia arriba tirando con ambos brazos hacia atrás y hacia arriba			
Explica bien todos los pasos (0'6 puntos): _____	Nota:		
NOTA FINAL: _____			

ANEXO 7. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL VÍDEO EXPLICATIVO DEL TEMA O MANIOBRA. (Criterios de Evaluación 1.5, 1.6 y 3.2)

Alumno/a:

Grupo:

Fecha:

Indicador	Excelente (4 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Básico (2 puntos)	Pendiente superar (1 punto)
CONTENIDO	El video presenta de manera clara y concisa el trabajo realizado. Refleja perfectamente el aprendizaje de los estudiantes y sus esfuerzos.	El video presenta el trabajo realizado. Refleja perfectamente aunque es demasiado extenso/corto y algunos puntos que no quedan claro en la explicación.	El video presenta el trabajo realizado pero la información no está bien organizada y hay puntos que no quedan claros.	El video no presenta toda la información del trabajo. Se aleja a veces del enfoque. Existe una organización pero no muy consiste y falta información de puntos básicos del trabajo.
USO LENGUAJE	Se entiende con claridad las explicaciones y utiliza un lenguaje adecuado.	Aunque se entiende con claridad la explicación, no utiliza un lenguaje apropiado y relacionado con el tema.	No se entiende con claridad la explicación de la secuencia a seguir.	No se entiende nada la explicación y no utiliza un lenguaje adecuado.
CLARIDAD DEL VÍDEO	La calidad del vídeo y del enfoque es excelente en todas sus partes, así como el sonido.	La calidad del vídeo, del enfoque y del sonido es buena en la mayor parte del vídeo. El vídeo no presenta calidad suficiente	Presenta algunos fallos que perjudican la calidad: en el enfoque o en el sonido. Pero la calidad es suficiente.	El vídeo no presenta calidad suficiente: mala imagen y sonido.
TRABAJO EN GRUPO	Todos los participantes participan realizando la función encomendada según la distribución de roles.	Todos los participantes participan realizando la función encomendada según la distribución de roles, pero algunos tienen más intervenciones.	Los componentes del grupo tienen una participación diferente y alguno de ellos no cumplen con su rol.	Hay componentes del grupo que no participan.
DURACIÓN	La duración total del vídeo se ajusta a los 2 minutos.	La duración total del vídeo se excede en 30 segundos de los 2 minutos.	La duración total del vídeo se excede en 1 minuto de los 2 minutos.	La duración total del vídeo se excede en más 1 minuto de los 2 minutos.
Puntos totales:				

Rúbrica para evaluar el tríptico de primeros auxilios (Anexo 8)				
Alumnado:				
Curso:		Fecha:		
INDICADOR	Excelente (4)	Bueno (3)	Suficiente (2)	Deficiente (1)
Organización y Atractivo Atractivo	El tríptico tiene un formato muy atractivo y original, presenta información concreta relativa a las ideas principales del tema y éstas se encuentran muy bien organizadas. Muy buen uso de listados y viñetas.	El tríptico tiene un formato atractivo, presenta información concreta y bien organizada relativa a las ideas principales del tema. Emplea adecuadamente listados y viñetas.	El tríptico ofrece información adecuada y concreta, en su mayor parte organizada y relacionada con el tema. Emplea listados y viñetas aunque no siempre de manera adecuada.	El formato y la organización del material contenido en el tríptico, puede resultar confuso para el lector. No emplea listados ni viñetas para destacar lo más relevante de la información. Exceso de contenido textual o ausencia de información clave.
Precisión y pertinencia del contenido del contenido	El tríptico contiene toda la información requerida y ésta es precisa, pertinente y válida. Destaca las ideas principales e incluye información adicional importante.	El tríptico tiene toda la información requerida y ésta es en lo general apropiada y precisa. Destaca las ideas principales del tema.	El tríptico contiene sólo parte de la información requerida; destaca la mitad de las ideas principales del tema.	El tríptico contiene muy poca información requerida o ésta presenta inconsistencias y errores. Omite ideas principales que son importantes.
Estilo y corrección en la Estilo y corrección en la escritura escritura	Toda la información escrita muestra una sintaxis, ortografía y puntuación adecuadas. El vocabulario empleado y el estilo del texto resultan pertinentes (muy motivantes y significativos) para la audiencia a la que se dirige el tríptico.	La mayor parte de la información escrita muestra una sintaxis, ortografía y puntuación adecuadas. El vocabulario empleado y el estilo del texto resultan en su mayoría pertinentes para la audiencia a la que se dirige el tríptico.	Por lo menos la mitad de la información escrita muestra una sintaxis, ortografía y puntuación adecuadas. Sólo en algunas secciones del tríptico se emplea un vocabulario y estilo apropiado a los destinatarios, o bien, no resulta claro quién puede ser la población-meta.	La información escrita muestra considerables errores de sintaxis, ortografía y puntuación. No hay claridad de quién es la audiencia-meta a la que se dirige el tríptico, por lo que no se identifica un vocabulario o estilo definido, o bien, se abusa de términos técnicos poco comprensibles al lector.
Gráficas e Imágenes	Se incluyen tres o más elementos gráficos o imágenes de calidad y pertinentes al texto del tríptico, que contribuyen significativamente a la comprensión del contenido así como a realzar su atractivo y motivar al lector.	Se incluyen al menos dos elementos gráficos o imágenes de calidad y pertinentes al texto del tríptico, que contribuyen a la comprensión del contenido.	Se incluyen al menos dos elementos gráficos o imágenes, pero éstos no siempre son pertinentes al texto o no tienen la calidad o nitidez debida.	No se incluyen elementos gráficos o imágenes que apoyen la representación o comprensión del contenido del tríptico.

RÚBRICA PARA EVALUAR LA REALIZACIÓN DE UNA ENCUESTA (Anexo 9)

Nombre del alumnado del grupo:

Clase:

Fecha:

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
DISEÑO DE LAS PREGUNTAS	Las preguntas son concisas, comprensibles y fáciles de contestar. Las cuestiones hacen referencia a un abanico amplio de aspectos relacionados con los primeros auxilios.	Las preguntas son comprensibles y fáciles de contestar. Las cuestiones hacen referencia a bastantes aspectos relacionados con los primeros auxilios.	Las preguntas son medianamente comprensibles y fáciles de contestar. Las cuestiones hacen referencia a algunos aspectos relacionados con los primeros auxilios.	Las preguntas no son demasiado comprensibles o no son fáciles de contestar. Las cuestiones hacen referencia a pocos aspectos relacionados con los primeros auxilios.
DETERMINACIÓN DE DESTINATARIOS	La encuesta va dirigida a grupos muy variados en edad y de entornos distintos.	La encuesta va dirigida a grupos variados en cuanto a la edad y del mismo entorno.	La encuesta va dirigida a varios grupos de un mismo entorno y de un rango de edad parecido.	La encuesta no se dirige a varios colectivos.
ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS	Se presentan abundantes tablas de resultados. Se realiza una óptima interpretación de cada una de las tablas de resultados referidas a cada pregunta y sector de población. Se elabora una completa síntesis final sobre los diferentes resultados obtenidos.	Se presentan bastantes tablas de resultados. Se realiza una interpretación de cada una de las tablas de resultados de una forma general sin demasiado detalles. Se elabora una completa síntesis final sobre los diferentes resultados obtenidos.	Se presentan algunas tablas de resultados. Se realiza una interpretación de cada una de las tablas de resultados de una forma muy general. Se elabora de forma muy resumida y algo incompleta una síntesis final sobre los diferentes resultados obtenidos.	Se presenta ninguna o pocas tablas de resultados. Se realiza una interpretación errónea de alguna de las tablas de resultados y de una forma muy general. No se incluye una síntesis final sobre los diferentes resultados obtenidos.

Anexo 10. Escala de valoración de la acción docente.

Debes tener en cuenta que el nº1 es NUNCA y el nº4 es SIEMPRE.

DIMENSIONES O CRITERIOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORACIÓN			
	4	3	2	1
1. El profesor/a nos explica correctamente las actividades que tenemos que realizar en cada momento, y se asegura que el alumnado se ha enterado.				
2. El profesor/a ha planificado su acción docente y secuenciando temporalmente y con flexibilidad el proceso de aprendizaje.				
3. El profesor/a genera procesos de aprendizaje enriquecedores y los adapta en función de la evolución individual y grupal.				
4. El profesor/a nos proporciona ayuda y comentarios sobre nuestros trabajos, la participación o ejecuciones de las maniobras, sin que pase mucho tiempo y enfocados en mejorar los aprendizajes.				
5. El profesor/a nos ha dado la oportunidad de expresar nuestras opiniones.				
6. El profesor/a nos motiva a participar en las actividades clase y a entregar en plazo los trabajos.				
7. El profesor/a promueve el buen clima de clase y que las interacciones entre todos sean positivas y basadas en el respeto mutuo.				
8. El profesor/a resuelve con eficacia y rapidez los problemas que puedan surgir durante las clases, mostrando una actitud de diálogo y escucha activa.				
9. El profesor/a realiza una evaluación sistemática de los procesos de aprendizaje y los resultados obtenidos, dando a conocer el resultado de los mismos y facilitando procesos para su mejora.				
OBSERVACIONES:				





Anexo 11: Rúbrica de hetero-evaluación realizada por el profesorado sobre la evaluación del progreso de enseñanza del alumnado.


Criterio de evaluación	Excelente (4 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Básico (2 puntos)	Pendiente superar (1 punto)
1.4. Conocer medidas de actuación generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad físico deportiva. y las pautas generales de actuación en accidentes y lesiones deportivas, reconociendo las situaciones de riesgo, procediendo de acuerdo con los protocolos de intervención y aplicando de manera responsable y con progresiva autonomía medidas básicas de primeros auxilios.	Conoce y ejecuta a la perfección las maniobras de primeros auxilios practicadas, así como explica correctamente los pasos a seguir en la conducta PAS.	Conoce las maniobras y los pasos a seguir en la conducta PAS, pero falla en la ejecución de una de ellas.	Conoce las maniobras y los pasos a seguir en la conducta PAS, pero falla en la ejecución de más de una.	No conoce ni sabe ejecutar las maniobras de primeros auxilios, así como los pasos de la conducta PAS.
1.5. Explorar y utilizar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo el potencial y los riesgos de su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.	Siempre ha sabido utilizar los recursos tecnológicos y plataformas necesarias para realizar las tareas asignadas, realizando una búsqueda adecuada de información.	A veces ha sabido utilizar los recursos tecnológicos y plataformas necesarias para realizar las tareas asignadas, realizando una búsqueda adecuada de información.	Le cuesta usar los recursos tecnológicos, si hace buen uso de la plataforma educativa Classroom, pero no realiza una búsqueda adecuada de información.	No utiliza adecuadamente los recursos tecnológicos, plataforma Classroom y la información que busca no es adecuada.
1.6. Implicarse con esfuerzo e interés en el desarrollo de su formación y madurez participando y comprometiéndose con los objetivos de su aprendizaje, demostrando responsabilidad en sus actos, acrecentando su capacidad de trabajo, manifestando autoexigencia en la ejecución de las acciones, y respetándose así mismo, a los demás, al material y las instalaciones.	Siempre muestra interés y responsabilidad en su proceso de aprendizaje, realizando las tareas encomendadas, entregándolas en plazo y respetando a los compañeros/as.	Casi siempre muestra interés y responsabilidad en su proceso de aprendizaje, realizando las tareas encomendadas, entregándolas en plazo y respetando a los compañeros/as.	Casi siempre muestra interés y responsabilidad en su proceso de aprendizaje, realizando las tareas encomendadas, no las entrega en plazo y a veces no respeta a los compañeros/as.	No muestra interés y responsabilidad en su proceso de aprendizaje, no realiza las tareas encomendadas, no las entrega en plazo y no respeta a los compañeros/as.
3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.	Siempre asume su responsabilidad en el trabajo individual y grupal, colaborando con sus compañeros/as.	Casi siempre asume su responsabilidad en el trabajo individual y grupal, colaborando con sus compañeros/as.	Le cuesta asumir su responsabilidad en el trabajo individual y grupal, pero si colabora con sus compañeros/as	No asume ninguna responsabilidad en su trabajo ni colabora con sus compañeros/as.

Anexo 12. Escala numérica de Auto y Coevaluación del proceso individual de enseñanza y del trabajo en grupo.

ALUMNADO DEL GRUPO	¿Has/han sabido buscar y seleccionar la información requerida y transmitirla al resto de compañeros/as del grupo?	¿Has/han cumplido con los plazos de realización y entrega de los trabajos que se han mandado?	¿Has/han respetado las opiniones y aportaciones de los demás?	¿Has/han colaborado con el resto de los compañeros/as del grupos en la elaboración de los productos finales?	¿Has/han participado en la difusión de los saberes trabajados a otras personas fuera del centro educativo?	¿Has/han tenido algún problema a la hora de utilizar un documento compartido en el DRIVE?
EVALÚA TU TRABAJO (AUTOEVALUACIÓN)						
1.						
EVALÚA EL TRABAJO DE TUS COMPAÑEROS/AS DE GRUPOS (COEVALUACIÓN)						
2.						
3.						
4.						
Valora de 1 a 5 cada uno de los apartados: Todo/Siempre = 5 ; Mucho/Habitualmente = 4 ; Algo/A veces = 3 ; Muy poco/Casi nunca = 2 ; Nada/Nunca = 1						

ANEXO

ACTIVIDAD	URL	CÓDIGO QR
Encuesta inicial sobre Primeros Auxilios.	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoINFN-6nc_7MpMjqf8qRw4G0CMc8aW1YiDRIBUG009tMy5w/viewform?usp=sharing	
Presentación de la Situación de Aprendizaje de Primeros Auxilios. (Anexo 1)	https://drive.google.com/file/d/1V5zfFEE_9ePiBCubwObODd8huFsr3pVC/view?usp=share_link	
Ficha de formación de grupo.(Anexo 2)	https://www.canva.com/design/DAFeSdjSGes/caUmhScSGsEVtMC5P_71MA/view?utm_content=DAFeSdjSGes&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink	
Ficha del trabajo de investigación. (Anexo 3)	https://drive.google.com/file/d/1upKk3_NfcSk4cfFjeLwPDZWpJgocYNw/view?usp=share_link	

<p>Tarjetas para la formación de grupos para la actividad post-it-cionate. (Anexo 4)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1GM4KEPZtYnjjy6wTl4LXJ-ayyWQ69M1u/view?usp=share_link</p>	
<p>Diana de autoevaluación inicial. (Anexo 5)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1sKIIvk7MlnDvQ8LU_UHaQhzH8HwGVLq0/view?usp=sharing</p>	
<p>Hoja registro anecdótico maniobras de primeros auxilios. (Anexo 6)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1ls2fu9PDtVbQWNuLnOqf1Uh_gMyJjful/view?usp=sharing</p>	
<p>Rúbrica para evaluar el vídeo de las maniobras de primeros auxilios (Anexo 7)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/13HL4lXs00zCliiScBss74m49Iav8YV2C/view?usp=sharing</p>	

<p>Rúbrica para evaluar el tríptico de primeros auxilios (Anexo 8)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1Ku3nZehVm3geM1r5JJmvrFGyCArk3HOi/view?usp=sharing</p>	
<p>Rúbrica para evaluar la encuesta final. (Anexo 9)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1Tus_dmeJO-YRFzuDvdhB0rI8XKzvGuM/view?usp=sharing</p>	
<p>Rúbrica de hetero-evaluación realizada por el profesorado sobre la evaluación del progreso de enseñanza del alumnado. (Anexo 11)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1iHGqgkTEUHgiRbsFZ22179-8UtspGL9-/view?usp=share_link</p>	

<p>Escala numérica de Auto y Coevaluación del proceso individual de enseñanza y del trabajo en grupo. (Anexo 12)</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1hVVtwrP8nxG438DWd3jP6IoOEV05KKxc/view?usp=sharing</p>	
--	--	---

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

“YOGA”

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN: YOGA

ÁREA O MATERIA: Educación Física	CURSO: 3º ESO	TEMPORALIZACIÓN: Tercer trimestre	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Lengua Castellana y Literatura	ODS: Salud y Bienestar
---	----------------------	--	--	-------------------------------

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

El detonante de la situación de aprendizaje parte de una necesidad social: En una sociedad en la que la que no paramos, donde el estrés se está convirtiendo en una enfermedad es necesario dar a nuestros alumnos recursos para relajarse así como para adoptar hábitos de vida activos y saludables. Hace tiempo que se sabe que el yoga aporta tranquilidad, flexibilidad, conocimiento de nosotros mismos y paz interior. Las últimas semanas del curso, tanto para los alumnos, como para profesores y familias son las más estresantes y por ello se enfoca esta unidad de programación en dicha época dando recursos a los alumnos y que estos a través puedan ponerlo en práctica con sus familiares a modo de aprendizaje servicio.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4</p>	<p>1.4 Aplicar en la vida diaria las herramientas que permitan la creación de una identidad psicofísica definida y consolidada incorporando junto con el ejercicio el empleo de conocimientos de educación postural y actividades de relajación como medio de conocimiento personal y recurso de compensaciones de tensiones y desequilibrios y adoptando actitudes comprometidas y transformadoras que rechacen los estereotipos sociales asociados al ámbito de los corporal, al género y a la diversidad sexual, y comportamientos que pongan en riesgo la salud contrastando con autonomía e independencia cualquier información en base a criterios científicos de validez, fiabilidad y objetividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respiración y relajación: Concepto, relación e importancia. Tipos de respiración: la respiración ante situaciones de estrés. • Métodos y técnicas de relajación: relajación progresiva y otras. Realización de técnicas de relajación
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y</p>	<p>3.2 Cooperar y colaborar en la práctica, en la exposición y en la creación, de diferentes situaciones, producciones y proyectos motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando activamente y con autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal • Esfuerzo y participación activa y autónoma en la realización de diferentes situaciones motrices, individuales y grupales, y en su toma

<p>desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptors del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC3</p>		<p>de decisiones para alcanzar un resultado, en su caso común, óptimo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colaboración, cooperación, exposición, y creación, de diferentes composición y/o producciones motrices
--	--	---

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Conocer y practicar una rutina de saludos al sol de yoga
- Conocer y practicar diferentes dificultades y niveles de las posiciones del saludo al sol.
- Asumir responsabilidades y roles en las tareas encomendadas.
- Elaborar y poner en práctica un texto de relajación
- Utilizar el diálogo como medio para resolver conflictos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
<p>A lo largo de esta Unidad de Programación los alumnos aprenderán una rutina de saludos al sol, aprendiendo técnicamente cada postura así como su respiración adecuada y los diferentes niveles que tiene para que puedan adecuarlas a su nivel de condición física. Utilizaremos la coevaluación a modo de evaluación formativa, para que ellos mismos de forma autónoma puedan mejorar en las posturas de yoga. También crearán textos de relajación que expondrán a sus compañeros para ayudar a calmar su cuerpo y mente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Cooperativo • Puzzle de Aronson • Aprendizaje-servicio. • Estilos de enseñanza: Mando directo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esterillas • Fichas • Papel y bolígrafo • Equipo de música

--	--	--

SECUENCIA COMPETENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

¿Creéis que estáis estresados? ¿Tal vez, vuestros padres, hermanos, amigos o algún profesor? ¿Aprendemos a relajarnos y les ayudamos a ellos también?

PRODUCTO EVALUABLE

El producto evaluable consistirá en un video del alumno realizado con algún familiar la rutina de yoga así como la relajación que va después. La primera parte la trabajaremos de forma grupal en clase y para la relajación deberán escribir una cara de forma individual trabajando conjuntamente con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

CRONOGRAMA

La Unidad de Programación se articula a través de cuatro procesos

Proceso 1	1 Sesión	Aprendizaje de todo el grupo clase de la rutina de yoga, experimentación de la relajación y creación de grupos de trabajo
Proceso 2	2 Sesiones	Trabajo de la técnica, niveles, respiración y la exposición oral en grupos de Aronson
Proceso 3	3 Sesiones	Especialistas de la relajación. Todos los expertos se unen en sus grupos de origen, enseñan su parte y aprenden la de los demás.
Proceso 4	2 Sesiones	Exposición de cada grupo

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>PROCESO 1</p> <p>Sesión guiada por el profesor de saludos al sol y relajación. Los alumnos se dispondrán en 3 filas paralelas mirando al profesor que realizará la rutina, tras ella se tumbarán y será la relajación guiada. En esta parte el profesor se graba para subir el video a teams y que así los alumnos lo tengan de ejemplo. Posteriormente preguntaremos a que alumnos les ha gustado, lo que utilizamos para la realización de grupos</p>	3.2	<ul style="list-style-type: none"> ● Diario del profesor ● Lista de control (comportamientos)

<p>siendo estos los líderes, 5 en total. También preguntaremos a quién no le ha gustado, los cuales se tendrán que meter cada uno a un grupo de los líderes y estos serán los mediadores del grupo cuyo objetivo es mantener el orden cuando se trabaja en grupo así como reconducir la tarea cuando el grupo esté disperse. Por último el resto de la clase por afinidad se unirán al grupo que quieran con la única consigna de que todos los grupos tienen que tener más o menos el mismo número de alumnos. Estos alumnos de forma autónoma repetirán la rutina de saludos al sol para aprenderla.</p>		
<p>PROCESO 2</p> <p>A través de puzle de Aronson se da a los alumnos las siguientes especialidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Montaña (recto o con extensión de espalda) + Pose intensa (relajada o profunda sin y con rotación). ● Tabla (con y sin rodillas) + Cocodrilo (con y sin rodillas) ● Perro abajo (transición de pasos o a salto, con piernas semiflexionadas o extendidas, con dos piernas o 1 pierna) ● Guerreros (Relajados o profundos, con el pie apoyado o con talón elevado) ● Cobra o baby cobra. <p>Cada grupo de expertos tendrá una ficha con la siguiente explicación de sus poses:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nombre ● Niveles: Por ejemplo. En guerreros: “Si te sientes con fuerza prueba a hundir la cadera un poco más y elevar el talón de delante, si lo prefieres mantén tu talón apoyado y eleva un poco la cadera para no generar tanta tensión” ● Explicación: puntos clave. Por ejemplo para los guerreros deberán decir obligatoriamente lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Piernas separadas por fuera de tus hombros - Talón en línea con el arco del pie de atrás - Hombros relajados atrás y abajo lejos de orejas - Hunde tu cadera hasta la altura de la rodilla - Rodilla encima de tu pie empujando al exterior - Respiración: por ejemplo en los guerreros: coge aire y al soltarlo húndete en tus caderas. <p>A lo largo de estas dos sesiones voy pasando por los grupos de expertos enseñando la rúbrica que se utilizará y comprobando que en su parte son capaces de hacer la posición motrizmente teniendo en cuenta los puntos clave y al mismo tiempo mientras la hacen los dicen de forma oral, así como la respiración y los niveles.</p> <p>Además estos grupos de expertos deberán pensar en lo que se siente al realizar la postura. Por ejemplo en guerreros: “siente la fuerza de tus piernas” “siente como se abre tu pecho al llevar los hombros atrás”</p>	<p>1.4 3.2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lista de control (comportamientos) ● Rúbrica técnica
<p>PROCESO 3</p> <p>Volvemos a los grupos iniciales y además del líder y mediador se dan los siguientes roles:</p>	<p>1.4 3.2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lista de control ● Rúbrica técnica

<ul style="list-style-type: none"> • Líder: habla con el profesor y motiva al grupo • Mediador • Experto/evaluador: a la vez que se explica se corrige las posturas de los compañeros. Así que este rol va cambiando • Organizador: será quien dará el turno de palabra e indicará a qué experto le toca explicar • Fotógrafo: cuando el “experto” considera que todo su equipo tiene su pose junto con sus niveles controlados se realizan fotos que se llevan con la Tablet al profesor para que este les dé el visto bueno y puedan proseguir con el trabajo. • Encargado del material: recogerá todos los días las esterillas <p>En estas sesiones los alumnos trabajarán la rutina de saludos al sol autocorrigiéndose e intentando narrar aquello que están haciendo y sintiendo. Con ayuda de las fotos y lo que veo en las clases evaluaré la técnica de las posiciones de todo el grupo con la rúbrica que ellos ya han visto en sesiones anteriores. Además al final de la clase empezarán a realizar su narración de la relajación que complementarán en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.</p>		
<p>PROCESO 4</p> <p>Una vez todo el grupo tiene controladas todas las posiciones ensayan su exposición uniendo todas las posiciones y realizando la rutina completa del saludo al sol. Aquí iré enseñando la rúbrica de exposición en la que se tiene en cuenta que hablen todos los miembros del grupo, indicando obligatoriamente los puntos clave, la respiración, los niveles y lo que se siente. En los recreos de estas clases los alumnos podrán ensayar en el recreo y que profesores y resto de alumnos sean sus participantes. Tras estas sesiones estarán preparados para realizar el video con su familiar el cual será evaluado con la rúbrica de exposición que se les ha enseñado estos días y deberán entregar en 5 días por teams.</p>	<p>1.4 1.3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de control • Rúbrica de exposición

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Permíteles que sean ellos quienes tomen determinadas decisiones de cómo resolver los retos.
- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico Aprendizaje Cooperativo u enseñanza deportiva.
- Haciendo que el desarrollo de habilidades de E.F parezca un reto donde tengan que llevar a cabo acciones cooperando
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera. Proporcionándoles un guion en papel, imágenes en las fichas, programa de actividades o juegos, un vídeo explicativo o un audio:

- Explicación visual y oral de la rutina
- Vídeo en teams de la rutina
- Ficha en la que se explica de forma oral y visual con imágenes cada pose.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución:

- Exposición de la rutina de yoga en grupo y también de forma individual con el videotutorial con su familiar
- Texto de relajación de forma escrita o de forma digital y también de forma oral en las clases y en video tutorial con su familiar

EVALUACIÓN DE LA ACCION DOCENTE Y DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Buzón de sugerencias

Resultado de los alumnos

ANEXOS

LISTA DE CONTROL

	SI	NO
Llega puntual a clase		
Respeto el turno de palabra		
Participa con el grupo de expertos		
Corrige educadamente a sus compañeros		
Participa en el orden y buen funcionamiento del grupo por afinidad.		

EJEMPLO FICHA DE EXPERTOS

GERRERO

Técnica:

- Pies separados por fuera de tus caderas.
- Talón en línea con el arco del pie de atrás
- Hombros hacia atrás y abajo encima de tus caderas
- Hundir caderas a la altura de la rodilla
- Rodilla empuja hacia afuera, encima del talón



Respiración:

- Inhala y al exhalar lleva tus hombros atrás elevando y abriendo el pecho
- Inhala y al exhalar hunde tus caderas
- Inhala y al exhalar eleva el talón (nivel superior)

Niveles

- Fácil: cadera por encima de la rodilla
- Difícil: cadera altura de rodilla con el talón de delante elevado.

PERRO ABAJO

Técnica

- Pies anchura de caderas
- Empuja tus hombros hacia los muslos
- Eleva coxis
- Obligo adentro y arriba
- Alarga piernas y hunde tus talones lo que puedas



Respiración

- Inhala y al exhalar empuja tu cadera atrás
- Inhala y al exhalar eleva una pierna (nivel superior)
- Inhala y al exhalar vuelve a la posición de tabla

Niveles

- Fácil: piernas flexionadas
- Medio: piernas estiradas
- Difícil: 3 apoyos



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

“KINGSALA LEAGUE”

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: "KINGSALA LEAGUE"

ÁREA O MATERIA: Educación física	CURSO: 3º E.S.O.	TEMPORALIZACIÓN: Segundo trimestre 6 sesiones	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Lengua y Plástica	ODS: 3. Salud y bienestar 4. Educación de calidad 5. Igualdad de género
--	----------------------------	--	--	---

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El **detonante** de la situación de aprendizaje parte de una necesidad tanto física como social: Nos encontramos en una etapa en donde el ser humano, y más concretamente la gente joven, tenemos dependencia de las nuevas tecnologías (móviles, tabletas, ordenadores, videoconsolas, ...). Observamos a diario un incremento de la obesidad y sobrepeso a nivel mundial, jóvenes sentados en un banco y cada uno con su móvil sin que haya ninguna interacción social... Por ello, se propone una SAP donde se premie el trabajo en equipo, la interacción social y sobre todo, el conocer y saber que una liga que se puede ver a través de YouTube (sentado en el sofá) se puede trasladar al aula para que en este caso los alumnos/as sean partícipes de dicho proceso. Por tanto, esta SAP consiste en elaborar un torneo de Kings League de fútbol sala, donde el alumno/a debe organizar de principio a fin el torneo, teniendo en cuenta la atención a la diversidad, la interacción social y por supuesto, la participación de todo el alumnado. Cabe destacar el establecimiento de unas normas y reglas en donde se premie la igualdad, la deportividad y la participación.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5 y CC3.</p>	<p>3.1. Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.</p>	<p>Primer bloque: Vida activa y saludable Vinculados con el criterio de evaluación 3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Autorregulación emocional: control de estados de ánimo y estrategias de gestión del fracaso en situaciones motrices. Habilidades volitivas y capacidad de superación. ✓ Comportamiento personal y social responsable respetando las reglas, a sí mismo, a los otros y al entorno en el marco de la actividad física, sin perjudicar el desarrollo de la actividad. ✓ Arbitraje: situaciones de arbitraje en competiciones.
	<p>3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal. ✓ Esfuerzo y participación activa y autónoma en la realización de diferentes situaciones motrices, individuales y grupales, y en su toma de decisiones para alcanzar un resultado, en su caso común, óptimo.

	<p>3.3. Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de los participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socioeconómica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia y a la ética en situaciones motrices (comportamientos violentos, competitividad desmedida, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBifóbicas o sexistas). Asertividad y autocuidado. ✓ Convivencia positiva y ética en contextos físico-deportivos en los medios de comunicación y redes sociales. Análisis crítico.
<p>2. Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.</p>	<p>Segundo bloque: Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organización básica del sistema de competición. Diseño de cuadros y realización de competiciones de las actividades físico-deportivas desarrolladas. ✓ Análisis del trabajo propio y el de los compañeros, evaluando con responsabilidad y autonomía.
	<p>2.2. Dominar los elementos básicos de táctica colectiva de ataque y defensa, aplicando las habilidades específicas para variar la respuesta de actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, reflexionando y adaptando la solución más adecuada a las diversas situaciones planteadas en los procesos de percepción, decisión y ejecución eficaz y eficientemente, adecuándose a las demandas motrices de compañeros, oponentes (si lo hubiera) y a la lógica interna, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o</p>	<p>Segundo bloque: Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Búsqueda de adaptaciones motrices para resolver eficientemente tareas de cierta complejidad en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas (convencionales, alternativas, recreativas y tradicionales).

	<p>colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas (convencionales, alternativas, recreativas y tradicionales).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lectura del juego y toma de decisiones previas a la realización de una actividad motriz acerca de los mecanismos coordinativos, espaciales y temporales para resolverla adecuadamente. ✓ Ejecución de forma eficaz y eficiente de los elementos básicos de la táctica colectiva: Ofensiva, Defensiva y Transiciones O y D. ✓ Lógica interna, funciones de los participantes y comportamiento estratégico específico de cada tipo de actividad físico-deportiva.
	<p>2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, desarrollando las habilidades motrices específicas, dotando de los recursos necesarios para la adaptación a las diferentes situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos reales o modificados de actuación lúdicos o deportivos (convencionales, alternativos, recreativos y tradicionales), transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejecución y consolidación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en las situaciones motrices seleccionadas: individuales, de oposición, de colaboración, oposición o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas (convencionales, alternativas, recreativas y tradicionales). ✓ Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices.

	<p>2.4. Conocer aspectos más complejos sobre fundamentos técnicos, sistemas tácticos, reglamentarios y de la lógica interna de las actividades físico-deportivas propuestas.</p>	<p>Vinculados con el criterio de evaluación 2.4</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento de las reglas, fundamentos técnicos, las estrategias y las tácticas individuales y colectivas de las actividades físico-deportivas desarrolladas durante el curso. ✓ Lógica interna del juego (fase ofensiva y defensiva), sistemas de juego básicos.
--	--	--

FINALIDADES DE APRENDIZAJE

- Planificar y organizar el torneo, teniendo en cuenta el conocimiento y respeto de las normas y los fundamentos técnicos y tácticos que se dan en el torneo.
- Asumir responsabilidades y roles en las tareas encomendadas.
- Cooperar, colaborar y trabajar en equipo en las labores que nos encontremos en el torneo.
- Utilizar el diálogo como medio para resolver conflictos.
- Participar y estar implicado en todos los procesos que se den en el torneo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
--	-------------	----------

Los deportes colectivos se caracterizan porque el deportista cuenta con la colaboración de un compañero y se enfrenta a unos opositores directos e inteligentes que condicionan su actuación. Estos elementos originan incertidumbre. La Kingsala League plantea este tipo de deporte colectivo, el fútbol sala, en donde intervienen los tres mecanismos de aprendizaje motor (Percepción, Decisión y Ejecución).

Además, exige una planificación y organización, así como una asignación de roles para que el torneo obtenga las mejores prestaciones para los alumnos.

Al organizar el torneo los alumnos, existe una mayor implicación y conocimiento de esta nueva competición, hoy en día visualizada por gran cantidad de personas, sobre todo, jóvenes. La intención es que, además de verlo por televisión, se practique y sepan organizar dicho torneo en cualquier momento, y en cualquier lugar de forma práctica. A lo largo de la SAP los alumnos deberán interrelacionarse, organizarse, competir, siempre teniendo en cuenta el medio, y no el fin (el resultado), asumiendo diferentes roles tanto organizativos como de equipo. Finalmente, concluirán esta SAP ejecutando dicho torneo, con su ceremonia de clausura y entrega de medallas para todas las partes implicadas en dicho proceso.

- Asignación de tareas
- Modelo enseñanza deportiva.
- Gamificación.

PROCESO 1:

Recursos materiales: Asignación de roles:

- ✓ Presidente: es el nexo de unión entre el profesor y el resto de los roles. Toda la información debe pasar por su mano para que llegue al profesor. Tiene el poder de sacar cualquier carta que considere oportuno en los partidos. Moderador.
- ✓ Diseñador gráfico/marketing: encargado de revisar los **carteles** con la información del torneo. También se encarga de diseñar y organizar la ceremonia de apertura y clausura del torneo. **Altavoz y micrófono** para ceremonia de apertura.
- ✓ Encargado de material: Preparación de **balones, petos, porterías** y revisión de los materiales al empezar y terminar la clase.
- ✓ Entrenador/Capitán: Encargado de la preparación táctica y psicológica de los jugadores para el partido (sistema de juego, desarrollo de las fases del juego, asignación de tareas dentro del partido...). Encargado de crear el grito de ánimo del equipo, y es el líder del equipo.
- ✓ Árbitros/jueces de mesa: encargados de que se cumplan las normas y reglas de los partidos que han propuesto los alumnos/as a través de las cartas. **Silbato, tarjetas y revisión de indumentarias.**
- ✓ Médico/fisioterapeuta: encargado de preparar el **botiquín**, preparación del **DESA**.
- ✓ Jugadores: Todos tienen que participar en el torneo como jugadores. **Cartas/reto.**
- ✓ En cada equipo obligatorio: Entrenador/capitán, encargado de material y jugadores.

Preparación para La Kingsala League. Puesta en práctica de las cartas reto/normas elaboradas por el profesor y los alumnos. Se juegan partidos amistosos en tiempo reducido con los equipos participantes, previamente elaborados.

PROCESO 2:

Recursos materiales: Normas del torneo escritas, balones, petos, porterías, indumentaria reglamentaria, carteles, silbato, tarjetas, botiquín, DESA.

PROCESO 3:

		<p>Recursos materiales: Normas del torneo escritas, balones, petos, porterías, indumentaria reglamentaria, carteles, silbato, tarjetas, botiquín, DESA.</p> <p><u>PROCESO 4:</u> Recursos materiales: Normas del torneo escritas, balones, petos, porterías, indumentaria reglamentaria, carteles, silbato, tarjetas, botiquín, DESA.</p> <p><u>PROCESO 5:</u> Recursos materiales: Normas del torneo escritas, balones, petos, porterías, indumentaria reglamentaria, carteles, silbato, tarjetas, botiquín, DESA, medallas, móvil para las fotos, altavoz, micrófono y ficha para auto y coevaluación.</p>
--	--	---

SECUENCIA COMPERENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

La situación de aprendizaje parte de varias **preguntas** de enfoque: ¿Seréis capaces de organizar el torneo sin excluir a nadie? ¿Os vais a organizar con las pautas proporcionadas por el profesor? ¿Seréis capaces de poder transmitir el mensaje “llega la Kingsala League en juego real”? ¿Respetaréis las normas y reglas de la competición? ¿Vais a adaptar la jugabilidad de los partidos, atendiendo a la diversidad? ¿Seréis capaces de transmitir que lo importante es participar y hacer de este torneo un evento inolvidable? ¿Seréis capaces de diseñar las cartas, teniendo en cuenta la igualdad de géneros?

Finalmente, esta SAP plantea un **reto**: Ser conscientes que lo importante es participar y trabajar en equipo para conseguir el objetivo, que es organizar y desarrollar la Kingsala League. Por tanto, es importante que se preparen las normas y reglas del torneo, equipos participantes, tiempo y horarios de los partidos, árbitros y jueces de mesa, diseñador gráfico/marketing, entrenador, capitán, narradores de los partidos... ¿Seremos los nuevos Ibai Llanos y Gerard Piqué? “Juntos y de la mano, todo es posible”.

PRODUCTO EVALUABLE

El **producto** generado se concretará en el diseño y puesta en práctica de la Kingsala League. Se deben indicar: equipos participantes (nadie se queda sin participar), relación entre los diversos roles y tareas asignadas a cada rol, vídeo explicativo de las reglas y normas del torneo, ceremonia de apertura y clausura, incluyendo entrega de medallas a todos los equipos participantes, organigrama del torneo incluyendo horarios...

CRONOGRAMA

La situación de aprendizaje se articula a través de **tres procesos**:

PROCESO 1	1 sesión	Asignación de roles de cada equipo y jugador participante. Preparación de las cartas/reto elaboradas. Preparación Y disputa de los partidos amistosos (ensayo-error). Organización del horario de los partidos. Cuadro del torneo. Establecimiento de las normas y reglas de la competición.
PROCESO 2	1 sesión	Presentación de las cartas reto. Celebración de la ceremonia de apertura. Narrativa del torneo. Comienzo del torneo con la disputa de los primeros partidos de la fase de grupos. Reflexión sobre la primera jornada de la competición (Rúbrica autoevaluación).
PROCESO 3	2 sesiones	Continuación y finalización de la fase de grupos. Reflexión al finalizar la fase de grupos (Rúbrica coevaluación).

PROCESO 4	1 sesión	Cuadro y horarios con la disputa de la fase de eliminatorias. Comienzo y finalización de la fase de eliminatorias.
PROCESO 5	1 sesión	Sorteo de la fase final (3º y 4º puesto y final). Ceremonia de clausura del torneo. Entrega de medallas. Reflexión y realización de fichas de auto y coevaluación. Agradecimientos.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PROCESO 1: ¿QUÉ ROL ELIJO?

Descripción del proceso 1

El proceso inicial tiene varios puntos:

- ✓ La asignación de roles de los alumnos: esta parte incide en la autonomía de los alumnos para poder elegir el rol que más se adapta a su forma de ser, así como la producción de una interacción social para seleccionar dichos roles. Además, deben asumir las responsabilidades de cada rol asumido por parte de cada integrante del equipo.
- ✓ Al preparar las cartas/reto por parte de los alumnos (mínimo 1 por persona) existe una interdisciplinariedad con la asignatura de plástica, ya que deben elaborar dicha carta con su dibujo explicativo. Además, si deciden hacerla por medio del ordenador (PowerPoint, genially...) se da también una de las competencias clave, que es la competencia digital.
- ✓ Otro de los puntos de este proceso inicial es la organización del material y la puesta en práctica de los amistosos, incidiendo en la colaboración y cooperación de todos los roles asignados y conocimiento de cada uno en las labores encomendadas de dicho rol.
- ✓ Hay varias preguntas de enfoque: ¿Seremos capaces de asignar todos los roles equitativamente? ¿Seremos capaces de ayudarnos y colaborar a la hora de organizar los amistosos? ¿Vamos a tener en cuenta, a la hora de elegir los equipos, la igualdad de género? ¿Todos vamos a participar de la misma manera?

A partir de estas preguntas, se va a elaborar la construcción de los equipos (4 equipos de 6 jugadores cada uno) y se repartirán equitativamente los roles dentro del grupo siguiendo el modelo de enseñanza deportiva (anexo 1) así evitamos que algunos alumnos adopten una actitud pasiva o dominante, provocamos una interdependencia positiva y garantizamos que en el grupo interactúen unos con otros.

Para la elección de los equipos, como disponemos de 24 alumnos en donde 12 son chicos y 12 son chicas, hemos tenido en cuenta los siguientes criterios:

- 4 alumnos/as realizan fútbol sala en actividades extraescolares, por lo que se le asignan los números 1-2-3-4 a cada uno.
- 16 alumnos/as, aunque no realizan fútbol sala en actividades extraescolares, pero realizan otras actividades de carácter social (deportes colectivos) y se les considera que motrizmente son ligeramente superior a los que se asigna a continuación y por tanto, se le asignan los mismos números: 4x1-2-3-4.
- 4 alumnos/as no practican AF habitualmente, ni les gusta la EF. Por tanto, se le asigna a cada alumno el nº1, 2, 3 ó 4.

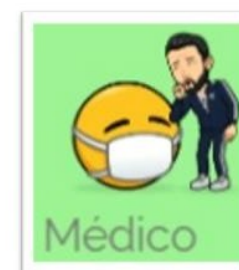
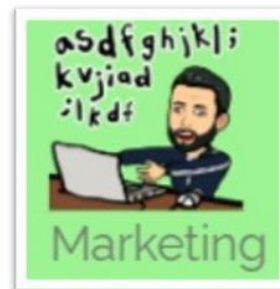
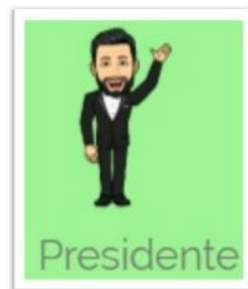
Así que, reagrupamos los N.º 1 irán todos juntos, los N.º 2 y así hasta los nº4.

Una vez realizamos los equipos, se les entrega la ficha de los roles en donde deberán elegir cada uno, como hemos indicado al inicio.

Posteriormente presentamos la Kingsala League a los alumnos leyendo la narrativa del torneo (anexo 2) con la que introducimos la SAP. Una vez introducidos en la SAP,

comenzaremos con la organización del cuadro y las normas del torneo, consensuada entre todos los entrenadores/capitanes de cada equipo. Anteriormente, cada equipo con su entrenador/capitán al mando, han pactado una serie de normas que se ponen en común con el resto de los participantes del torneo. Finalmente, comienzan los amistosos, con el objetivo de poner en práctica dichas normas y roles del torneo, y con el objetivo de ver los aciertos y errores que tienen tanto las normas, como los roles asignados. Al finalizar la sesión, se entrega una lista de control (anexo 3) para corroborar el trabajo realizado por los alumnos.

ROLES



Recursos: Como recursos materiales necesitamos: 2 balones de fútbol sala, petos de diferente color para cada equipo, botiquín, altavoz, micrófono, 4 porterías de fútbol sala, cartas reto y cartas de roles. Lista de control actitudinal.

Productos evaluables:

- Formación de los grupos y reparto de roles.
- Actitud individual y grupal en la organización de la ceremonia de apertura y disputa de los torneos amistosos.

¡RESPETANDO LAS NORMAS!



¡RESPETANDO LAS NORMAS!: Elaboración de las normas del torneo.

Una vez diseñados los equipos (4 equipos de 6 jugadores), cada equipo debe establecer las normas del torneo. Una vez estipuladas, los presidentes de cada equipo (grupo de expertos), consensuan las decisiones tomadas por cada uno de los equipos para llegar a un acuerdo y se establecen las normas genéricas de la competición. Los equipos de base.

Los roles se mantienen durante toda la SAP. Aun así, en función de las necesidades del equipo y consensuadas, puede haber cambios a medida que avanza la competición en la asignación de roles, con la única premisa que todos los roles deben estar asignados, no puede “no haber” un entrenador/capitán en un equipo, por poner un ejemplo.

Las normas consensuadas y el modelo de competición se ven en el anexo 3.

¿CUÁNDO ME TOCA JUGAR?

Es la pregunta que todo alumno/as se hace cuando se organiza un torneo. Pues bien, en el anexo 4, ya se ha establecido, mediante un sorteo generado por los árbitros de cada equipo, el cuadro y horario de los partidos.

PROCESO 2 ¿QUÉ CARTA RETO ELABORO?

Los alumnos traen elaboradas sus cartas reto de casa. Cada uno, por lo menos, ha traído una carta. En el anexo 5 se pueden observar las obras de arte en forma de carta que han elaborado los alumnos. El profesor y el equipo de marketing les da una plantilla para facilitarles el trabajo. Las cartas reto han sido aceptadas por parte tanto del equipo de marketing, como de los árbitros, presidente y entrenadores/capitanes. Se adjunta a continuación una muestra. Ver todas las cartas en el anexo 5.

Crit Ev
3.2, 3.3

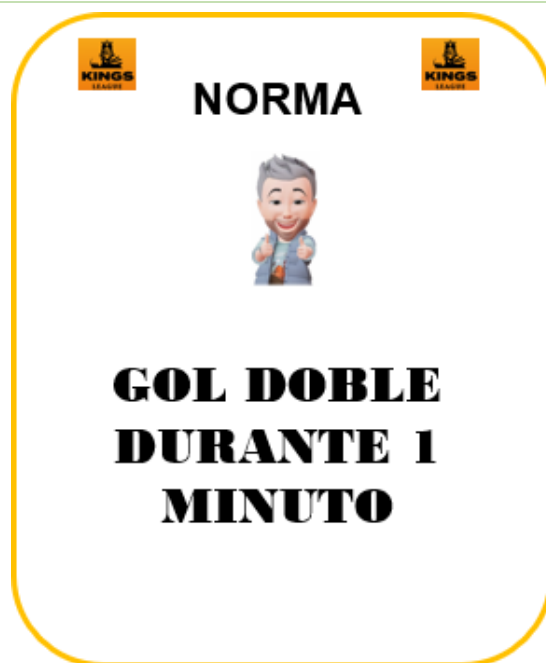
Procedimiento: Colaboración y entendimiento.

Instrumento: Lista de control de autoevaluación para valorar la actitud a la hora de asignar los roles, establecer las normas y participar en la elaboración de las cartas reto. (anexo 8).

Crit Ev
2.1, 2.2,
2.4, 3.3

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: Lista de control en la elaboración de la carta reto.



NARRATIVA (anexo 2): “Nos comen las nuevas tecnologías (móviles, tablets...), las plataformas digitales (Youtube...) y nos quedamos atónitos viendo como los Youtubers y jugadores de la Kings League celebran los goles desde la pantalla de nuestro ordenador. Gerard Piqué e Ibai Llanos tienen mucha culpa de que estemos pegados a la pantalla de nuestro televisor...pero ¡Llega la Kings League, por medio de la empresa Sagamedia!

¿Para qué? Para vivir en directo y de manera práctica, lo que cada día estáis viendo a través de las pantallas. ¿Y no hay una mejor manera que practicarlo, que junto a nuestros amigos/as?

Chicos y chicas de 3º ESO, eliminamos pantallas, eliminamos plataformas televisivas, y nos ponemos la camiseta, el pantalón corto, las medias y las mejores zapatillas de fútbol sala para celebrar innumerables goles que marcaremos en las porterías, pero, sobre todo, a las pantallas televisivas. Organizaremos un torneo que tenga una repercusión hasta que le llegue a Piqué e Ibai, para decirles, que es mejor vivir que ver la Kings League. ¿Seremos capaces de vencer a nuestros amigos/as, primos/as, padres/madres que la Kings League es mejor practicarla que verla?

¿Seremos capaces de organizar la competición sin tener que envidiar a dichos Youtubers?

Y por último, ¿Por qué no trasladamos esta idea, más allá de nuestro horario escolar y más allá de nuestras fronteras?

Procedimiento: observación sistemática.

Instrumento: rúbrica de autoevaluación para la evaluación de la participación, normas, colaboración y asunción de responsabilidades (anexo 6).

“Juntos, el camino es fácil y enriquecedor”, así que ¡Vamos de la mano!

CEREMONIA DE APERTURA

1. PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS Y CUERPOS TÉCNICOS POR PARTE DEL PRESIDENTE.
2. DISCURSO DEL ENTRENADOR: ¿Cómo se encuentra tú equipo? ¿Qué reto tenéis como equipo?
3. MÚSICA Y CANTANTE PREVIA AL INICIO DEL TORNEO.
4. COMUNICACIÓN NORMAS DEL TORNEO (ÁRBITRO).
5. SALUDO PROTOCOLARIO ENTRE LOS PARTICIPANTES.
6. INICIO DEL PARTIDO INAUGURAL.

PROCESO 3: FINALIZACIÓN FASE GRUPOS

Descripción del proceso 3

Se continúa jugando la fase de grupos de la competición, siguiendo lo establecido en las normas y en los roles asignados al inicio de dicho torneo. Tras finalizar la fase de grupos, a cada participante se le entrega una rúbrica de coevaluación, en donde tendrán que evaluarse, por parejas, como son 6 en cada equipo, de 2 en 2 para comprobar si han seguido las indicaciones que se establecieron al inicio del torneo (anexo 8).

Crit Ev
**3.1, 3.2,
3.3**

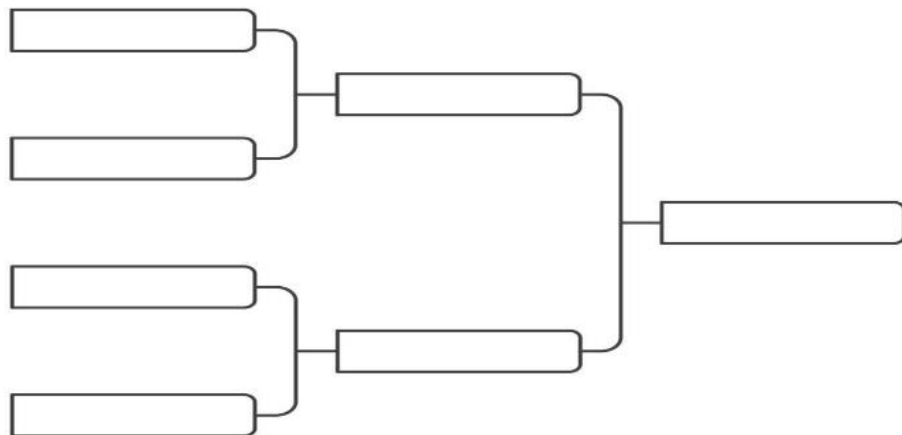
Procedimiento: procesos de diálogo.

Instrumento: rúbrica de coevaluación para comprobar si han seguido las indicaciones que se establecieron al inicio del torneo (anexo 8).

Recursos materiales: Como recursos materiales necesitamos: 2 balones de fútbol sala, petos de diferente color para cada equipo, botiquín, altavoz, micrófono, 4 porterías de fútbol sala, cartas reto y cartas de roles. Lista de control actitudinal.

PROCESO 4: ¡QUE LA SUERTE TE ACOMPAÑE!

Llega el cuadro final del torneo con las eliminatorias que deciden el torneo. Recordar que la competición se ha establecido como un medio, no como un fin, puesto que al final del torneo, todos vana obtener medalla y se evaluará la participación y cooperación entre los distintos roles tanto individuales como grupales.



Crit Ev
**3.1, 3.2,
3.3**

Procedimiento: procesos de diálogo.

Instrumento: rúbrica de coevaluación para comprobar si han seguido las indicaciones que se establecieron al inicio del torneo (anexo 8).

PROCESO 5: ¡SOMOS CAMPEONES!

CEREMONIA DE CLAUSURA

Llega la conclusión del torneo con los siguientes apartados que se tienen en cuenta;

1. ENTREGA DE LA FICHA A LOS PARTICIPANTES.
2. DISCURSO DE CLAUSURA DEL PRESIDENTE: ¿El torneo ha cumplido las expectativas esperadas?
¿Se han cumplido los retos propuestos?
3. ENTREGA DE MEDALLAS → Nadie se queda sin medalla.
4. SALUDO PROTOCOLARIO FINAL.
5. FOTO PARA EL RECUERDO.

DISCURSO DE CLAUSURA (PRESIDENTES)

Nos sentimos muy contentos en este día importante de cierre de la “Kingsala League”.

Hemos sentido, escuchado y visto, un ambiente deportivo, muy fraterno y amistoso.

Queridos/as jóvenes, deseáramos el triunfo para todos ustedes y, el hecho de estar aquí, los hacen a todos triunfadores. Todos ustedes saben que triunfarán, porque pondrán todo el empeño para ganar.

Crit Ev
3.1, 3.2,
3.3

Procedimiento: procesos de diálogo.

Instrumento: rúbrica de coevaluación para comprobar si han seguido las indicaciones que se establecieron al inicio del torneo (anexo 8).

El hecho de estar aquí hoy en la cancha, los hacen a todos ganadores.
Apreciamos la colaboración de todos los roles asignados que prepararon este evento deportivo, con solidaridad y entusiasmo, trabajando con esmero para el instituto.

ENTREGA DE MEDALLAS

Llega la entrega de medallas a todos los equipos participantes. Al primer clasificado se le entrega la medalla de color oro, al segundo clasificado, la medalla de color plata y al tercer y cuarto clasificado, se le entrega la medalla de color bronce.



ENTREGA DE RÚBRICAS PARA EVALUACIÓN DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO

Se entrega al alumnado una rúbrica de heteroevaluación realizada por el profesorado sobre de las conductas prosociales y para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumnado en la competición “Kingsala League” (anexo 10). Además, se le entrega una escala de valoración descriptiva (rúbrica) para la evaluación del profesor por parte de los alumnos (anexo 11).

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Ellos deben ser quienes tomen las decisiones acerca de la organización del torneo.
- Deben establecer y consensuar las normas a través del entendimiento y razonamiento. Trabajar por roles y distribuir responsabilidades. Modelo pedagógico deportivo.
- Respeto de las normas a través de un deporte colectivo, como es el fútbol sala.
- Dándoles la oportunidad de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

El alumno/a a través de las cartas reto, podrá visualizar en todo momento qué tiene que hacer y sus formas de adaptación en la práctica, tanto técnicas, tácticas como reglamentarias. Además, de forma escrita tendrán que elaborar las normas de la competición.

De forma visual, conocerán donde y cuando tienen que jugar sus partidos. Finalmente, de forma auditiva, a través del rol de marketing, podrán escuchar donde y cuando tienen que jugar sus partidos.

3. Múltiples formas de acción y expresión

El alumno, a través de las cartas reto podrá representar la acción que tiene que hacer en todo momento. Tiene que marcar gol con la pierna no dominante, debe tirar un penalti a favor... otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas.

Evaluación de la SAP

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido: observación sistemática, procesos de diálogo y revisión de un producto.

Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Asignación de roles. (anexo 1).
- Lista de control actitudinal auto evaluable. (anexo 5).
- Elaboración de la carta reto (anexo 6).
- Rúbrica de autoevaluación para la participación, cumplimiento de normas, colaboración y asunción de responsabilidades (anexo 7).
- Rúbrica de coevaluación para la participación, cumplimiento de normas, colaboración y asunción de responsabilidades (anexo 8).
- Rúbrica de heteroevaluación realizada por el profesorado sobre de las conductas prosociales y para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumnado en la competición “Kingsala League” (anexo 10).
- Escala de valoración descriptiva (rúbrica) del profesor (anexo 11).

Anexo 1. Asignación de los roles de cada equipo, siguiendo el modelo de aprendizaje deportivo.

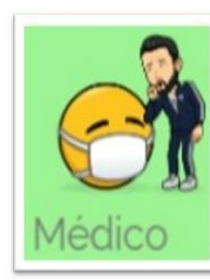
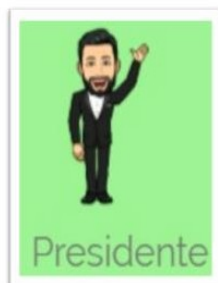
¿CUÁLES SON LOS ROLES DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO?

Se reparten estos **seis roles** en cada grupo, recordando que todos los participantes del equipo son jugadores obligatoriamente.

- ✓ **Presidente:** es el nexo de unión entre el profesor y el resto de los roles. Toda la información debe pasar por su mano para que llegue al profesor. Tiene el poder de sacar cualquier carta que considere oportuno en los partidos. Moderador.
- ✓ **Diseñador gráfico/marketing:** encargado de revisar los **carteles** con la información del torneo. También se encarga de diseñar y organizar la ceremonia de apertura y clausura del torneo. **Altavoz y micrófono** para ceremonia de apertura.
- ✓ **Encargado de material:** Preparación de **balones, petos, porterías** y revisión de los materiales al empezar y terminar la clase.
- ✓ **Entrenador/Capitán:** Encargado de la preparación táctica y psicológica de los jugadores para el partido (sistema de juego, desarrollo de las fases del juego, asignación de tareas dentro del partido...). Encargado de crear el grito de ánimo del equipo, y es el líder del equipo.
- ✓ **Árbitros/jueces de mesa:** encargados de que se cumplan las normas y reglas de los partidos que han propuesto los alumnos/as a través de las cartas. **Silbato, tarjetas y revisión de indumentarias.**
- ✓ **Médico/fisioterapeuta:** encargado de preparar el **botiquín**, preparación del **DESA**.
- ✓ **Jugadores:** Todos tienen que participar en el torneo como jugadores. **Cartas/reto.**



ROLES



Anexo 2. Narrativa “Kingsala League”

NARRATIVA

Nos comen las nuevas tecnologías (móviles, tablets...), las plataformas digitales (YouTube...) y nos quedamos atónitos viendo como los Youtubers y jugadores de la Kings League celebran los goles desde la pantalla de nuestro ordenador. Gerard Piqué e Ibai Llanos tienen mucha culpa de que estemos pegados a la pantalla de nuestro televisor...pero ¡Llega la Kingsala League, por medio de la empresa Sagasmedia!

¿Para qué? Para vivir en directo y de manera práctica, lo que cada día estáis viendo a través de las pantallas. ¿Y no hay una mejor manera que practicarlo, que junto a nuestros amigos/as?

Chicos y chicas de 3º ESO, eliminamos pantallas, eliminamos plataformas televisivas, y nos ponemos la camiseta, el pantalón corto, las medias y las mejores zapatillas de fútbol sala para celebrar innumerables goles que marcaremos en las porterías, pero, sobre todo, a las pantallas televisivas. Organizaremos un torneo que tenga una repercusión hasta que llegue a Piqué e Ibai, para decirles, que es mejor vivir que ver la Kingsala League.

¿Seremos capaces de convencer a nuestros amigos/as, primos/as, padres/madres que la Kings League es mejor practicarla que verla?

¿Seremos capaces de organizar la competición sin tener que envidiar a dichos Youtubers?

Y, por último, ¿Por qué no trasladamos esta idea, más allá de nuestro horario escolar y más allá de nuestras fronteras?

“Juntos, el camino es fácil y enriquecedor”, así que ¡Vamos de la mano!

Anexo 3. Normas y modelo de competición



MODELO DE COMPETICIÓN

1. Juegan el torneo un total de 4 equipos de 6 jugadores en cada equipo. Como la clase es de 24 alumnos/as (12 chicos y 12 chicas) los equipos deben tener 3 chicos y 3 chicas. Se juega en formato de liga a ida y vuelta. Por tanto, cada equipo jugará 6 partidos.
2. Tras el formato de liga, los 4 equipos participantes jugarán eliminatorias a ida y vuelta, sin tener en cuenta los goles marcados "fuera de casa". Tras jugar las semifinales, se jugará un 3º y 4º puesto y posteriormente la final.
3. En el inicio previo a la competición, se van a disputar 6 partidos amistosos con una duración de 5' cada uno.

NORMAS DE LA COMPETICIÓN

1. En caso de empate, el ganador del partido se decide con una tanda de penaltis desde el medio campo. Se debe efectuar el lanzamiento sin Portero rival.
2. Los equipos constan de 6 jugadores por equipo.
3. Se juega, de manera habitual, 3x3.
4. El portero puede ser jugador de campo si así lo desea el equipo.
5. Las dimensiones del campo son 20x20 (medio campo de fútbol sala).
6. No existe el fuera de juego.
7. Los saques de banda se efectuarán con la mano.
8. Siempre debe haber en el campo equipos mixtos, es decir, mezcla de chicos y chicas.
9. No hay sustituciones limitadas.
10. Para realizar el saque inicial, el balón se sitúa en el centro del campo y los jugadores arrancan desde su línea de fondo a la señal del pitido del árbitro.
11. Cada equipo jugará con un color de peto, para diferenciar los equipos.
12. Los partidos tienen una duración de 10', excepto la fase final del torneo (eliminatorias) que será de 20' cada partido. No hay descanso.
13. En caso de sacar cartas reto/norma, se hará caso a dichas cartas a partir de ese momento.
14. Antes del comienzo de cada partido, el presidente reparte 3 cartas reto/norma por equipo.
15. El presidente, junto con el profesor, tiene la potestad de sacar otra carta del mazo, siempre que quiera y a su elección.
16. Si sale una carta reto/norma COMODÍN, el equipo puede elegir entre las cartas entregadas antes de cada partido.
17. Si sale una carta reto/norma ROBO DE CARTA, el equipo que le sale dicha carta, no puede elegir entre las cartas reto/norma del rival.
18. Si se sale fuera por el fondo de la portería, se realiza saque de puerta. Si la toca un contrario, habrá córner.
19. Cada jugador participante, puede crear una carta reto/norma, pero no tiene porqué incluirla dentro de las cartas que posee su equipo.

Anexo 4. Equipos participantes, Cuadro del torneo y horarios de los partidos

EQUIPOS PARTICIPANTES



1. YAYO VALLECANO DE LOGROÑO (A)



2. CON GOLES Y A LO LOCO (B)

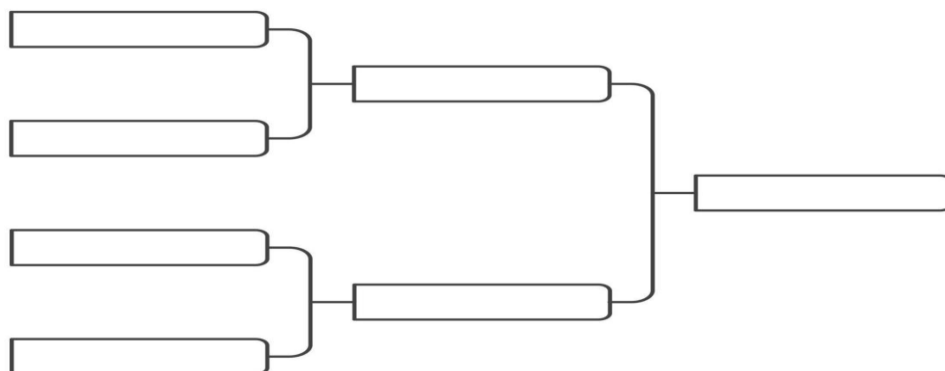


3. WEST JAMÓN (C)



4. GOLDEN TEAM (D)

CUADRO DEL TORNEO



HORARIOS DE LOS PARTIDOS

IDA

CAMPO 1:

A vs B

A vs C

A vs D

CAMPO 2:

C vs D

B vs D

B vs C

VUELTA

CAMPO 1:

D vs C

D vs B

C vs B

CAMPO 2:

B vs A

C vs A

D vs A

Anexo 5. Lista de control actitudinal (autoevaluación)

ACTITUD	SI	NO	OBSERVACIONES
ASUMO MI ROL DENTRO DEL EQUIPO			
COLABORO EN LA ELABORACIÓN DEL CUADRO DEL TORNEO			
PARTICIPO EN LA PROPOSICIÓN DE LAS NORMAS			
CUIDO EL MATERIAL E INSTALACIONES			
MUESTRO INTERÉS EN LAS TAREAS PROPUESTAS			
ELABORO LAS CARTAS/RETO			
COLABORO EN LA ORGANIZACIÓN DE LOS HORARIOS DEL TORNEO			
UTILIZO ROPA ADECUADA PARA LA COMPETICIÓN			
DISPUTO LOS PARTIDOS DE ACUERDO A LAS NORMAS Y REGLAS			
ME DIRIGE AL RESTO DE ROLES CON RESPETO			

Anexo 6. Presentación cartas reto

 NORMA   GOL DOBLE DURANTE 1 MINUTO	 NORMA   GOL TRIPLE DURANTE 1 MINUTO	 NORMA   SE AÑADE UN JUGADOR MÁS POR EQUIPO DURANTE 1 MINUTO
 NORMA   PENALTI A FAVOR	 NORMA   PENALTI EN CONTRA	 NORMA   ROBO DE CARTA
 NORMA   COMODÍN	 NORMA   EL EQUIPO RIVAL DEBE MARCAR GOL CON PIERNA NO DOMINANTE	 NORMA   TU EQUIPO DEBE MARCAR GOL CON PIERNA NO DOMINANTE
 NORMA   SE JUEGA A 1TOQUE POR JUGADOR	 NORMA   HAY QUE DAR 2 TOQUES ANTES DE REALIZAR UN PASE	 NORMA   ROBO DE CARTA



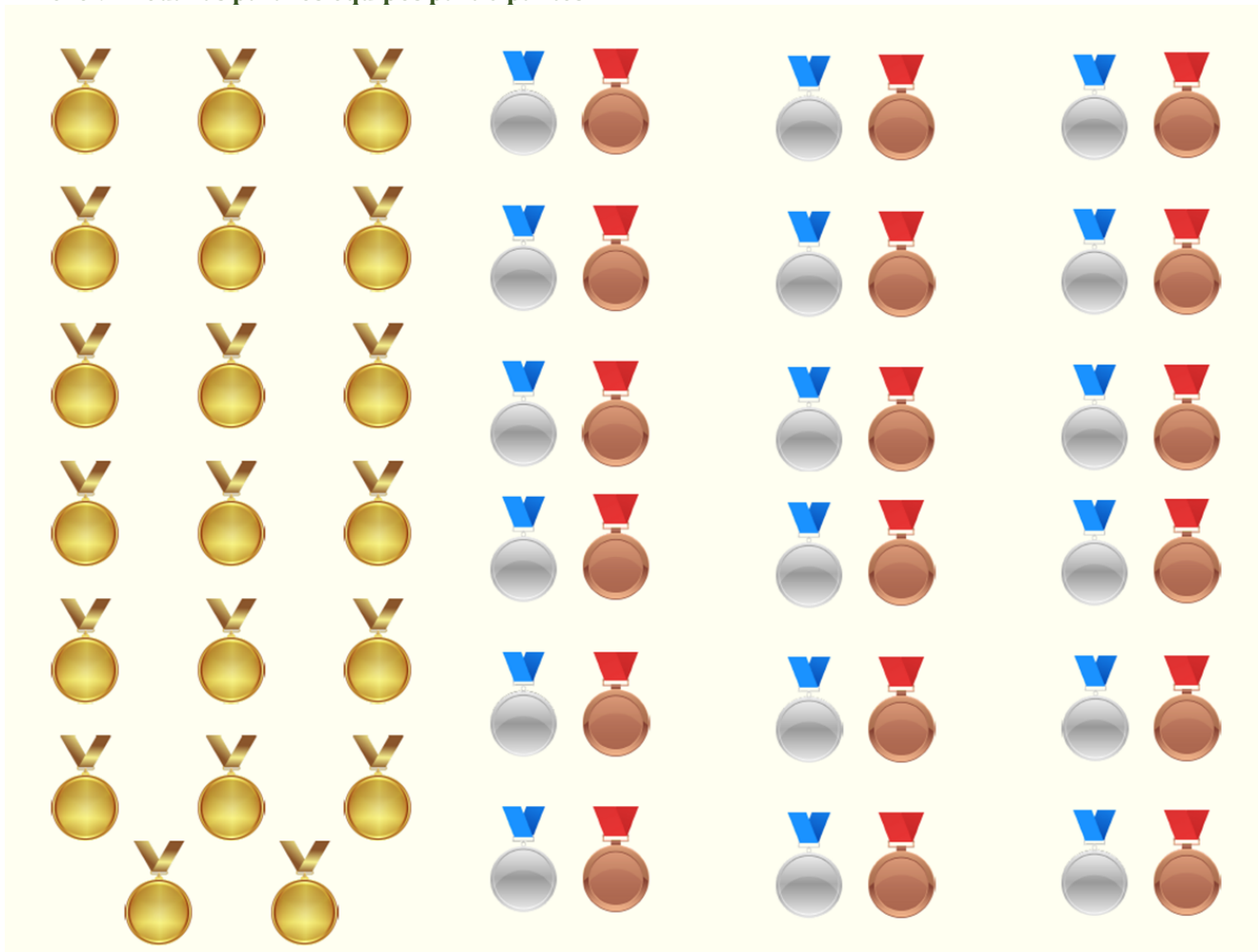
Anexo 7. Rúbrica de autoevaluación para la participación, cumplimiento de normas, colaboración y asunción de responsabilidades.

	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	MAL
PARTICIPACIÓN	Ha participado en todos los partidos del torneo	Ha participado en casi todos los partidos del torneo	Ha participado en menos de la mitad de los partidos del torneo	No ha participado en ningún partido del torneo
NORMAS	Ha respetado todas las normas impuestas en el torneo	Ha respetado casi todas las normas impuestas en el torneo	Ha respetado menos de la mitad de las normas impuestas en el torneo	No ha respetado ninguna de las normas impuestas en el torneo
COLABORACIÓN	Ha participado y colaborado en todas las tareas mandadas para el torneo	Ha participado y colaborado en casi todas las tareas mandadas para el torneo	Ha participado y colaborado en menos de la mitad de las tareas mandadas para el torneo	No ha participado ni colaborado en ninguna de las tareas mandadas para el torneo
ASUNCIÓN DE RESPONSABILIDADES	Ha asumido sus tareas de forma responsable	Ha asumido casi todas las tareas de forma responsable	Ha asumido pocas tareas de forma responsable	No ha asumido ninguna tarea de forma responsable

Anexo 8. Rúbrica de coevaluación para la participación, cumplimiento de normas, colaboración y asunción de responsabilidades.

	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	MAL
PARTICIPACIÓN	Ha participado en todos los partidos del torneo	Ha participado en casi todos los partidos del torneo	Ha participado en menos de la mitad de los partidos del torneo	No ha participado en ningún partido del torneo
NORMAS	Ha respetado todas las normas impuestas en el torneo	Ha respetado casi todas las normas impuestas en el torneo	Ha respetado menos de la mitad de las normas impuestas en el torneo	No ha respetado ninguna de las normas impuestas en el torneo
COLABORACIÓN	Ha participado y colaborado en todas las tareas mandadas para el torneo	Ha participado y colaborado en casi todas las tareas mandadas para el torneo	Ha participado y colaborado en menos de la mitad de las tareas mandadas para el torneo	No ha participado ni colaborado en ninguna de las tareas mandadas para el torneo
ASUNCIÓN DE RESPONSABILIDADES	Ha asumido sus tareas de forma responsable	Ha asumido casi todas las tareas de forma responsable	Ha asumido pocas tareas de forma responsable	No ha asumido ninguna tarea de forma responsable

Anexo 9. Medallas para los equipos participantes



Anexo 10: Rúbrica de heteroevaluación realizada por el profesorado sobre de las conductas prosociales y para la evaluación de los progresos y los aprendizajes del alumnado en la competición “Kingsala League”

Criterios de evaluación	Excelente	Satisfactorio	Básico	Pendiente de mejora
3.1. Practicar y participar activamente en una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.	Siempre participa activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.	Casi siempre participa activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.	Le cuesta participar activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.	Nunca participa activamente en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad.
3.2. Cooperar y colaborar en la práctica, en la creación y exposición, de diferentes situaciones y/o producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo las responsabilidades de los distintos roles asignados.	Siempre colabora en la práctica, en la creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.	Casi siempre colabora en la práctica, en la creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.	Le cuesta participar y colaborar en la práctica, creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.	Nunca colabora en la práctica, creación y exposición de los retos y desafíos físicos cooperativos.
3.3. Relacionarse, comunicarse y entenderse con el resto de los participantes en la realización de las prácticas motrices, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnico, socioeconómica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.	Siempre se relaciona y comunica con el resto de los participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.	Casi siempre se relaciona y comunica con el resto de los participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, utilizando con progresiva autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.	Le cuesta relacionarse y comunicarse con el resto de los participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, utilizando con escasa autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.	Nunca se relaciona y comunicar entenderse con el resto de los participantes en la práctica de retos y desafíos físicos cooperativos, no utilizando con autonomía habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad.
2.1 Elaborar y llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado.	Siempre elabora y lleva a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada.	Casi siempre elabora y lleva a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada.	Le cuesta elaborar y llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada.	Nunca elabora y lleva a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada.

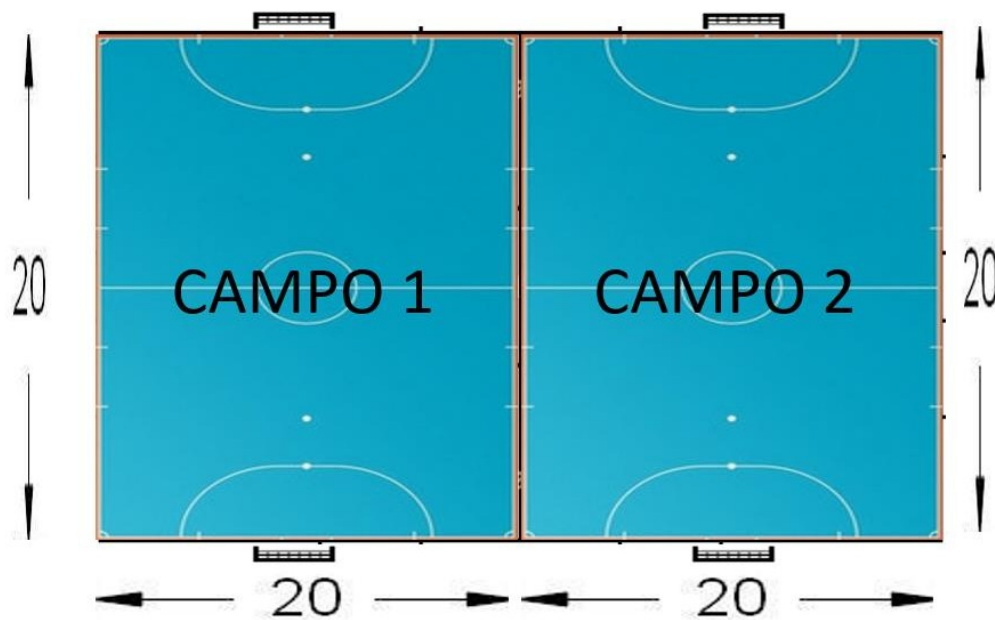
<p>2.2 Dominar los elementos básicos de táctica colectiva de ataque y defensa, aplicando las habilidades específicas para variar la repuesta de actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, reflexionando y adaptando la solución más adecuada a las diversas situaciones planteadas en los procesos de percepción, decisión y ejecución eficaz y eficientemente, adecuándose a las demandas motrices de compañeros, oponentes (si lo hubiera) y a la lógica interna, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas</p>	<p>Siempre domina los elementos básicos de táctica colectiva de ataque y defensa, aplicando las habilidades específicas para variar la repuesta de actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, reflexionando y adaptando la solución más adecuada a las diversas situaciones planteadas en los procesos de percepción, decisión y ejecución eficaz y eficientemente, adecuándose a las demandas motrices de compañeros, oponentes (si lo hubiera) y a la lógica interna, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas</p>	<p>Casi siempre domina los elementos básicos de táctica colectiva de ataque y defensa, aplicando las habilidades específicas para variar la repuesta de actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, reflexionando y adaptando la solución más adecuada a las diversas situaciones planteadas en los procesos de percepción, decisión y ejecución eficaz y eficientemente, adecuándose a las demandas motrices de compañeros, oponentes (si lo hubiera) y a la lógica interna, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas</p>	<p>Le cuesta dominar los elementos básicos de táctica colectiva de ataque y defensa, aplicando las habilidades específicas para variar la repuesta de actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, reflexionando y adaptando la solución más adecuada a las diversas situaciones planteadas en los procesos de percepción, decisión y ejecución eficaz y eficientemente, adecuándose a las demandas motrices de compañeros, oponentes (si lo hubiera) y a la lógica interna, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas</p>	<p>Nunca domina los elementos básicos de táctica colectiva de ataque y defensa, aplicando las habilidades específicas para variar la repuesta de actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, reflexionando y adaptando la solución más adecuada a las diversas situaciones planteadas en los procesos de percepción, decisión y ejecución eficaz y eficientemente, adecuándose a las demandas motrices de compañeros, oponentes (si lo hubiera) y a la lógica interna, en situaciones motrices individuales, de oposición, de colaboración o colaboración-oposición, en contextos lúdicos, juegos modificados y actividades deportivas</p>
---	--	---	---	--

Anexo 11: Escala de valoración descriptiva (rúbrica) del profesor.

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE				
Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Mal
Explicación	Explica con exactitud los elementos organizativos y normativos que se van a llevar a cabo en la práctica.	Explica con exactitud los elementos organizativos y normativos que se van a llevar a cabo en la práctica.	Explica sin exactitud los elementos organizativos y normativos que se van a llevar a cabo en la práctica.	No explica ni con exactitud los elementos organizativos y normativos que se van a llevar a cabo en la práctica.
Motivación	Promueve la motivación hacia un aprendizaje donde lo importante son los medios, y no el fin.	Promueve la motivación hacia un aprendizaje donde lo importante son los medios, y no el fin.	Promueve la motivación hacia un aprendizaje donde lo importante son los medios, y no el fin.	No promueve la motivación hacia un aprendizaje donde lo importante son los medios, y no el fin.
Materiales	Proporciona y explica con exactitud la ubicación de los materiales para la práctica deportiva.	Proporciona y explica con exactitud la ubicación de los materiales para la práctica deportiva.	Proporciona, pero no explica con exactitud la ubicación de los materiales para la práctica deportiva.	No proporciona ni explica con exactitud la ubicación de los materiales para la práctica deportiva.
Igualdad de género	Promueve la igualdad de género, independientemente del perfil motriz de los participantes.	Promueve la igualdad de género, independientemente del perfil motriz de los participantes.	Promueve la igualdad de género, independientemente del perfil motriz de los participantes.	No promueve la igualdad de género, independientemente del perfil motriz de los participantes.
Evaluación	Realiza y entrega a los participantes las fichas y rúbricas de acuerdo a lo estipulado en la normativa de la competición.	Realiza y entrega a los participantes las fichas y rúbricas de acuerdo a lo estipulado en la normativa de la competición.	Realiza, pero no entrega a los participantes las fichas y rúbricas de acuerdo a lo estipulado en la normativa de la competición.	No realiza ni entrega a los participantes las fichas y rúbricas de acuerdo a lo estipulado en la normativa de la competición.



UBICACIÓN DE LOS PARTIDOS



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**“CORREMOS POR ELLOS,
CORRE POR TI”**

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN: “CORREMOS POR ELLOS, CORRE POR TI”

ÁREA O MATERIA: Educación Física	CURSO: 1º Bachillerato	TEMPORALIZACIÓN (nº DE SESIONES Y FECHAS): Primer trimestre 10 sesiones	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS: Biología, Geología y Ciencias Ambientales Economía, emprendimiento y Act. Empresarial Tecnología de la información y el conocimiento Dibujo Artístico 1 o Proyectos Artísticos	ODS: 3 Salud y Bienestar 10 Reducción de las desigualdades En función de la Organización elegida podría estar en relación con otros como el 1, 2 o 13
--	----------------------------------	--	--	---

JUSTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

En esta Unidad de Programación podemos diferenciar dos Situaciones de Aprendizaje que se complementan y se retroalimentan una a la otra.

La primera de ellas sería “CORREMOS POR ELLOS”

El detonante de la situación de aprendizaje parte de una necesidad social. La solidaridad, el compromiso con una causa y el apoyo a colectivos en desventaja.

La segunda sería “CORRE POR TI”

El segundo detonante es la necesidad de actuar por la salud y contra el sedentarismo y la obesidad cada vez más presentes en nuestra sociedad.

En este sentido, y aprovechando la motivación adicional de ayudar a un colectivo a través de una carrera solidaria organizada por los alumnos, se plantea un reto de resistencia sobre el que se entrenará para conseguir la máxima prestación. Se busca crear hábitos saludables a través de la práctica de la resistencia y del conocimiento de su propio ritmo de carrera.

Esta Unidad de Programación surge a partir de la propuesta del Grupo de Investigación EFYPAF (Educación Física y Promoción de la Actividad Física) de la Universidad de Zaragoza de pedagógica “Propuesta pedagógica de carrera de larga duración” (anexo 9). Como modificaciones más importantes respecto a ésta se otorga mayor autonomía al alumno tanto en la creación de la prueba solidaria como en la planificación y desarrollo de su entrenamiento, el aprendizaje cooperativo como metodología a utilizar junto al modelo pedagógico de educación para la salud y la utilización de aplicaciones móviles para el control de la intensidad y no verse condicionado a trabajar en circuitos cerrados. Tampoco se utiliza su programa Caladu.

CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS
<p>1. Interiorizar el desarrollo de un estilo de vida activo y saludable, planificando responsable y conscientemente su actividad física a partir de la autoevaluación personal en base a parámetros científicos y evaluables, para satisfacer sus demandas de ocio activo y de bienestar personal, así como conocer posibles salidas profesionales asociadas a la actividad física.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD1, CD4, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA5 Y CE3.</p>	<p>1.1. Planificar, elaborar y poner en práctica de manera autónoma un programa personal de actividad física dirigido a la mejora o al mantenimiento de la salud, aplicando los diferentes sistemas de desarrollo de las capacidades físicas implicadas, dosificando el esfuerzo conjugando adecuadamente las variables del entrenamiento según las necesidades e intereses individuales, respetando la propia realidad e identidad corporal y evaluando los resultados obtenidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad física, Salud y estilo de vida: Concepto. Beneficios y riesgos. Actividades físicas saludables • Condición física: Importancia para la salud y principales exponentes del estado de forma física para la salud. Ejercicio físico orientado a la salud. • Evaluación de la condición física: tipos, objetivos y requisitos en la aplicación de los test motores. Conocimiento y aplicación de Test de campo. • Auto medición del nivel de la forma física personal: antropométrica, de composición corporal, aptitud aeróbica y cardiovascular y músculo esquelética. • El entrenamiento de la condición física: concepto, finalidad y objetivos. Principios fundamentales y factores de la carga de entrenamiento. Leyes de adaptación al esfuerzo físico. • Conocimiento y aplicación de los sistemas para el desarrollo de la condición física. Clasificación y características. • Planificación del entrenamiento: Fases y periodización. Estructura de una sesión. • Autonomía en la elaboración con un enfoque saludable y puesta en práctica de un plan personal de acondicionamiento físico conjugando las variables de frecuencia, volumen, intensidad y tipo de actividad en función del nivel inicial de sus capacidades. • Selección de ejercicios idóneos, concreción de objetivos y evaluación de la aplicación del plan personal. • Actuación responsable de puesta en práctica del plan personal de mejora de la condición física. • Prácticas de actividad física con efectos positivos sobre la salud personal y colectiva: la práctica de la bicicleta como medio de transporte habitual.
	<p>1.2 Conocer y realizar de forma autónoma, y según sus preferencias personales, procesos de activación dirigidos al entrenamiento funcional,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades físicas, ocio y tiempo libre. Relación y Clasificación de las actividades físicas. • Aplicación autónoma de técnicas de activación y de recuperación

	<p>autorregulando el ejercicio y dosificando el esfuerzo, manteniendo hábitos de higiene adecuados e incorporando junto a la práctica de actividades motrices, el cuidado de la postura y actividades de relajación y respiración como medio de compensación de tensiones y desequilibrios.</p>	<p>en la actividad física siguiendo una pauta de trabajo que combine adecuadamente el orden de actividades la intensidad y duración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El control y cálculo de la intensidad del esfuerzo en el ejercicio físico. Umbrales de entrenamiento y zona saludable. • Mecánica de la respiración. Fases o tipos de respiración. <p>Aplicación práctica.</p>
	<p>1.6. Emplear de manera autónoma aplicaciones y dispositivos digitales relacionados con los contenidos de la materia y la gestión de la actividad física, aplicando criterios de fiabilidad y eficacia en la utilización de fuentes de información y respetando la privacidad y las medidas básicas de seguridad vinculadas a la difusión pública de datos personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficacia en la utilización tecnológica y obtención de datos de fuentes fiables para la mejora de su aprendizaje y adopción de medidas básicas de seguridad y respeto a la privacidad en el tratamiento de información. • Uso asiduo de herramientas digitales para la gestión de la actividad física: uso de dispositivos y aplicaciones móviles de registro de actividad y redes sociales deportivas.
	<p>1.7. Emplearse con esfuerzo e interés por conseguir una vida activa y saludable participando y comprometiéndose con los objetivos planteados evidenciando responsabilidad en sus acciones, capacidad de trabajo, previsión en su realización, así como autoexigencia en la ejecución y respeto a los demás, al material y las instalaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inclusión de términos técnicos propios del área en el vocabulario oral y escrito. • Aplicación de criterios de búsqueda de información que garanticen el acceso a fuentes actualizadas y rigurosas en la materia. • Responsabilidad, perseverancia, autoestima y autoexigencia en la realización de actividades. • Asunción de buen grado de las labores encomendadas ya sean individual o de equipo. • Disposición positiva para aprender; atención, silencio y escucha. • Puntualidad y cumplimiento de plazos y condiciones de realización y entrega de las tareas. • Respeto y aceptación de las normas reglamentarias de las actividades y de las establecidas por el grupo. • Aceptación de las diferencias, respeto a las ejecuciones de los demás y ayuda en el seno de los equipos y en el aula. • Tolerancia y deportividad por encima de la búsqueda desmedida de los resultados. • Autocontrol ante cualquier tipo de situación que genere tensión en el desarrollo de cualquier actividad. • Asunción del juego como marco de aprendizaje, desarrollo, inclusión social y disfrute personal • Mantenimiento de una higiene adecuada y uso apropiado del material, de la indumentaria y calzado deportivo. • Cuidado y respeto por el material y las instalaciones.

<p>2. Adaptar autónomamente las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas así como las habilidades y destrezas motrices específicas de algunas modalidades practicadas a diferentes situaciones con distintos niveles de dificultad, aplicando eficientemente procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna de las mismas para resolver situaciones motrices vinculadas con distintas actividades físicas, deportivas, expresivas y recreativas, y consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA2, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, gestionando autónomamente cualquier imprevisto o situación que pueda ir surgiendo a lo largo del proceso de forma eficiente, creativa y ajustada a los objetivos que se pretendan alcanzar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de las medidas relacionadas con la planificación de la actividad física y deportiva (tipo de deporte, material necesario, objetivo de la preparación, actividades y similar). • Autogestión de proyectos personales de carácter motor a todos los niveles (social, motivacional, organizativo o similar).
<p>3. Difundir y promover nuevas prácticas motrices, compartiendo espacios de actividad físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto hacia los participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica y proactiva ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir autónomamente al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa, fomentando la detección precoz y el conocimiento de las estrategias para abordar cualquier forma de discriminación o violencia.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA5 y CC3.</p>	<p>3.2. Cooperar y colaborar mostrando iniciativa durante la exposición, reproducción y creación de proyectos y producciones motrices, solventando de forma coordinada cualquier imprevisto o situación que pueda ir surgiendo a lo largo del proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asunción de responsabilidades en la organización del trabajo individual y grupal. • Esfuerzo y participación activa y autónoma en la realización de diferentes situaciones motrices, individuales y grupales, y en su toma de decisiones para alcanzar un resultado, en su caso común, óptimo. • Colaboración, cooperación, exposición, y creación, de diferentes composiciones y/o producciones motrices.

FINALIDADES DE APRENDIZAJE 2

- Planificar y organizar una prueba deportiva solidaria.
- Controlar la realización de una prueba deportiva
- Desarrollar su capacidad física de Resistencia, dosificando el esfuerzo a través del control del ritmo de carrera y frecuencia cardiaca.
- Realizar carrera de larga duración a ritmo constante
- Concretar la planificación de su entrenamiento a partir de unas consignas y orientaciones.
- Manejar aplicaciones digitales de control del entrenamiento de resistencia.
- Mostrar esfuerzo e interés por desarrollar su capacidad física de Resistencia

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	RECURSOS
--	-------------	----------

<p>“CORREMOS POR ELLOS” A partir del detonante solidario, se investigará sobre colectivos en nuestro entorno que trabajen para ayudar a algún colectivo en desventaja, se seleccionará uno y se colaborará con él a través de la organización de una carrera solidaria.</p> <p>“CORRE POR TI” A partir del segundo detonante, la necesidad de actuar por la salud y contra el sedentarismo y la obesidad y fortalecido por el detonante solidario se desarrollará un entrenamiento de resistencia con el objetivo de realizar carrera de larga duración a ritmo constante.</p>	<p>Aprendizaje-servicio. Aprendizaje Cooperativo.</p> <p>Modelo pedagógico Educación para la Salud Aprendizaje Cooperativo. Clase invertida (Flipped Classroom).</p>	<p>Plataforma digital Espacio físico para el desarrollo de la prueba (patio, parque, ...) Material para el desarrollo de la prueba (marcaje del recorrido, megafonía, arco de meta, botiquín,) La guía para la construcción de los grupos cooperativos de 4-6 alumnos (anexo 1)</p> <p>Espacio físico para el desarrollo de las sesiones (patio, parque, ...) Material de registro Material de Educación Física para el desarrollo de las sesiones La guía para la construcción de los grupos cooperativos de 4-6 alumnos (anexo 1) El guion y plantillas del Portfolio de entrenamiento (anexo 2)</p>
--	--	--

SECUENCIA COMPERENCIAL

PREGUNTAS DE ENFOQUE/RETO

- ¿Todo el mundo vive con las mismas oportunidades? ¿Os sentís privilegiados? ¿Cuáles son las causas que provocan desigualdades?
- ¿Qué podemos hacer nosotros? ¿Con que colectivo nos gustaría colaborar?

A partir de estas preguntas de enfoque se comienza a plantear la idea y se establece un trabajo por grupos heterogéneos (A. Cooperativo) para seleccionar el colectivo con el que se va a colaborar.

- ¿Somos capaces de organizar un evento deportivo?:
 - Definiendo claramente las normas de participación
 - De forma segura y controlando todas las contingencias
 - Comunicando y dándole la mayor visibilidad antes, durante y después
 - Obteniendo un beneficio económico para ayudar a un colectivo desfavorecido

- ¿Hasta dónde somos capaces de llegar? ¿Nos quedaremos en el entorno del aula, del nivel educativo, del centro, del entorno cercano? ¿Involucraremos a nuestros compañeros, profesores, resto de comunidad educativa, padres y madres, ...? ¿Que niveles de compromiso se pueden afrontar respecto a la prueba, (participante, organizador, mecenas, colaborador, animador, divulgador, ...)

En relación al segundo detonante podemos plantear las siguientes preguntas de enfoque y reto:

- ¿Somos personas activas? ¿Cuánta actividad física realizamos en nuestra vida diaria? ¿Es una actividad de calidad? ¿Es suficiente para mantener o mejorar nuestra salud? ¿Por qué crees que no practicamos suficiente actividad física? ¿Por qué la Resistencia es la gran odiada en las clases de Educación Física? ¿Qué podemos hacer para cambiarlo?
- ¿Cuánto tiempo eres capaz de mantener la carrera continua a un ritmo estable al 60-70% de tu VAM?
-

PRODUCTO EVALUABLE 3

“CORREMOS POR ELLOS”

Organización, entrenamiento, elaboración y participación de una carrera solidaria en la que se debe mantener un ritmo de carrera estable el mayor tiempo posible.

“CORRE POR TI”

Portfolio individual sobre la planificación y proceso de entrenamiento.

SECUENCIA COMPETENCIAL

PROCESO 1	1 sesión	Trabajo por grupos heterogéneos de 4-6 alumnos (A. Cooperativo) en el que se investiga sobre diferentes colectivos, ONG,... con los que poder colaborar, se selecciona una y se prepara la candidatura en un poster para exponerla a los compañeros. Finalmente se realizará una votación y saldrán el o los colectivos seleccionados.
PROCESO 2	2 sesiones	Se establecen diferentes comisiones con los mismos grupos para la organización de la actividad y cada grupo de trabajo se hace cargo de una de ellas: <ul style="list-style-type: none"> • Comisión de Comunicación: Cartelería, publicidad, rueda de prensa,... • Comisión de relaciones: Presentación del proyecto y Comunicaciones con dirección del centro, asociaciones y organismos, invitación a evento, protocolo, entrega de recaudación,... • Comisión de Prevención y Seguridad: Seguros, medidas de prevención (calentamiento, agua,...) Botiquín, protocolo de emergencia,...

		<ul style="list-style-type: none"> • Comisión de Reglamento y arbitraje: Diseño de la prueba, del recorrido, reglamento, control y arbitraje,... • Comisión económica y de recursos: Control del material necesario, elaboración de tarjetas de control, recaudación,...
PROCESO 3	6 sesiones	Entrenamiento individual para la realización de la prueba
PROCESO 4	1 sesión	Realización de la carrera solidaria: "6 horas, xxx km, una causa" Recaudación y entrega del dinero Publicación de resultados

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Proceso 1 y 2: Presentación de la actividad Realización de grupos de trabajo y distribución de comisiones Trabajo autónomo por comisiones en casa o en las otras materias que colaboren con seguimiento y comunicación continúa a través de plataforma digital y algunos momentos en clase. La elaboración de los posters podría hacerse en colaboración con el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual o la materia Tecnología de la información y el conocimiento y la organización de la prueba con la materia Economía, emprendimiento y Act. Empresarial</p>	2.1 3.2	<p>Procedimiento: Observación sistemática y presentación de un producto Instrumento de Evaluación: Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de la organización y desarrollo carrera (anexo 3)</p> <p>Procedimiento: Procesos de diálogo Instrumento de Evaluación: Escala cualitativa y numérica de Auto y coevaluación organización y desarrollo carrera (anexo 4)</p>
<p>Proceso 3: Previo a cada sesión, se aportará a través de plataformas digitales la fundamentación teórica que da soporte a la sesión (flipped classroom) El formato de esta información será diverso (texto, vídeo, infografía,...) atendiendo a los principios DUA.</p> <p>Elaboración de un calentamiento específico por grupos para carrera de larga duración usando la técnica cooperativa "1,2,4" Este calentamiento tipo es el que se realizará en cada grupo en las siguientes sesiones siendo el preparador físico de cada día el que debe dirigirlo. Además se incluirá en el portfolio individual de cada uno. Esta actividad se relaciona con otra SAP sobre el calentamiento que se ha desarrollado previamente.</p> <p>Presentación de las aplicaciones para el control y registro de actividad: Se utilizará la aplicación GPS orienteering para el control de ritmo de vuelta en circuitos cerrados y la aplicación strava en circuitos abiertos. Pueden transferirse los datos de una aplicación a otra. Se irán introduciendo los diferentes aspectos de las aplicaciones según se vayan utilizando. La instalación y registro se realizará fuera de clase y se intentará invertir el mínimo tiempo posible con el fin de no restar tiempo de práctica</p>	1.1 1.2 1.6 1.7 3.2	<p>Procedimiento: Observación sistemática Instrumento de Evaluación: Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de las sesiones de entrenamiento y trabajo en grupo (anexo 5)</p> <p>Procedimiento: Procesos de diálogo Instrumento de Evaluación: Escala cualitativa y numérica de Autoevaluación y coevaluación práctica y trabajo en grupo (anexo 6)</p>

Entrenamiento total utilizando las técnicas cooperativas de folio giratorio y puzzle de Aronson modificados. Esta actividad se puede desarrollar tanto en el medio natural (parque) como en el polideportivo. En ambos casos se procurará que haya elementos con los que poder interactuar y que enriquezcan la práctica.

En una primera fase cada grupo crea un circuito de Entrenamiento Total mediante la técnica del folio giratorio, de manera que un alumno comienza a proponer, otro toma notas de la propuesta y el resto puede matizar o dar su opinión, pero siempre prevaleciendo la decisión del protagonista. Sucesivamente van cambiando los roles hasta que todos pasan por el rol protagonista y de secretario. El recorrido y los ejercicios son libres, con las únicas consignas de que el recorrido comienza en un punto central y termina en ese mismo punto y una limitación temporal. Este circuito se incluirá en el portfolio de entrenamiento.

En una segunda fase cada uno de los miembros del grupo se ha aprendido el circuito de su grupo convirtiéndose en expertos. De esta forma se establece una nueva agrupación con un miembro de cada grupo original (Puzzle de Aronson). Como todos los circuitos comenzaban en un punto central, tenemos una organización en forma de "margarita" y se pueden realizar los diferentes circuitos de forma consecutiva guiados en cada caso por su experto.

Procedimiento: Revisión de un producto
Instrumento de Evaluación: Rúbrica Heteroevaluación para valorar el Portfolio de entrenamiento (anexo 7)



Realización del test de 6 min (minicooper). A partir de los resultados del test y de la toma de Frecuencia cardiaca de reposo se determinara el VO2 máx, VAM y FC máx estableciendo las zonas de entrenamiento y registrándolas en la ficha de perfil del portfolios de entrenamiento.

Establecimiento de un compromiso de entrenamiento tanto dentro como fuera de clase que se reflejará en la tabla de planificación del portfolio. Se reflejarán las sesiones de entrenamiento semanal y una estimación en tiempo o Km. Esta tabla se irá actualizando con los datos reales

Entrenamientos continuos de resistencia por grupos, de forma autónoma a partir de unas consignas dadas. Este trabajo se realizará por grupos de forma que en cada sesión los roles de los alumnos rotan, siendo uno el encargado de dirigir el calentamiento (Preparador Físico), otro perfila la carga del entrenamiento de los compañeros en función de las consignas dadas (Entrenador). En el anexo 1 se exponen el resto de roles y funciones. La sesión comenzará con el planteamiento del entrenamiento por parte del profesor, a continuación los grupos se reunirán y se determinarán las cargas de entrenamiento con las que se compromete cada uno en función de su nivel dirigidos por el entrenador y comenzarán con el trabajo. Al final de la sesión se realizará una vuelta a la calma dirigida de nuevo por el preparador físico y se analizará el trabajo desarrollado.

Entrenamientos fraccionados de Resistencia por grupos, de forma autónoma a partir de unas consignas dadas. Se desarrolla de la misma manera que los entrenamiento continuos.

Cada semana se plantearán entrenamientos por grupos de nivel para desarrollar por su cuenta.

Elaboración de Portfolio de entrenamiento individual con cada una de las sesiones y actividades

desarrolladas. Las tablas que se adjuntan en el anexo 2 son orientativas y bastante exhaustivas, pudiendo reducirse a los datos más importantes y dejando libertad al alumnado para que modifique su formato o elija el programa o modo de presentación (DUA) Los alumnos también registrarán los entrenamientos que realicen en su tiempo libre, pudiendo incluir los de su deporte habitual.		
<p>Proceso 4</p> <p>Desarrollo de la carrera solidaria XX horas, XX km, una causa</p> <p>Jornada festiva de celebración durante todo el periodo lectivo. La carrera se realizará por grupos y niveles educativos del centro de forma escalonada.</p> <p>Cada grupo de trabajo será responsable de la prueba durante un periodo de tiempo e irán rotando. Durante este intervalo el control de la prueba es responsabilidad de ese grupo.</p> <p>Recaudación del dinero y entrega a organización</p> <p>Publicación de resultados.</p>	<p>2.1</p> <p>3.2</p>	<p>Procedimiento: Observación sistemática</p> <p>Instrumento de Evaluación: Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de la organización y desarrollo carrera (anexo 3)</p> <p>Procedimiento: Procesos de diálogo</p> <p>Instrumento de Evaluación: Escala cualitativa y numérica de Auto y coevaluación organización y desarrollo carrera (anexo 4).</p>

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS DUA

1. Múltiples formas de motivación y de propiciar el compromiso en el alumnado

¿Cómo?:

- Ante un actividad como la resistencia que resulta poco atractiva para un elevado número de alumnos/as se busca sumar a la motivación intrínseca de la salud y la imagen personal, la motivación extrínseca de ayuda a un colectivo desfavorecido.
- Permitiéndoles que sean ellos quienes tomen determinadas decisiones sobre su propio proceso de entrenamiento.
- Asignando a los alumnos tareas o responsabilidades relevantes para ellos. Trabaja por roles y distribuye responsabilidades. Modelo pedagógico Aprendizaje Cooperativo u enseñanza para la salud.
- Utilizando Aplicaciones del móvil para controlar el entrenamiento.
- Dándoles la oportunidades de que participen en la evaluación de los compañeros y de ellos mismos (autoevaluación y coevaluación).

2. Múltiples formas de representación

Ofreciendo a los alumnos y alumnas la información en más de un formato y de más de una manera.

- La información en la plataforma digital tendrá formato de texto, imágenes y vídeo.
- Las instrucciones de las tareas se pueden proporcionar en papel y leerlas en voz alta.
- Uso de vídeos a través de códigos Qr en la explicación de la narrativa o explicación de las pruebas del escape rooms o retos.
- Explicación de los retos y desafíos físicos cooperativos de forma escrita en la guía de retos y desafíos físicos.

3. Múltiples formas de acción y expresión

Ofrecer a los alumnos y alumnas más de una manera de interactuar con el material de clase o necesario para realizar la actividad en cuestión, y dejarles mostrar lo que saben otorgándoles todo el protagonismo mediante el uso de metodologías activas. se trata de no obligar a que la tarea final de la SAP sea única para todos, eligiendo entre distintas formas de resolución:

- Modificar la actividad para desarrollar la resistencia (carrera, natación, patinaje, bicicleta, remo) adaptando los tiempos y distancias.
- Formato del poster sobre la organización, hecho a mano u ordenador.

- Formato del portfolio de entrenamiento. Las plantillas son orientativas y están abiertas a modificaciones. Puede ser un portfolio digital o analógico.

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE Y DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Las técnicas o procedimientos utilizados han sido: observación sistemática y revisión de un producto.

Para ello se utilizarán los siguientes instrumentos:

Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de la organización y desarrollo carrera (anexo 3)

Escala cualitativa y numérica de Auto y coevaluación organización y desarrollo carrera (anexo 4)

Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de las sesiones de entrenamiento y trabajo en grupo (anexo 5)

Escala cualitativa y numérica de Autoevaluación y coevaluación práctica y trabajo en grupo (anexo 6)

Escala de valoración descriptiva (rúbrica) Heteroevaluación para valorar el Portfolio de entrenamiento (anexo 7)

Escala de valoración descriptiva (rúbrica) de la acción docente. (anexo 8)

ANEXO 1: Construcción de los grupos cooperativos de 4-6 alumnos

Estos grupos tendrán unos roles estables para toda la situación de aprendizaje “CORREMOS POR ELLOS”:

- Coordinador: Modera debates, fomenta participación, genera buen ambiente
- Ayudante/Controlador: Apoya al coordinador en sus tareas, control de plazos y tiempos, turnos de palabra, dirige auto y coevaluación.
- Secretario/Responsable de material: Registra el trabajo, guarda y ordena.
- Portavoz: Expone trabajo del grupo, relación con profesor y con otras comisiones.

(En función del número de participantes se desdoblán los roles ayudante/controlador y Secretario/Responsable de material)

En la situación de aprendizaje “CORRE POR TI” los roles se establecen siguiendo el modelo de aprendizaje deportivo e irán rotando en cada sesión:

- Deportista: desempeña la función básica del modelo. Todos son deportistas. Parte de este rol conlleva el respeto a los demás, la escucha activa, el hecho de practicar juego limpio, esforzarse y participar de forma activa en cada uno de los ejercicios que se hacen durante la duración de la temporada.
- Encargado de material o utilero: debe ocuparse de la recogida del material tanto de su equipo como de los demás. Además, debe guardarlo de forma organizada en el almacén deportivo. También tiene la tarea de motivar a sus compañeros en el respeto a los materiales y a los demás elementos de las instalaciones (gradas, vestuarios, baños, elementos fijos...).
- Preparador físico: Dirige el calentamiento y la vuelta a la calma
- Entrenador: con ayuda del profesor, y en colaboración con sus compañeros, pero debe encargarse de determinar el entrenamiento y establecer la carga de trabajo de cada deportista incluido él.
- Anotador/Observador: Es el encargado de llevar el registro de la sesión en las tareas que conlleven una coevaluación, este alumno debe realizar las anotaciones pertinentes bajo las recomendaciones del profesor.
- Juez/Árbitro: Controla el correcto seguimiento de la actividad por todos los deportistas. Responsable de que se realice el registro de la frecuencia cardiaca al final del entrenamiento o series y en los tiempos de recuperación. Esta figura es fundamental ya que hace que los alumnos reflexionen sobre la importancia de responsabilizarse con su compromiso de entrenamiento

Anexo 2: PORTFOLIO

INDICE

1. PERFIL
2. PLANIFICACIÓN
3. CALENTAMIENTO TIPO
4. REGISTRO ENTRENAMIENTOS
 - a. En clase
 - b. Fuera de clase
5. RESULTADOS CARRERA
6. CONCLUSIONES

1. PERFIL

Nombre						Curso	
Edad		Género		Peso		Altura	
Fecha							
FC reposo							
FC máxima							
VO2 máxima							
VAM							
ZONAS DE ENTRENAMIENTO							
ZONA 1 Regenerativo 50-60%							
ZONA 2 Aeróbica extensivo Metabol. Grasas 60-70%							
ZONA 3 Capacidad Aeróbica Aeróbico medio 70-80%							
ZONA 4 Aeróbico intenso Umbral Anaeróbico 80-90%							
ZONA 5 Potencia Aeróbica VO2 máx 90-100%							
	FC pp/min	VAM Km/h	RITMO min/km	FC pp/min	VAM Km/h	RITMO min/km	

FC reposo: hacemos varias mediciones y hayamos la media

Formula de FC máx= 220-edad y prueba de campo

VO2 máx y VAM: prueba de campo

Formula de Karvonen para calcular %FC= ((FC máx- FC rep)*%intensidad/100) +FC rep

<https://www.youtube.com/watch?v=ul-vHph2sYw>



METODO KARVONEN



NOMBRE DE LA ZONA	RANGO DE LA FC	NIVEL DE ACTIVIDAD	OBJETIVO
ZONA DE ACTIVIDAD MODERADA	50 - 60% DE LA FCM	RELAJADA - LIGERA	PARA PERSONAS QUE ESTAN INICIANDO UN PROGRAMA DE EJERCICIO, PERSONAS QUE ESTAN RECONGANDO AL EJERCICIO DESPUES DE UN LARGO PERIODO DE INACTIVIDAD, REHABILITACION, PERSONAS CON BAJA CONDICION FISICA.
ZONA DE CONTROL DE PESO	60 - 70% DE LA FCM	SUAVE	PRODUCIR ADAPTACIONES EN EL ORGANISMO, UTILIZAR LAS GRASAS COMO SUSTRATO ENERGETICO, TOLERANCIA POR ESTAR POR ENCIMA DE 30 MIN.
ZONA AEROBICA	70 - 80% DE LA FCM	MODERADA	MEJORAR LA CAPACIDAD AEROBICA, FORTALECE EL SISTEMA CARDIORESPIRATORIO, PRODUCIR ADAPTACIONES Y MEJORAR LA VELOCIDAD DE LA SU COMBUSTIBLE SON MAYORMENTE LOS CARBOHIDRATOS QUE LAS GRASAS.
ZONA DE UMBRAL ANAEROBICO	80 - 90% DE LA FCM	INTENSA	MEJORAR LA CAPACIDAD DEL ORGANISMO PARA METABOLIZAR ACIDO LACTICO, AUMENTA LA POTENCIA MUSCULAR, MEJORA EL DESEMPEÑO EN DEPORTES DE CORTA DURACION Y ALTA INTENSIDAD.
ZONA DE UMBRAL INTERMEDIO	90 - 100% DE LA FCM	RECOMENDADO PARA PERSONAS CON UN BUEN NIVEL DE CONDICION FISICA.	MEJORAR EL NIVEL DE TRABAJO Y CALIDAD PARA EN LAS PRIMERAS SEMANAS DE ENTRENAMIENTO, MEJORAR LA VELOCIDAD MUSCULAR, MEJORAR EL NIVEL DE TRABAJO Y CALIDAD PARA EN LAS PRIMERAS SEMANAS DE ENTRENAMIENTO.

FORMULA

Para determinar la % de FCE= $((FC_{max} - FC_{reposo}) \times \% \text{ intensidad}) + FC_{reposo}$

EJEMPLO:

Persona de 40 años con una frecuencia cardiaca en reposo de 50 lpm que quiere entrenar al 65% de su FCM.

$$FCM = 220 - 40 = 180 \text{ lpm}$$

$$FC \text{ al } 80\% = ((FCM 180 - Fcreposo 50) \times 0.65) + Fcreposo 50 = ?$$

$$130 \times 0.65 = 84.5 + 50 = 134.5 \text{ lpm}$$

FC entrenamiento = 134 - 135 lpm

ZONA DE CONTROL DE PESO

2. PLANIFICACIÓN

COMPETICIÓN																		
MES	SEP				OCT				CARRERA DE CONTROL				DIC			CARRERA SOLIDARIA	SAN SILVESTRE	ENE
PERIODO	Periodo Preparatorio General						Periodo Preparatorio Específico								Periodo Competitivo			PT
SEMANA/MICROCICLO	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	1
SESIONES																		
VOLUMEN KM																		
VOLUMEN MIN																		
INTENSIDAD	TEST/COMP.																	
	ZONA 5																	
	ZONA 4																	
	ZONA 3																	
	ZONA 2																	
	ZONA 1																	

Esta planificación refleja tu compromiso inicial de entrenamiento.

1º Señala las competiciones y pruebas en las que vamos a participar, incluyendo el test de control (minicooper) y carrera solidaria como mínimo. Puedes incluir otra carrera de control previa y podemos aprovechar el estado de forma para participar en la carrera San Silvestre después de nuestra prueba principal.

2º Señala el número de sesiones de entrenamiento semanal que piensas realizar (incluidos los entrenamientos de tu deporte y la sesión de Educación Física de resistencia)

3º Vamos a intentar jugar con los parámetros de volumen e intensidad. No te preocupes si no lo hacemos muy acertado, estamos aprendiendo y conociendo cuales son nuestras capacidades. En función de los objetivos y tu estado de forma actual vamos a ir incrementando el volumen progresivamente, pero descendiendo la semana en la que tenemos una prueba. La intensidad estará en zona 2-3 la mayor parte de los entrenamientos, con algún entreno de zona 4 ó 5 en el periodo preparatorio específico.

Los valores de volumen e intensidad los iremos corrigiendo junto al profesor semanalmente y los actualizaremos al finalizar para ver el entrenamiento real que hemos realizado

3. CALENTAMIENTO TIPO

GENERAL

EJERCICIO	REP. GRÁFICA	CARGA

ESPECÍFICO

EJERCICIO	REP. GRÁFICA	CARGA

4. REGISTRO DE ENTRENAMIENTOS

FECHA:

ACTIVIDAD:

SISTEMA ENTRENAMIENTO:

CARGA:

DISTANCIA:

TIEMPO:

VELOCIDAD MEDIA / MÁXIMA / MÍNIMA / POR FASE

RITMO MEDIO / MÁXIMO / MÍNIMO / POR FASE

FC EJERCICIO

FC RECUPERACIÓN (1' / 3')

DESNIVEL (SUBIDA /BAJADA)

ESCALA DE ESFUERZO PERCIBIDO (1 - 10)

GRÁFICA / TRACK / ENLACE

OBSERVACIONES

ANEXO 3: Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de la organización y desarrollo carrera

C. EV.	CRITERIO	Todo Siempre 5	Mucho Habitualmente 4	Algo A veces 3	Muy poco Casi nunca 2	Nada Nunca 1
Valoración grupal del proceso 1 y 2: Organización de la prueba						
2.1	¿Han investigado, seleccionado y desarrollado un cartel con su organización candidata?					
2.1	¿Han desarrollado los diferentes trabajos y cometidos de su comisión?					
2.1	¿Se han comunicado y coordinado con el resto de comisiones?					
Valoración grupal del proceso 4: Desarrollo de la prueba en el periodo a su cargo.						
2.1	¿Han controlado el correcto desarrollo de la prueba?					
2.1	¿Han animado y creado un ambiente positivo y motivador?					
2.1	¿Se han realizado acciones de prevención (calentamientos, agua)					
2.1	¿La prueba ha sido segura y se tenían controladas posibles contingencias (botiquín, protocolos,...)?					
Valoración individual de los procesos 1,2 y 4						
1.7	Ha cumplido los plazos de entrega y condiciones de realización de los trabajos, realizándolos con esfuerzo e interés					
3.2	Ha compartido por igual la responsabilidad en la tarea, asumiendo las funciones que correspondía en cada momento?					
3.2	¿Ha respetado las opiniones de los demás, escuchando, valorando y dialogando para llegar a acuerdos?					
3.2	¿Ha cooperado y colaborado con sus compañeros cuando tenían dificultad?					
3.2	¿Ha desarrollado un trabajo de calidad de forma creativa?					

ANEXO 4: Escala cualitativa y numérica de Auto y coevaluación organización y desarrollo carrera

AUTOEVALUACIÓN DEL GRUPO					
Hemos trabajado en la comisión _____ planificando y organizando el proyecto de la carrera solidaria, cumpliendo nuestras funciones de forma efectiva y comprometida.					
Hemos trabajado en la organización y desarrollo de la carrera durante el tiempo que teníamos asignado de forma efectiva y comprometida					
	¿Ha/s cumplido los plazos de entrega y condiciones de realización de los trabajos, realizándolos con esfuerzo e interés? (c.e. 1.7)	¿Ha/s compartido por igual la responsabilidad en la tarea, asumiendo las funciones que correspondía en cada momento? (c.e. 3.2)	¿Ha/s respetado las opiniones de los demás, escuchando, valorando y dialogando para llegar a acuerdos? (c.e. 3.2)	¿Ha/s cooperado y colaborado con sus compañeros cuando tenían dificultad? (c.e. 3.2)	¿Ha/s desarrollado un trabajo de calidad de forma creativa? (c.e. 3.2)
AUTOEVALUACIÓN (EVALÚA TU TRABAJO)					
1. _____					
COEVALUACIÓN (EVALÚA EL TRABAJO DE TUS COMPAÑEROS)					
2. _____					
3. _____					
4. _____					
5. _____					
6. _____					

Valora de 1 a 5 cada apartado		Todo Siempre 5	Mucho Habitualmente 4	Algo A veces 3	Muy poco Casi nunca 2	Nada Nunca 1
C. EV.	CRITERIO	Todo Siempre 5	Mucho Habitualmente 4	Algo A veces 3	Muy poco Casi nunca 2	Nada Nunca 1
1.1	Entiende y aplica correctamente los sistemas de entrenamiento					
1.2	Aplica correctamente las cargas de entrenamiento					
1.1	Conoce y realiza las pruebas específicas de valoración					
1.2	Realiza de forma sistemática y correcta el calentamiento					
1.2	Realiza de forma sistemática y correcta la toma de frecuencia cardiaca					
1.2	Controla de forma sistemática y correcta su ritmo de carrera en función de los objetivos planteados y sistema de entrenamiento					
1.5	Maneja los recursos y aplicaciones digitales					
1.7	Práctica con compromiso, esfuerzo e interés					
3.2	Comparte responsabilidad en la tarea con sus compañeros.					
3.2	Asume las funciones y roles que le corresponden en cada momento					
3.2	Coopera y colabora con sus compañeros cuando tenían dificultad en la realización de entrenamientos					
3.2	Desarrolla un trabajo de calidad de forma creativa					

ANEXO 5: Escala cualitativa y numérica de heteroevaluación de las sesiones de entrenamiento y trabajo en grupo

ANEXO 6: Escala cualitativa y numérica de Autoevaluación y coevaluación práctica y trabajo en grupo

	¿Ha/s participado con compromiso, esfuerzo e interés? (c.e. 1.7)	¿Ha/s compartido por igual la responsabilidad en la tarea? (c.e. 3.2)	¿Ha/s asumido las funciones y roles que correspondían en cada momento? (c.e. 3.2)	¿Ha/s cooperado y colaborado con sus compañeros cuando tenían dificultad en la realización de entrenamientos? (c.e. 3.2)	¿Ha/s desarrollado un trabajo de calidad de forma creativa? (c.e. 3.2)
AUTOEVALUACIÓN (EVALÚA TU TRABAJO)					
1. _____					
COEVALUACIÓN (EVALÚA EL TRABAJO DE TUS COMPAÑEROS)					
2. _____					
3. _____					
4. _____					
5. _____					
6. _____					
Valora de 1 a 5 cada apartado	Todo Siempre 5	Mucho Habitualmente 4	Algo A veces 3	Muy poco Casi nunca 2	Nada Nunca 1

ANEXO 7: Escala de valoración descriptiva (Rúbrica) Heteroevaluación para valorar el Portfolio de entrenamiento

Criterio	Excelente 9-10	Satisfactorio 7-8	Básico 5-6	Pendiente de mejora 1-4
Perfil personal 1.1 1.2	Todos los apartados están correctamente completados en dos momentos del proceso	Todos los apartados están correctamente completados	Contiene 1 ó 2 errores en algún apartado	Algún apartado no está completado o contiene más de 2 errores
Planificación de Entrenamiento 1.1	Se compromete y planifica su entrenamiento de forma completa, coherente y atendiendo a los principios del entrenamiento, haciendo ajustes a lo largo del proceso	Se compromete y planifica su entrenamiento de forma completa, coherente y atendiendo a los principios del entrenamiento	Se compromete y planifica su entrenamiento de forma completa	No se compromete o realiza una planificación incompleta
Calentamiento 1.2	Es completo y rico en detalles, incluye todas las partes, cumple con los principios y plantea ejercicios específicos	Es bastante completo, incluye todas las partes, cumple con los principios y plantea ejercicios específicos	Es suficiente, incluye todas las partes, cumple con los principios y plantea ejercicios específicos	Es pobre, no cumple con los principios del calentamiento.
Evidencias de entrenamiento 1.1 1.2	Incluye todas las evidencias solicitadas que respaldan el logro del aprendizaje esperado. Incluyendo alguna evidencia semanal fuera de clase	Incluye todas las evidencias solicitadas que respaldan el logro del aprendizaje esperado. Incluyendo alguna evidencia fuera de clase	Solo tiene las evidencias realizadas en clase o alguna no respalda el logro del aprendizaje esperado	Le falta alguna evidencia realizada en clase o no respaldan el logro del aprendizaje esperado
Estado de las evidencias 1.1 1.2	Las evidencias de entrenamiento demuestran los avances obtenidos y cumplen con todos los elementos del formato de forma amplia y precisa	Las evidencias de entrenamiento demuestran los avances obtenidos y cumplen con todos los elementos del formato	Las evidencias de entrenamiento demuestran los avances obtenidos, pero no cumplen con todos los elementos del formato	Las evidencias de entrenamiento son muy pobres, faltan muchos elementos o no demuestran los avances obtenidos
Reflexiones 1.1 1.2	Contiene reflexiones coherentes y vinculadas con los logros alcanzados y los aspectos para mejorar	Contiene reflexiones coherentes y vinculadas con los logros alcanzados.	Contiene reflexiones pobres o poco vinculadas con los logros alcanzados y los aspectos para mejorar	No contiene reflexiones sobre los logros alcanzados ni los aspectos para mejorar.
Manejo de aplicaciones y recursos digitales 1.6	Demuestra gran dominio en el manejo de las aplicaciones y recursos digitales	Demuestra dominio en el manejo de las aplicaciones y recursos digitales	Demuestra conocimiento en el manejo de las aplicaciones y recursos digitales	No Demuestra conocimiento en el manejo de las aplicaciones y recursos digitales
Presentación del portfolio 1.7	Presenta en plazo y de forma muy completa y cuidada	Presenta en plazo con todas las secciones completas	En plazo. Alguna de las secciones no está suficientemente completada	Presenta fuera de plazo o falta alguna sección

Presentación 1.6 1.7	Excelente organización, coherencia, limpieza, corrección ortográfica y terminológica	Buena organización, coherencia, limpieza, corrección ortográfica y terminológica	Suficiente organización, coherencia, limpieza, corrección ortográfica y terminológica	Insuficiente organización, coherencia, limpieza, corrección ortográfica y terminológica
-----------------------------------	--	--	---	---

Anexo 8: Escala de valoración descriptiva (rúbrica) de la acción docente.

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE				
Criterio	Excelente	Satisfactorio	Básico	Pendiente de mejora/ nueva revisión
Programación	Programa situaciones de aprendizaje y secuencias flexibles de acción teniendo en cuenta las singularidades de las personas y del grupo y coimplica al alumnado en el proceso.	Programa situaciones de aprendizaje y secuencias flexibles de acción teniendo en cuenta las singularidades de las personas y del grupo.	Programa situaciones globales de aprendizaje y secuencias fijas de acción sin tener en cuenta las singularidades de las personas y del grupo.	No programa, teniendo en cuenta las singularidades del alumnado, las competencias a adquirir, las situaciones de aprendizaje y las secuencias de acciones que contribuyan a dicho aprendizaje.
Motivación	Promueve motivación intrínseca y automotivación hacia el aprendizaje y la participación social.	Promueve motivación intrínseca hacia el aprendizaje y la participación social.	Promueve motivación extrínseca hacia el aprendizaje y la participación social.	No motiva para el aprendizaje y la participación social.
Acción promotora del aprendizaje	Genera procesos enriquecedores y proporciona feedback relevante y singularizado para mejorar los aprendizajes.	Atiende los contextos de práctica y, de forma habitual, proporciona feedback singularizado y orientado hacia el aprendizaje	Atiende los contextos de práctica y se implica proporcionando información para mejorar los aprendizajes.	No se implica en la adquisición de aprendizajes por parte del alumnado.
Apoyo emocional al alumnado	Proporciona apoyo emocional a cada alumno/a y promueve que el alumnado se brinde también apoyo emocional recíprocamente.	Proporciona apoyo emocional a cada alumno/a	Proporciona apoyo emocional, de forma generalizada, al grupo.	No brinda apoyo emocional al alumnado.
Interacción social y trabajo en equipo	Promueve interacciones sociales constructivas, comportamientos prosociales y trabajo en equipo con una orientación cooperativa.	Promueve interacciones sociales constructivas y el trabajo en equipo.	Promueve la interacción social y genera espacios para el trabajo en equipo.	No propicia las interacciones sociales constructivas y el trabajo en equipo.
Acción evaluadora	Realiza una evaluación sistemática de los procesos y de los resultados y promueve la	Realiza una evaluación de los procesos y de los resultados	Realiza una evaluación de los resultados alcanzados.	No realiza labores de evaluación ni promueve la acción

	acción evaluadora de los agentes implicados.	alcanzados.		evaluadora de los agentes implicados.
Promoción de la acción para la transformación social	Promueve la coimplicación de los diferentes agentes en la transformación social.	Promueve la coimplicación del alumnado en la transformación social.	Promueve la transformación social desde su acción personal.	No promueve la implicación en la transformación social.

ANEXO 9: Propuesta pedagógica de carrera de larga duración

- https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/triptico_uz2018_web.pdf
- https://www.researchgate.net/publication/344999325_PROPUESTA_PEDAGOGICA_DE_CARRERA_DE_LARGA_DURACION

