



Ed Física



"Piratas en Búsqueda del Tesoro" Coordinación y equilibrio

"Desarrollando Habilidades Motrices con DC Comics"

"Aventura en la Jungla: Carreras y Saltos en la selva"

"Entrenamiento de Naruto" Agilidad y Coordinación"

"El Gran Circo" Expresión corporal y creatividad"

"Brawl Stars: Dominio de Lanzamientos y Recepciones"

Olimpiadas Escolares con Mario & Sonic

"Los Juegos del Hambre": Desafíos Motrices y Cooperación"

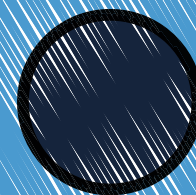
Deportes Alternativos: La Rosquilla



1° - 2°



3° - 4°



5° - 6°



SDA: "Piratas en Búsqueda del Tesoro"

Coordinación y equilibrio

ÁREA: Ed Física NIVEL 1º- 2º



Descripción:

En esta SDAA, los alumnos se embarcarán en una emocionante aventura como piratas en busca de un tesoro escondido. A través de diversas actividades físicas que trabajan la coordinación y el equilibrio, los estudiantes mejorarán su control corporal mientras navegan por mares imaginarios, sortean obstáculos, y manejan tesoros valiosos. Esta unidad combina la actividad física con un enfoque lúdico y narrativo, haciendo que el aprendizaje sea divertido y significativo.

Justificación:

El desarrollo de la coordinación y el equilibrio es fundamental en las primeras etapas de la educación física, ya que sienta las bases para habilidades motrices más complejas en el futuro. Integrar estas actividades con una narrativa atractiva, como la de los piratas, motiva a los estudiantes y les permite practicar estas habilidades en un contexto divertido. Además, fomenta la cooperación, la creatividad y la resolución de problemas en equipo.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable.
- Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás.
- Emplear componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente.
- Desarrollar habilidades sociales de cooperación y respeto en prácticas motrices variadas.

Saberes Básicos

- Salud física: Beneficios de un estilo de vida activo.
- Habilidades y destrezas motrices básicas: Locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
- Gestión emocional: Reconocimiento de emociones en experiencias motrices.



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Coloca una botella decorada como una botella de pirata en el centro del área de juego. Dentro de la botella hay un pergamino (una hoja enrollada) con un mensaje que anuncia la aventura del día. Invita a uno de los alumnos a abrir la botella y leer el mensaje en voz alta, que describirá la misión de la clase, generando expectativa y curiosidad.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos deben caminar sobre un banco sueco (o una línea de cinta en el suelo) sin caerse, llevando un objeto (una pequeña bolsa o pelota) que simula ser un tesoro. Al final del recorrido, deben depositar el "tesoro" en una caja.
- Los alumnos se agrupan en equipos y deben lanzar una cuerda (o una cuerda con peso al final) para que rodee un objetivo (cono). Cada vez que aciertan, avanzan al siguiente objetivo, más lejano.
- En equipos, los alumnos deben buscar "tesoros" escondidos en el área de juego. Siguiendo pistas que impliquen correr, saltar, y equilibrarse, los equipos colaboran para encontrar todos los tesoros.

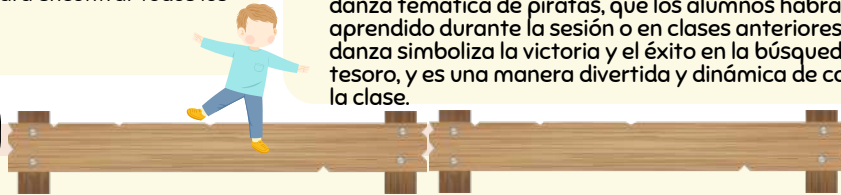
ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos se desplazarán por el gimnasio simulando navegar por un mar agitado. Deben mantener el equilibrio en una línea (representando una tabla del barco) mientras caminan, saltan o se agachan para esquivar olas (cuerdas suspendidas).
- Se crean varios "islas" (círculos de cuerda o aros) en el suelo. Los alumnos deben saltar de una isla a otra, manteniendo el equilibrio al aterrizar en el centro de cada isla.

ACTIVIDADES FINALES

- Al final de la clase, se reúne a todos los alumnos y se abre un "cofre del tesoro" (una caja decorada), que contiene medallas, pegatinas, o pequeños premios simbólicos para cada participante, como recompensa por haber superado las pruebas. Además de repartir los premios, el maestro hace un breve resumen de las actividades, destacando lo que han aprendido y cómo han cooperado como equipo.
- Para cerrar la clase, se realiza una breve coreografía o danza temática de piratas, que los alumnos habrán aprendido durante la sesión o en clases anteriores. Esta danza simboliza la victoria y el éxito en la búsqueda del tesoro, y es una manera divertida y dinámica de concluir la clase.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

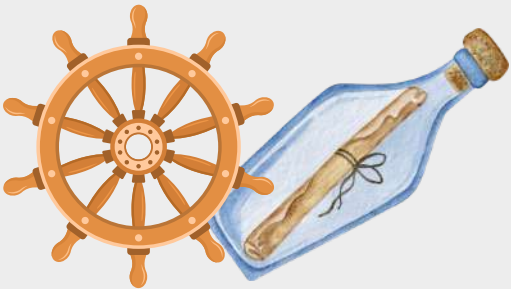
Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Se pueden utilizar bancos más bajos o cintas en lugar de bancos suecos para alumnos con dificultades de equilibrio.
- Asignar a un compañero para ayudar a aquellos que necesiten asistencia adicional en tareas de equilibrio.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Desarrollando Habilidades Motrices con DC Comics"

ÁREA: Ed Física NIVEL 1º- 2º



Descripción:

Esta Secuencia Didáctica de Aprendizaje y Evaluación (SDAA) tiene como objetivo principal desarrollar las habilidades motrices básicas en los estudiantes de 1º y 2º de Primaria, a través de actividades dinámicas y lúdicas inspiradas en los héroes de DC Comics. Los alumnos se embarcarán en un entrenamiento para convertirse en "mini-héroes", trabajando en su coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad mediante ejercicios adaptados a su edad y capacidades.

Justificación:

En la etapa de 1º y 2º de Primaria, es fundamental trabajar las habilidades motrices básicas (locomotrices, no locomotrices y manipulativas), ya que estas constituyen la base del desarrollo motor infantil y son cruciales para el aprendizaje de movimientos más complejos en etapas posteriores. La utilización de una temática atractiva como los héroes de DC Comics no solo capta su atención, sino que también facilita el aprendizaje mediante el juego.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable (1.1).
- Aplicar medidas de precaución y prevención de lesiones (1.3).
- Desarrollar habilidades y destrezas motrices básicas (2.3).
- Respetar normas y reglas de juego, actuando desde la deportividad y juego limpio (3.2).

Saberes Básicos

- Salud física: Beneficios de un estilo de vida activo.
- Habilidades y destrezas motrices básicas: Locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
- Educación postural en acciones motrices habituales.



Secuenciación



Nº Sesiones

7



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos recibirán una carta de la Liga de la Justicia pidiendo su ayuda para convertirse en héroes y salvar la ciudad. Esta carta se leerá en voz alta y explicará que para ser aceptados en la Liga, deben superar un entrenamiento especial, similar al que hicieron Superman, Wonder Woman y Flash.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos caminarán sobre una línea dibujada en el suelo, como si estuvieran caminando sobre la cuerda floja, para emular el equilibrio y la agilidad de Wonder Woman. También pueden hacer esto mientras llevan una bandeja con objetos pequeños para aumentar la dificultad.
- Se establecerá un circuito con diferentes obstáculos, como conos, aros y cuerdas, que los alumnos deberán sortear, agachándose, saltando y zigzagueando, imitando la agilidad de Batman cuando recorre la ciudad.
- Utilizando bancos, espaldas y colchonetas, los niños practicarán habilidades de trepar y balancearse, emulando las habilidades de escalada de Batman. También podrán lanzar pelotas a objetivos, mejorando la precisión y la coordinación ojo-mano.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Para alumnos con movilidad reducida: Los ejercicios que impliquen correr o saltar pueden adaptarse para realizarse en una posición sentada o de pie, según las capacidades del alumno.
- Instrucciones Simplificadas y Demostraciones Repetidas: Asegurar que se den instrucciones claras y repetidas, con demostraciones que permitan a los estudiantes ver y escuchar varias veces antes de participar.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Aventura en la Jungla: Carreras y Saltos en la Naturaleza Salvaje"

ÁREA: Ed Física NIVEL 1º- 2º



Descripción:

Esta SDAA está diseñada para que los alumnos mejoren sus habilidades de carrera y salto a través de un recorrido temático por una jungla imaginaria, donde tendrán que superar diferentes obstáculos y desafíos motrices. Durante las sesiones, los estudiantes se transformarán en intrépidos exploradores, enfrentándose a diferentes elementos naturales, como lianas, piedras y arenas movedizas, que les permitirán trabajar de forma lúdica las habilidades de carrera y salto.

Justificación:

Las habilidades motrices básicas, como la carrera y el salto, son fundamentales en el desarrollo motor de los niños de 1º y 2º de Primaria. Durante esta etapa, es crucial trabajar estas habilidades de forma lúdica y atractiva para promover un desarrollo físico adecuado y motivar a los alumnos a participar activamente. Utilizar una temática de "Aventura en la Jungla" ayuda a captar la atención de los niños, fomentando la imaginación y la participación activa.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5	
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6	

Criterios de Evaluación

- Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando sus beneficios a nivel físico y mental.
- Aplicar medidas de precaución y prevención de lesiones
- Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física, controlando las emociones y respetando las normas de convivencia.
- Desarrollar habilidades sociales de cooperación y resolución de conflictos en prácticas motrices.

Saberes Básicos

- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.
- Capacidades perceptivo-motrices: integración del esquema corporal, coordinación dinámica general y segmentaria.
- Habilidades y destrezas motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.

Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Introducción a la Aventura: La maestra o maestro narra la historia de una jungla misteriosa que necesita ser explorada. Los niños reciben "pasaportes de explorador" que deben completar con sellos al superar cada prueba.



ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Las Piedras del Río: Usar colchonetas o círculos de plástico como "piedras". Los estudiantes deben saltar de una a otra, manteniendo el equilibrio, sin "caer al río". Variaciones pueden incluir el salto con un pie o con los ojos semicerrados para trabajar el equilibrio.
- Se establecerá un circuito con diferentes obstáculos, como conos, aros y cuerdas, que los alumnos deberán sortear, agachándose, saltando y zigzagueando, imitando la agilidad de Batman cuando recorre la ciudad.
- Carrera de Obstáculos en la Jungla: Crear un recorrido de obstáculos que incluya rampas, conos, cuerdas y colchonetas. Los niños deben correr, saltar, agacharse y esquivar obstáculos en el menor tiempo posible. Fomenta la coordinación, la agilidad y la velocidad.

Recursos

Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Nº Sesiones

7



ACTIVIDADES INICIALES

- El Mapa del Tesoro: Los alumnos, en grupos, crean un mapa de la jungla con los obstáculos que enfrentarán durante la sesión, lo que les dará una visión previa de la actividad.
- El Salto de la Liana: Colocación de cuerdas a baja altura o aros en el suelo simulando lianas. Los alumnos deben saltar de "liana" en "liana" sin tocar el suelo. Se puede incrementar la dificultad aumentando la distancia entre las cuerdas.

ACTIVIDADES FINALES

- La Cueva de los Murciélagos: Se construye una especie de "cueva" con túneles y mantas oscuras donde los alumnos deben cruzar agachados o gateando. Trabaja la percepción espacial y la destreza.
- Baile de la Tribu de la Jungla: Los alumnos, en círculo, realizan movimientos libres imitando animales de la jungla al ritmo de tambores o música tribal. Esta actividad sirve para relajar el cuerpo después de la actividad física intensa.



Medidas DUA

- Para alumnos con movilidad reducida: Los ejercicios que impliquen correr o saltar pueden adaptarse para realizarse en una posición sentada o de pie, según las capacidades del alumno.
- Instrucciones Simplificadas y Demostraciones Repetidas: Asegurar que se den instrucciones claras y repetidas, con demostraciones que permitan a los estudiantes ver y escuchar varias veces antes de participar.

Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Entrenamiento Ninja de Naruto" –
Desarrollo de la Agilidad y Coordinación

ÁREA: Ed Física NIVEL 3º– 4º



Descripción:

En esta Situación de Aprendizaje, los alumnos de 3º o 4º de Primaria se sumergirán en el mundo de Naruto, donde deberán entrenar como auténticos ninjas para superar diversos desafíos físicos. Inspirados por los entrenamientos en la "Aldea Oculta de la Hoja, los estudiantes participarán en circuitos de obstáculos, juegos de relevos y actividades cooperativas para desarrollar habilidades motrices como la agilidad, la coordinación, y el equilibrio.

Justificación:

Esta SDAA es adecuada para estudiantes de 3º o 4º de Primaria, edades en las que es crucial fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas y capacidades físicas a través de actividades lúdicas. Utilizando la temática de Naruto, se puede capturar la atención de los alumnos y motivarles a participar activamente en las sesiones.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Aplicar desplazamientos variados y habilidades motrices en un circuito de obstáculos, mostrando agilidad y equilibrio.
- Colaborar eficazmente con los compañeros en actividades grupales, mostrando respeto y apoyo mutuo.
- Adoptar posturas y gestos adecuados en diferentes desafíos, respetando las normas de seguridad y cuidando el entorno.
- Participar con entusiasmo en todas las actividades, demostrando una actitud positiva hacia la actividad física y el esfuerzo.

Saberes Básicos

- Habilidades motrices básicas: Desplazamientos (correr, saltar, reptar, trepar), equilibrio dinámico y estático.
- Capacidades físicas básicas: Agilidad, coordinación, fuerza y resistencia.
- Cooperación y trabajo en equipo: Actividades cooperativas donde los estudiantes deben ayudarse mutuamente para completar misiones.



Secuenciación



Nº Sesiones

7



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

"El Despertar del Chakra": Una breve historia que invita a los alumnos a despertar su "chakra" (energía) para convertirse en ninjas como Naruto. Se les explica que cada actividad del circuito les ayudará a "activar" diferentes aspectos de su entrenamiento ninja, como la velocidad, la agilidad y el equilibrio. Pueden utilizar cintas de colores en la cabeza (bandanas) que representen las de la serie para aumentar la inmersión.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos, por parejas, deben mover una pelota de equilibrio entre ellos utilizando solo la palma de sus manos, sin dejarla caer. Simulan la técnica del "Rasengan" de Naruto, que requiere control, coordinación y precisión.
- Se organiza un juego de equipo donde cada grupo tiene una "aldea" o territorio que deben proteger. Se utilizan pelotas suaves como "kunais" y los estudiantes deben intentar alcanzar a los rivales sin ser golpeados. Las áreas están marcadas con conos y, para hacer más interesante la actividad, hay obstáculos como colchonetas o cintas elásticas que simulan trampas ninjas.
- "Escalada de la Torre Hokage": Se establece una pared de escalada vertical o un conjunto de estructuras que simulen una torre (pueden ser bancos inclinados, estructuras de cuerdas, etc.). Los alumnos deben escalar utilizando cuerdas y su propio cuerpo.

ACTIVIDADES INICIALES

- Un circuito de obstáculos con estaciones que simulan diferentes misiones en la Aldea Oculta de la Hoja: saltar sobre "troncos" (bancos suecos), reptar bajo redes bajas, lanzar kunais (bolas de foam) a dianas específicas, y trepar una cuerda o muro bajo (escalera de cuerda).
- Juego cooperativo en el que los alumnos deben rescatar a su compañero "Gaara" (un objeto o una pelota) que está "atrapado" en un área delimitada. Para ello, deben atravesar diferentes zonas con obstáculos (conos, colchonetas, bancos) sin ser "detectados" (tocados por el maestro o el alumnado que haga de "Akatsuki").

ACTIVIDADES FINALES

- "El Último Desafío de los Nueve Colas":
- Se presenta un último desafío: un circuito combinado de obstáculos con varios elementos que han practicado durante la clase. La idea es que completen el circuito en grupo y que cada miembro del equipo ayude a los demás. Este circuito puede incluir saltar de un aro a otro (simulando evitar fuego), trepar una cuerda para alcanzar un "antídoto" o cruzar un puente de cuerdas sin caer. Al completar el desafío final, reciben el título simbólico de "Protectores de Konoha".

Recursos

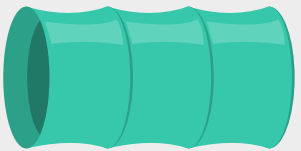


Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	○ Digital	○ Espacio abierto
○ Familias	○ Propio (Elaborado)	○ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de Materiales: Uso de superficies más seguras (colchonetas adicionales) para quienes necesiten mayor seguridad al realizar las actividades de equilibrio.
- Adaptación de los Tiempos: Permitir más tiempo o repeticiones adicionales para los alumnos que necesiten practicar más.
- Variación de las Normas: Simplificar algunos desafíos o permitir ayuda en pareja para aquellos que puedan tener más dificultades.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "El Gran Circo de las Estrellas"
Expresión corporal y creatividad

ÁREA: Ed Física NIVEL 3º- 4º



Descripción:

Esta situación de aprendizaje tiene como objetivo que los alumnos de 3º y 4º de primaria desarrollen habilidades motrices básicas, la expresión corporal y la creatividad, a través de actividades físico-deportivas inspiradas en el mundo del circo. A través de juegos, ejercicios de equilibrio, coordinación y pequeñas coreografías, los estudiantes explorarán las posibilidades expresivas de su cuerpo, trabajando en equipo y aprendiendo a respetar las diferencias de habilidades entre compañeros.

Justificación:

En 3º y 4º de primaria, los alumnos comienzan a mostrar una mayor capacidad para la coordinación, la expresión creativa y el trabajo en equipo. Este es un momento ideal para introducir actividades que no solo desarrollen las habilidades motrices básicas y específicas, sino que también promuevan la creatividad, la comunicación y la autoexpresión. La temática del circo es motivadora y divertida para esta edad ofreciendo un entorno seguro para la exploración y el aprendizaje cooperativo.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Participar activamente en juegos y coreografías, mostrando creatividad y expresión corporal.
- Mostrar actitudes de cooperación y trabajo en equipo, respetando las habilidades de los demás.
- Adaptar la expresión corporal a distintos ritmos y estilos musicales.
- Demostrar equilibrio y coordinación en diferentes actividades.

Saberes Básicos

- Habilidades motrices básicas: equilibrio, coordinación, fuerza, agilidad.
- Juegos y dinámicas de acrosport adaptadas al nivel educativo.
- Coreografías y rutinas rítmico-expresivas.
- Control postural y prevención de lesiones durante la actividad física.



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

El profesor aparece disfrazado de maestro de ceremonias y presenta a los alumnos como estrellas del circo. Se les invita a explorar diferentes estaciones de "entrenamiento" que simulan ser partes de un espectáculo circense (acróbatas, malabaristas, equilibristas, etc.).

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Estación de Acrosport: Los alumnos aprenden a realizar figuras acrobáticas sencillas en parejas o tríos, con apoyo del profesor. Comienzan con figuras de suelo y avanzan a figuras de pie y combinadas.
- Estación de Payasos y Mimos: Ejercicios de expresión corporal y gestualidad, utilizando caras y movimientos exagerados. Los alumnos interpretan personajes de circo como payasos o mimos, explorando emociones y situaciones.
- En este ejercicio, los alumnos se organizan en grupos de 4 a 5 personas. Cada grupo tiene que formar un "tren" en el que cada miembro realiza un tipo de acrobacia mientras sigue a su "vagón" anterior. Por ejemplo, el primer alumno hace una voltereta, el segundo avanza a cuatro patas como un oso, el tercero realiza un salto de estrella, y así sucesivamente. Cuando el tren llega al final de la línea, el último alumno pasa al frente y cambia la acrobacia para que el grupo la siga.

Recursos



Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☐ Orientador, PT, AL	☐ Digital	☐ Espacio abierto
☐ Familias	☐ Propio (Elaborado)	☐ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de las actividades para alumnos con diversidad funcional motriz (utilización de diferentes herramientas de apoyo, cambios en la complejidad de las actividades).
- Facilitar el uso de materiales más ligeros o de mayor tamaño para mejorar la manipulación en alumnos con dificultades motrices.
- Organización de grupos heterogéneos para fomentar la cooperación y la inclusión.
- Actividades de menor intensidad para alumnos que lo requieran, sin excluir su participación.

ACTIVIDADES INICIALES

- Estación de Equilibristas: Caminata sobre la cuerda floja: Se crea una "cuerda floja" con una cinta en el suelo o un banco sueco. Los alumnos deben cruzarla manteniendo el equilibrio, primero caminando normalmente, luego de puntillas o con una pequeña carga.
- Introducción al malabarismo con pañuelos de colores. Primero, se enseña a lanzar y atrapar un pañuelo, luego se incrementa la dificultad añadiendo más pañuelos.



ACTIVIDADES FINALES

- Gran Desfile del Circo: Los alumnos se dividen en grupos y preparan una pequeña rutina o desfile en el que demuestran las habilidades aprendidas (equilibrios, malabares, acrosport, mímica). Cada grupo presenta su número y se cierra con un gran aplauso final. Se realiza una ceremonia de entrega de diplomas o medallas simbólicas a cada grupo.

Inst Evaluación

- ☒ Rúbrica de evaluación.
- ☒ observación directa
- ☐ Guía de observación.
- ☐ Escala de estimación.
- ☐ Mapa conceptual.
- ☐ Diana de autoevaluación.
- ☐ Registro de conductas.
- ☐ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Brawl Stars: Dominio de Lanzamientos y Recepciones"

ÁREA: Ed Física NIVEL 3º- 4º



Descripción:

En esta SDAA, los alumnos se convierten en personajes de "Brawl Stars" y deben superar una serie de desafíos motrices que se centran en el dominio de lanzamientos y recepciones. Cada personaje tiene habilidades únicas, y los estudiantes deberán ponerlas en práctica en distintos ejercicios y mini-juegos, simulando combates y misiones del juego. Se trabajarán especialmente la precisión, la coordinación y la agilidad, integrando habilidades motoras esenciales en un contexto lúdico.

Justificación:

Esta SDAA se centra en desarrollar habilidades motrices básicas de lanzamientos y recepciones en alumnos de 3º y 4º de primaria, una etapa en la que es crucial consolidar estas destrezas para el desarrollo de la coordinación óculo-manual y la precisión. El uso de la temática "Brawl Stars" conecta con los intereses y la cultura popular de los alumnos, aumentando la motivación y el compromiso en la actividad física. Al incorporar roles y estrategias inspiradas en el juego



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Realizar lanzamientos y recepciones en actividades de cooperación y oposición.
- Tomar decisiones efectivas en situaciones de juego, ajustando las acciones a las características del grupo.
- Mostrar control emocional y disposición positiva en actividades motrices con compañeros.
- Respetar normas y actuar con deportividad durante las actividades motrices.

Saberes Básicos

- Resolución de problemas en situaciones motrices: Anticipación y toma de decisiones en contextos de juego y competencia.
- Organización y gestión de la actividad física: Preparación y cuidado del material de juego.
- Autorregulación emocional e interacción social: Cooperación, respeto y resolución de conflictos en juegos grupales.



Secuenciación



Nº Sesiones

7



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Cada alumno elige ser un personaje de "Brawl Stars" con habilidades específicas. Se presentan las habilidades de lanzamiento de cada personaje y se explica que deberán utilizarlas para superar desafíos en los diferentes "modos de juego" que se realizarán durante la clase. Shelly: Lanzamientos potentes y directos. Colt: Lanzamientos rápidos...

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- En un área delimitada, un equipo defiende su "torreta" (cono estructura similar), mientras el otro equipo lanza pelotas para derribarla. Los defensores deben atrapar o desviar las pelotas para evitar que impacten.
- Todos los alumnos forman un círculo. Se lanzan pelotas al aire y cada uno debe atrapar una diferente antes de que caiga al suelo. Si alguien falla, sale de la ronda, y gana quien quede al final.
- Los equipos deben atrapar pelotas lanzadas al centro por el profesor y llevarlas a su área de equipo sin ser interceptados por el equipo contrario, añadiendo un componente de velocidad y estrategia.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos se enfrentan en duelos 1 vs 1 en una zona marcada, donde deben lanzar una pelota a objetivos móviles (botellas, conos, etc.) del rival. Cada derribo suma puntos. Se fomenta la precisión y la velocidad de reacción.
- Divididos en equipos, los alumnos deben lanzar pelotas (gemas) a sus compañeros mientras intentan capturar las del equipo contrario. Las gemas solo se cuentan si se reciben correctamente. Gana el equipo que consiga más gemas al final del tiempo.

ACTIVIDADES FINALES

- "Murallas de Defensa": Los alumnos deben crear barreras con objetos (colchonetas) y lanzar pelotas por encima o a través de estas para simular ataques y defensas, promoviendo el pensamiento estratégico.
- Se organiza una gran batalla por equipos donde deben aplicar todas las habilidades practicadas. Se juegan varios mini-combates rápidos y los equipos deben usar estrategias para maximizar sus puntos. Al final, se realiza una celebración del equipo ganador y se premia a los alumnos por su esfuerzo y deportividad.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Uso de pelotas de diferentes tamaños y pesos para adaptar la actividad a las habilidades individuales de cada alumno.
- Roles específicos dentro de los equipos para permitir que todos participen activamente, como defensor, lanzador o recolector de pelotas.
- Reducción de la distancia en los lanzamientos para alumnos con menos fuerza o precisión.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Olimpiadas Escolares con Mario & Sonic

ÁREA: Ed Física NIVEL 5º- 6º



Descripción:

Esta SDAA está diseñada para que los estudiantes participen en unas "Olimpiadas Escolares" inspiradas en el juego "Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos". A lo largo de varias sesiones, los alumnos se prepararán y competirán en diversas disciplinas deportivas, adoptando comportamientos que potencien su salud física y mental, al tiempo que desarrollan habilidades sociales y actitudes de cooperación y deportividad.

Justificación:

Esta SDAA se justifica en la necesidad de fomentar un estilo de vida activo y saludable entre los estudiantes, a través de la práctica regular de actividades físicas en un entorno lúdico y motivador. La elección de la temática "Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos" busca captar el interés de los alumnos, conectando con su mundo y sus intereses, lo que facilita la adquisición de hábitos de actividad física

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Reconocer la actividad física como ocio saludable y sus beneficios físicos y mentales.
- Aplicar medidas de educación postural, higiene y hábitos saludables en la práctica motriz.
- Tomar decisiones adecuadas en juegos y actividades deportivas según las demandas del grupo y la situación.
- Respetar normas, reglas de juego y practicar el juego limpio, valorando la aportación de todos.

Saberes Básicos

- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.
- Capacidades perceptivo-motrices: control tónico-postural y coordinación dinámica.
- Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos.
- Deporte y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes.



Secuenciación

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los estudiantes organizan una ceremonia inaugural en la que cada equipo representa a un personaje de las sagas de Mario y Sonic (por ejemplo, Mario, Sonic, Luigi, Tails, etc.). Diseñan banderas y eslóganes, y desfilan por el área deportiva de la escuela, promoviendo el espíritu olímpico y la convivencia.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los estudiantes se dividen en equipos y compiten en una carrera de relevos con obstáculos. Cada equipo tendrá que saltar vallas, zigzaguear entre conos, y pasar por debajo de una cuerda. La actividad se puede ambientar como una "carrera olímpica" al estilo Mario y Sonic. Este ejercicio fomenta el trabajo en equipo, la velocidad y la agilidad.
- Utilizando aros o frisbees, los estudiantes practican el lanzamiento de precisión hacia una serie de objetivos a diferentes distancias. Se puede simular una competencia de lanzamiento de disco, como en las Olimpiadas, para incentivar la participación. Esta actividad desarrolla la coordinación y la precisión en el lanzamiento.
- Simulando una prueba de salto de longitud, los estudiantes realizan saltos hacia adelante sobre una superficie acolchada o sobre cojines alineados. Se mide la distancia del salto de cada estudiante.

ACTIVIDADES INICIALES

- Descripción: Se introduce a los estudiantes en las distintas pruebas que realizarán durante las olimpiadas (carreras, saltos, lanzamientos, etc.), explicando las reglas básicas y la importancia de la preparación física. Se relacionan las pruebas con las que aparecen en el juego.
- Los estudiantes realizan un entrenamiento rotativo en estaciones que simulan distintas disciplinas olímpicas: carrera de velocidad, salto de longitud, lanzamiento de jabalina (con material adaptado), etc. Se enfoca en mejorar sus capacidades físicas y motrices específicas, mientras imitan a los personajes de Mario y Sonic

ACTIVIDADES FINALES

- Cada grupo investiga sobre un deporte olímpico presente en el juego, incluyendo su historia, reglas y figuras destacadas. Presentan su investigación a los compañeros, fomentando el conocimiento y la valoración de diferentes disciplinas deportivas.
- Se realiza una ceremonia de clausura donde se entregan medallas y certificados de participación con la temática de Mario & Sonic. Se destacan no solo los logros deportivos, sino también actitudes de cooperación, respeto y juego limpio.

Recursos

Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de las pruebas y materiales para estudiantes con necesidades educativas especiales, como pruebas simplificadas o la posibilidad de jugar con roles específicos que se ajusten a sus capacidades.
- Asistencia durante las actividades que requieren decisiones rápidas, como los juegos de equipo.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Lista de cotejo.
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Los Juegos del Hambre": Desafíos Motrices y Cooperación en la Arena"

ÁREA: Ed Física NIVEL 5º- 6º



Descripción:

Esta Secuencia Didáctica de Aprendizaje y Evaluación (SDAA) está inspirada en la temática de "Los Juegos del Hambre" para captar la atención y motivación de los estudiantes de 5º y 6º de Primaria. La SDAA se centra en la mejora de las habilidades motrices combinadas, la toma de decisiones estratégicas y la cooperación grupal a través de actividades físicas que simulan desafíos y aventuras.

Justificación:

En 5º y 6º de Primaria, los estudiantes están en una etapa en la que la coordinación motriz, el control del cuerpo, y la capacidad de trabajar en equipo son habilidades fundamentales a desarrollar. Esta SDAA se justifica porque permite a los alumnos combinar habilidades motrices en situaciones de juego que requieren tanto de destrezas físicas como de estrategias cooperativas. La temática de "Los Juegos del Hambre" añade un elemento narrativo atractivo que motiva a los estudiantes a participar activamente

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- Adoptar decisiones adecuadas en diferentes situaciones de juego, ajustándose a los objetivos motores y las características del grupo.
- Emplear las habilidades motrices de forma eficiente en distintos contextos y situaciones de juego, adquiriendo un control corporal progresivo.
- Mostrar una actitud de respeto, cooperación y juego limpio, gestionando emociones y resolviendo conflictos de forma positiva.
- Participar activamente en actividades motrices que requieran esfuerzo, cooperación y creatividad.

Saberes Básicos

- Vida activa y saludable: Beneficios físicos y mentales de un estilo de vida activo. Educación postural y prevención de lesiones.
- Organización y gestión de la actividad física: Planificación y autorregulación de proyectos motores; cuidado del material.
- Resolución de problemas en situaciones motrices: Toma de decisiones y anticipación en situaciones de oposición y cooperación.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Motivación Inicial: "La Selección de Tributos"
- Los alumnos son divididos en "distritos" o equipos. Se realiza una actividad de calentamiento donde, por sorteo o elección, se seleccionan los "tributos" que participarán en los primeros desafíos. Esta actividad puede incluir carreras de relevos suaves, actividades de imitación o juegos de pilla-pilla para entrar en calor.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Rescate del Tributo: Cada equipo tiene que rescatar a un compañero "capturado" (representado por un objeto o una colchoneta) en el centro de la "arena" y llevarlo a la zona segura. Durante el rescate, el equipo debe esquivar pelotas lanzadas por los "vigilantes" (otro grupo de estudiantes).
- Juego cooperativo donde los equipos deben trabajar juntos para "rescatar" a un miembro del equipo que ha sido "capturado" por otro equipo o por una zona delimitada. Esto requiere habilidades de velocidad, agilidad, y toma de decisiones rápidas. Se utiliza material como colchonetas para simular el rescate y conos o pelotas para "marcar" zonas seguras.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	○ Digital	○ Espacio abierto
○ Familias	○ Propio (Elaborado)	○ Espacio Virtual

Medidas DUA

- Crear variantes de los ejercicios para alumnos con movilidad reducida o necesidades especiales (ej. utilización de pelotas más grandes o aros más anchos).
- Roles diferenciados: Asignar roles adaptados dentro de los equipos según las habilidades individuales (ej. "rescatadores", "guardianes", "exploradores")..



Nº Sesiones

7



ACTIVIDADES INICIALES

- Un circuito de habilidades físicas que imita diferentes terrenos y obstáculos de "la arena" de los Juegos del Hambre. Los estudiantes deben pasar por estaciones que incluyan saltos de cuerda (para simular troncos caídos), trepar por cuerdas o cuerdas elásticas (para simular árboles), y carreras de velocidad corta (para escapar de situaciones peligrosas).
- Los estudiantes participan en una carrera por equipos en la que deben recoger diferentes "recursos" (objetos distribuidos por el área de juego) y llevarlos a su base sin ser atrapados por los otros equipos. Cada recurso tiene un valor diferente, y el objetivo es acumular la mayor cantidad de puntos.

ACTIVIDADES FINALES

- Reflexión grupal donde los estudiantes comparten sus experiencias, discuten las estrategias que funcionaron mejor, y valoran el trabajo en equipo y el respeto a las normas. Se puede finalizar con la entrega de un "medallón del tributo" simbólico a cada participante por su esfuerzo y cooperación.



Inst Evaluación

✓ Rúbrica de evaluación.
✓ observación directa
○ Guía de observación.
○ Escala de estimación.
○ Mapa conceptual.
○ Diana de autoevaluación.
○ Registro de conductas.
○ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Los Juegos del Hambre": Desafíos Motrices y Cooperación en la Arena"

ÁREA: Ed Física NIVEL 5º- 6º



Descripción:

Esta Secuencia Didáctica de Aprendizaje y Evaluación (SDAA) se centra en el aprendizaje de deportes alternativos, con énfasis en el juego de "La Rosquilla", una actividad dinámica y divertida que combina elementos de diferentes deportes. Este juego, que implica la cooperación, la estrategia y la motricidad, es ideal para trabajar aspectos como la condición física, la coordinación, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

Justificación:

En 5º y 6º de Primaria, los alumnos se encuentran en una etapa de consolidación de habilidades motrices y de comprensión de conceptos más complejos en la práctica deportiva. Los deportes alternativos, como "La Rosquilla", son herramientas didácticas potentes que combinan el aprendizaje motor con el desarrollo de habilidades sociales, tácticas y estratégicas.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 2.1: Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.
- 2.2: Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores y de las características del grupo.
- 3.3: Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos.

Saberes Básicos

- Organización y gestión de la actividad física: Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.
- Resolución de problemas en situaciones motrices: Toma de decisiones y ubicación en el espacio en situaciones cooperativas.
- Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: Habilidades sociales y estrategias de negociación para la resolución de conflictos.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Motivación Inicial: "La Selección de Tributos"
Presentación del Juego "La Rosquilla": Se realiza una explicación breve y atractiva de las reglas del juego, destacando su componente estratégico y de equipo. Se puede utilizar un pequeño vídeo o una representación práctica para captar la atención de los alumnos.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Reflexión y Retroalimentación: Después de cada ronda, los equipos se reúnen para analizar qué funcionó bien y qué no, proponiendo mejoras y reflexionando sobre su trabajo en equipo y toma de decisiones.
- Juegos Modificados: Se introducen variantes del juego, como limitar el tiempo de posesión, cambiar el tamaño del área de juego o introducir nuevos desafíos, para promover la adaptación y creatividad en la toma de decisiones.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	○ Digital	○ Espacio abierto
○ Familias	○ Propio (Elaborado)	○ Espacio Virtual

Medidas DUA

- Adaptación del espacio: Reducción o ampliación del campo de juego según las necesidades y capacidades de los alumnos.
- Modificación de roles: Asignación de roles más específicos o simplificados para alumnos con necesidades educativas especiales o para aquellos que requieren una atención diferenciada.



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES INICIALES

- Aprendizaje de Roles y Tareas: Cada equipo de estudiantes aprende sobre los diferentes roles dentro del juego (atacante, defensor, coordinador, etc.). Se les asignan roles y practican en grupos pequeños para comprender las responsabilidades y habilidades necesarias para cada uno.
- Juego Guiado: Se organiza un torneo entre equipos (distritos), donde se enfatizan las reglas y la importancia del juego limpio. Los equipos rotan roles para experimentar diferentes aspectos del juego.

ACTIVIDADES FINALES

- Torneo Final con Evaluación de Juego Limpio: Se organiza un torneo final en el que los alumnos deben aplicar todas las estrategias aprendidas. Al final, los equipos evalúan su desempeño no solo en términos de puntos, sino también en relación a la deportividad y el juego limpio.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía





Ed Artística

"El Mundo pictórico Prehistórico"

Los Sonidos de la Naturaleza – "El Bosque Encantado"

El Mundo Bajo el Agua: Creando con Ariel y Tritón

Creación de Personajes Inspirados en "Teen Titans Go"

Creando Bandas Sonoras de Videojuegos

Los Ritmos del Mundo

"Explorando el Street Art Español"

Creación de Música Inspirada en Harry Potter

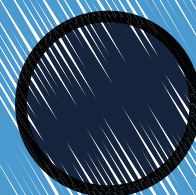
Creación Musical con Enfoque en TikTok



1° – 2°



3° – 4°



5° – 6°

SDA: "El Mundo Prehistórico"

ÁREA: Ed Artística NIVEL 1º- 2º



Descripción:

Esta SDAA busca que los estudiantes exploren el arte prehistórico a través de actividades prácticas y creativas, como la recreación de pinturas rupestres y esculturas primitivas. Los alumnos conocerán las primeras formas de expresión artística y desarrollarán habilidades básicas en técnicas bidimensionales y tridimensionales, utilizando materiales y soportes naturales.



Justificación:

En estas edades tempranas, los estudiantes están en pleno desarrollo de sus habilidades motoras finas y gruesas, además de una creciente curiosidad por el mundo que les rodea. El arte prehistórico les permite explorar la historia y la cultura de una manera práctica y visualmente estimulante, fomentando su creatividad y conexión con las primeras manifestaciones artísticas de la humanidad.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1: Reconocer propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas con curiosidad y respeto.
- 2.2: Distinguir elementos característicos básicos de manifestaciones culturales y artísticas, analizando diferencias y similitudes con interés y respeto.
- 3.2: Expresar ideas, sentimientos y emociones de manera creativa mediante manifestaciones artísticas.

Saberes Básicos

- Cultura visual: Interpretación de imágenes y símbolos de pinturas rupestres.
- Elementos configurativos del lenguaje visual: Punto, línea, plano y textura aplicados en obras prehistóricas.
- Técnicas bidimensionales y tridimensionales.



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos entran a un aula decorada como una cueva prehistórica, con sonidos de la naturaleza y luces tenues que simulan antorchas. El docente cuenta una breve historia sobre los primeros humanos y cómo utilizaban el arte para comunicarse. Se presentan imágenes de pinturas rupestres y esculturas primitivas para inspirar la exploración creativa.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos diseñan collares, pulseras o diademas, usando materiales similares a los que habrían tenido los humanos prehistóricos. Materiales: Plumas, piedras, cuerdas y pigmentos naturales.
- Taller de Tintes Naturales: Descripción: Los alumnos crearán sus propios tintes naturales utilizando elementos como frutas, verduras, y tierra, simulando cómo los habitantes de la prehistoria podían haber utilizado estos recursos para pintar en las paredes.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos pintan sus propias escenas de caza, animales o huellas de manos, imitando las técnicas rupestres. Papel kraft grande, tizas de colores tierra, esponjas, y pinceles gruesos.
- Creación de figuras primitivas (animales, personas) utilizando arcilla, explorando formas simples y texturas. Arcilla, herramientas básicas de modelado.

ACTIVIDADES FINALES

- Se organiza una exposición en el aula donde los alumnos muestran sus obras a modo de museo. Cada niño explica su creación al resto de la clase, resaltando qué elementos de la prehistoria quisieron representar. Se simula la iluminación tenue de una cueva, y se utiliza música ambiental para ambientar el espacio.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

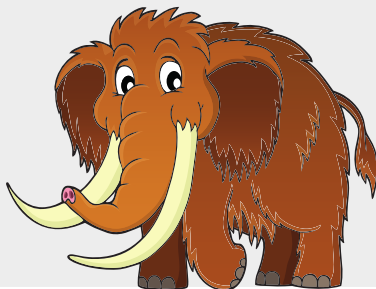
Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Materiales de fácil manipulación (esponjas, moldes).
- Instrucciones visuales y demostraciones prácticas de cada técnica.
- Asistencia personalizada para alumnos con necesidades especiales durante las actividades de modelado.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Los Sonidos de la Naturaleza – "El Bosque Encantado"

ÁREA: Ed Artística NIVEL 1º– 2º



Descripción:

Los estudiantes podrán sumergirse en un entorno imaginario donde descubrirán y crearán sonidos inspirados en la naturaleza, como animales, viento, agua y hojas. Esta ambientación lúdica y mágica puede potenciar su sensibilidad artística y estimular su imaginación.



Justificación:

Esta SDAA está diseñada para que los alumnos de 3º o 4º de Educación Primaria exploren los sonidos de la naturaleza y desarrollen una sensibilidad artística a través de la audición activa, la interpretación y la creación de paisajes sonoros. A esta edad, es fundamental fomentar la curiosidad y el respeto por el entorno natural, además de estimular la creatividad y la expresión artística mediante el uso de sonidos y música.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:
CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 CE3 CE5
CE2 CE4 CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1: Reconocer propuestas artísticas y culturales de diferentes géneros, estilos y épocas, mostrando curiosidad y respeto hacia las mismas.
- 2.1: Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones artísticas a través de medios sencillos.
- 3.1: Producir obras propias utilizando las posibilidades expresivas del sonido, la imagen y otros medios básicos, mostrando confianza en las capacidades propias.

Saberes Básicos

- Identificación de sonidos naturales: agua, viento, animales, etc.
- Técnicas de imitación de sonidos con la voz, el cuerpo y objetos.
- Creación de paisajes sonoros colectivos.
- Uso de recursos digitales sencillos para la grabación y edición de sonidos.



Secuenciación



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos cierran los ojos y escuchan una grabación de sonidos del bosque. Se les pide que imaginen que están dentro de un "Bosque Encantado" y que piensen en los sonidos que podrían escuchar. Se hace una lluvia de ideas sobre los posibles sonidos y sus orígenes.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Descripción: En grupos pequeños, los alumnos eligen diferentes sonidos de la naturaleza (por ejemplo, el viento, la lluvia, el canto de los pájaros) y los recrean utilizando su voz, cuerpo o instrumentos hechos a mano. Cada grupo representa una "sección" de la orquesta, y juntos crean una sinfonía del bosque.
- Cada grupo de alumnos elige un momento del día (amanecer, mediodía, atardecer, noche) y crea un paisaje sonoro usando grabaciones, instrumentos naturales y sus propias voces para representar cómo suena el bosque en ese momento. Luego, presentan sus paisajes sonoros al resto de la clase.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los estudiantes practican la imitación de sonidos de la naturaleza usando la voz y objetos cotidianos (papel para imitar el viento, botellas para sonidos de agua, etc.).
- Los alumnos construyen instrumentos musicales sencillos utilizando materiales naturales como ramas, piedras y semillas.
- En grupos, los estudiantes crean un paisaje sonoro que represente una historia en el "Bosque Encantado". Pueden grabar sus composiciones con una aplicación básica de edición de audio.

ACTIVIDADES FINALES

- Cada grupo presenta su paisaje sonoro al resto de la clase en un "concierto" donde se apagan las luces y se usan linternas para recrear la atmósfera del bosque.
- Se realiza una actividad de reflexión donde los alumnos comparten qué les gustó y qué aprenderían a mejorar. Se valora la creatividad y se destacan las diferentes formas en que se pueden expresar los sonidos de la naturaleza.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Ofrecer asistencia en la recolección y selección de materiales para estudiantes con dificultades motrices.
- Permitir el uso de instrumentos adaptados para alumnos con discapacidades auditivas o motrices.
- Facilitar herramientas y recursos para la creación del mural para alumnos con discapacidades visuales o motrices.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- ✓ Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: El Mundo Bajo el Agua: Creando con Ariel y Tritón

ÁREA: Ed Artística NIVEL 1º- 2º



Descripción:

La presente SDAA se centra en la exploración del mundo submarino a través de la pintura con acuarelas, inspirada en personajes icónicos como Ariel y Tritón. Los estudiantes desarrollarán habilidades artísticas básicas mediante la representación de escenas acuáticas, utilizando técnicas de acuarela que fomenten la creatividad y la expresión personal.

Justificación:

En esta edad, los alumnos están en una fase de desarrollo sensorial y perceptivo, en la que la experimentación con colores y técnicas artísticas les ayuda a expresar sus emociones y a entender el entorno que les rodea. Utilizar la temática del mundo bajo el agua con personajes como Ariel y Tritón no solo fomenta la creatividad, sino que también despierta su interés por el mar y sus criaturas, además de reforzar la conexión con el arte mediante la pintura en acuarela.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1: Reconocer propuestas artísticas de diferentes géneros y culturas, mostrando curiosidad y respeto hacia ellas.
- 2.2: Distinguir elementos básicos de manifestaciones culturales y artísticas relacionadas con el mar, reflexionando sobre sus sensaciones y diferencias.
- 3.1: Producir obras propias básicas utilizando la pintura con acuarelas, explorando la representación del mundo submarino.
- 4.2: Participar en la creación de producciones artísticas de forma cooperativa, respetando los roles y el trabajo de los demás.

Saberes Básicos

- Técnicas básicas de pintura con acuarelas: mezclas, degradados y efectos.
- Elementos del mundo submarino: criaturas marinas, plantas y paisajes acuáticos.
- Colores fríos y cálidos en la pintura y su aplicación para representar ambientes acuáticos.

Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

"Exploramos el Fondo del Mar": Visualización de un breve video de Ariel y Tritón en su hábitat natural. Se discutirá qué elementos del mar se observan (peces, corales, burbujas) y se hará una lluvia de ideas sobre cómo podrían representarse con colores y formas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- "Añadimos Corales y Plantas": Crearán corales y algas utilizando técnicas de pincel fino y esponja, explorando las diferentes formas y colores que se encuentran bajo el mar.
- "La Fiesta Submarina" Los alumnos añadirán detalles finales como peces, burbujas y otros elementos de fondo para completar sus pinturas, usando técnicas de salpicado para crear burbujas o el uso de cera blanca para resistir el color y formar burbujas o rayos de luz.

ACTIVIDADES INICIALES

- "Creando el Fondo Marino": Los alumnos aprenderán a utilizar la técnica de mojado sobre mojado para crear un fondo marino difuminado con acuarelas. Se les guiará para mezclar tonos azules y verdes, y añadir detalles como burbujas con pincel seco o sal para texturas.
- "Pintando a Ariel y sus Amigos": Se les proporcionarán plantillas básicas de personajes marinos (Ariel, Tritón, peces) para pintar con acuarelas, enfocándose en la elección de colores vivos y en cómo lograr efectos como el brillo del sol bajo el agua.

ACTIVIDADES FINALES

- Se realizará una exposición en el aula o pasillo donde los alumnos puedan mostrar sus obras de arte submarinas, simulando un "acuario" o galería marina. Cada alumno podrá explicar su obra brevemente, destacando qué elementos y técnicas ha usado.
- Como cierre espectacular, se puede realizar una "inmersión virtual" en el mar con luces azules en el aula y música de fondo inspirada en el mar, recreando un ambiente marino para que los alumnos sientan que están realmente bajo el agua mientras observan las obras de sus compañeros.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

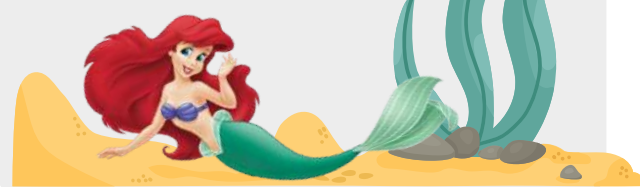
Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Apoyo Visual: Uso de plantillas y ejemplos visuales claros para guiar a los estudiantes en las técnicas de acuarela.
- Tiempos Flexibles: Adaptar los tiempos de las actividades para alumnos con necesidades específicas, permitiendo pausas y continuaciones.
- Materiales Adaptados: Uso de pinceles gruesos o adaptados para alumnos con dificultades motoras finas.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Creación de Personajes Inspirados en "Teen Titans Go"

ÁREA: Ed Artística NIVEL 3º- 4º



Descripción:

Descripción: La SDAA "Creación de Personajes Inspirados en Teen Titans Go" tiene como objetivo que los alumnos exploren el diseño de personajes y el arte del cómic, desarrollando su creatividad e imaginación. A través de esta actividad, los estudiantes aprenderán sobre los elementos básicos de los personajes de cómic, como la expresión, la proporción, y la narrativa visual. Además, los alumnos crearán su propio superhéroe o villano, inspirándose en la serie "Teen Titans Go"

Justificación:

La SDAA "Creación de Personajes Inspirados en Teen Titans Go" es adecuada para los alumnos de 3º y 4º de Primaria porque fomenta la creatividad, la expresión personal y la narrativa visual, habilidades fundamentales en esta etapa de desarrollo. A través del diseño de personajes y la creación de cómics, los alumnos pueden explorar su imaginación y canalizar sus ideas y emociones de manera visual y narrativa. Esta actividad también promueve la comprensión de la estructura de historias y el uso de elementos visuales para comunicar mensajes.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 3.1: Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias.
- 3.2: Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas básicas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.
- 4.1: Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa.

Saberes Básicos

- Elementos del Cómic: Viñetas, bocadillos, onomatopeyas, y secuencias narrativas.
- Diseño de Personajes: Proporciones, expresiones faciales, y desarrollo de características distintivas.
- Color y Estilo: Uso del color para expresar emociones y características de los personajes.
- Narrativa Visual: Creación de una historia corta o tira cómica utilizando personajes diseñados por los alumnos.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

"Conociendo a los Teen Titans": Visualización de un episodio corto de "Teen Titans Go" para identificar las características y personalidades de los personajes. Discusión en grupo sobre lo que hace únicos a estos personajes y cómo sus habilidades y características les ayudan en sus aventuras.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- "Color y Vida": Aplicación de técnicas de color para dar vida a los personajes y las viñetas. Uso de marcadores, acuarelas o lápices de colores para explorar cómo los colores pueden reflejar la personalidad y emociones del personaje.
- "Exposición de Héroes y Villanos": Montaje de una pequeña exposición en el aula donde los alumnos presenten sus personajes y cómics. Cada estudiante explica su proceso de creación, las características de su personaje y cómo idearon su historia.

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES INICIALES

- "Diseña Tu Propio Personaje": Los alumnos crean bocetos de su propio personaje inspirado en el estilo de "Teen Titans Go". Deberán pensar en un superpoder único, una personalidad, y una apariencia distintiva.
- "Historias en Viñetas": Uso de plantillas de cómics para crear una breve historia protagonizada por sus personajes. Los alumnos aprenden a usar viñetas y bocadillos para contar una historia, enfocándose en una aventura o desafío que su personaje debe enfrentar.

ACTIVIDADES FINALES

- "El Gran Desafío": Actividad de cierre donde los personajes creados por los alumnos deben enfrentarse a un reto colectivo. Se realiza un juego de rol sencillo donde, en grupos, los personajes colaboran para superar obstáculos o "villanos" inventados por los alumnos o el profesor.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Permitir el uso de dispositivos digitales para los alumnos que prefieran crear sus personajes y cómics de manera digital.
- Proporcionar plantillas de personajes y cómics para alumnos que necesiten más guía.
- Adaptar los materiales para alumnos con dificultades motoras, como el uso de materiales de dibujo de fácil manejo.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Creando Bandas Sonoras de Videojuegos

ÁREA: Ed Artística NIVEL 3º- 4º



Descripción:

Esta SDAA tiene como objetivo que los alumnos exploren y comprendan cómo la música influye en la atmósfera y las emociones dentro de los videojuegos. A través de la creación de bandas sonoras sencillas, los estudiantes desarrollarán habilidades creativas y técnicas, utilizando instrumentos básicos y recursos digitales. Aprenderán a identificar, componer y editar piezas musicales que acompañen escenas de videojuegos populares

Justificación:

La elección de esta SDAA está basada en la importancia de integrar la música en la vida cotidiana de los estudiantes a través de un contexto que les resulta cercano y atractivo: los videojuegos. A edades de 8 a 10 años, los alumnos están en una etapa donde el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje. Los videojuegos, además de ser un medio de entretenimiento, ofrecen una rica fuente de estímulos visuales y sonoros que captan su atención y motivan su creatividad.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4



Criterios de Evaluación

- 2.1: Seleccionar y aplicar estrategias básicas para buscar información sobre manifestaciones artísticas y culturales, utilizando medios sencillos y de forma tanto individual como en grupo.
- 2.2: Identificar y distinguir elementos básicos de manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre sus diferencias y similitudes y analizando las sensaciones producidas.
- 3.1: Producir obras propias utilizando las posibilidades expresivas del sonido, la imagen y los medios digitales, mostrando confianza en las propias capacidades.

Saberes Básicos

- Artes plásticas, visuales y audiovisuales: Técnicas básicas de registro y edición de elementos audiovisuales.
- Música y artes escénicas y performativas: Identificación y representación de estructuras rítmico-melódicas. Exploración creativa y práctica vocal, instrumental y digital.



Secuenciación



Nº Sesiones

9



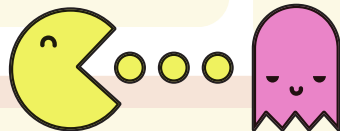
ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- "¿A qué suena tu videojuego favorito? Los alumnos escucharán fragmentos de bandas sonoras de videojuegos populares (e.g., "Mario Bros", "Minecraft") y se les pedirá que adivinen a qué juego pertenece cada una. Se discutirá cómo la música influye en la experiencia de juego y se les animará a compartir sus experiencias personales.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Utilizando un software sencillo como Audacity, los alumnos grabarán y editarán sus composiciones. Aprenderán conceptos básicos de edición como cortar, pegar y aplicar efectos simples.
- Los estudiantes compondrán pequeños temas musicales que representen a diferentes personajes de un videojuego (héroes, villanos, etc.). Utilizando instrumentos de percusión, melódicos sencillos o aplicaciones digitales, los alumnos crearán melodías que expresen características como valentía, misterio o peligro.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

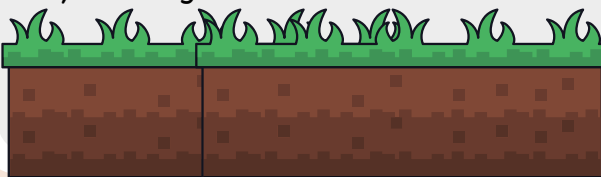
Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de instrumentos y tecnología: Proveer versiones más sencillas de instrumentos o aplicaciones digitales según las necesidades de cada alumno.
- Trabajo en grupos heterogéneos: Distribuir a los alumnos de manera que se apoyen mutuamente, asegurando que todos puedan participar activamente.
- Apoyo visual y auditivo: Uso de guías visuales y auditivas para apoyar la comprensión de los conceptos musicales y tecnológicos.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Los Ritmos del Mundo

ÁREA: Ed Artística NIVEL 3°- 4°



Descripción:

Esta unidad didáctica está diseñada para que los alumnos exploren y experimenten con diferentes ritmos musicales provenientes de diversas culturas del mundo, como la samba brasileña, el flamenco español, el reggae jamaicano, entre otros. A través de la audición activa, la expresión corporal, la creación musical y la improvisación, los estudiantes desarrollarán su capacidad para identificar y apreciar la diversidad cultural en la música, mientras fomentan su creatividad y habilidades rítmicas.

Justificación:

Esta actividad es apropiada para 3° y 4° de Primaria, ya que los alumnos se encuentran en una etapa en la que son especialmente receptivos a la exploración sensorial y expresiva. El enfoque en ritmos del mundo fomenta su curiosidad por diferentes culturas, les ayuda a desarrollar el sentido del ritmo y la coordinación motriz, y promueve el respeto y la valoración de la diversidad cultural. Además, permite a los estudiantes conectar la música con sus propias experiencias y emociones

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4

Criterios de Evaluación

- 1.1: Reconocer y diferenciar ritmos musicales de diversas culturas, mostrando curiosidad y respeto.
- 2.1: Aplicar estrategias básicas para explorar los ritmos y contextos culturales de las manifestaciones musicales presentadas.
- 3.2: Expresar creativamente sentimientos e ideas a través de la interpretación e improvisación de ritmos.
- 4.1: Participar activamente en la creación de producciones rítmicas, asumiendo roles cooperativos en actividades grupales.

Saberes Básicos

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas y culturas, con un enfoque en ritmos musicales del mundo.
- Introducción a las técnicas básicas de representación visual de los ritmos (por ejemplo, ilustración de patrones rítmicos).
- Improvisación y producción de ritmos utilizando percusión corporal e instrumentos sencillos, además de la exploración de técnicas de creación musical.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos escuchan diferentes sonidos ambientales que representan ritmos naturales (como el golpeteo de la lluvia, el canto de los pájaros o el viento) y asocian estos sonidos con movimientos sencillos. Esto sirve como introducción a la idea de que los ritmos pueden encontrarse en todas partes, no solo en la música.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Exploración de Ritmos Internacionales: Audición activa de ritmos como samba, reggae, flamenco, y otros. Los alumnos identificarán características distintivas de cada ritmo, como tempo, instrumentos y patrones rítmicos.
- Creación de Instrumentos Sencillos: Construcción de instrumentos básicos (como maracas o tambores) con materiales reciclados, que los estudiantes usarán para acompañar los ritmos explorados.

Recursos

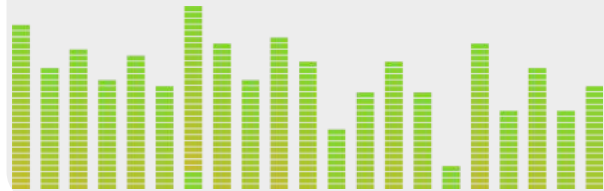


Personal	Material	Organizativo
☐ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☒ Orientador, PT, AL	☐ Digital	☐ Espacio abierto
☐ Familias	☒ Propio (Elaborado)	☐ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de instrumentos y movimientos para alumnos con necesidades específicas.
- Instrucciones visuales y auditivas para asegurar la comprensión de las actividades.
- Flexibilidad en la participación, permitiendo formas de expresión alternativas como el dibujo o la descripción verbal.



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES INICIALES

- Se presenta una breve secuencia de ritmos con palmas o percusión corporal, y los alumnos intentan adivinar de qué parte del mundo podría ser, incentivando su curiosidad y motivación por descubrir ritmos nuevos.
- Cada alumno crea un ritmo sencillo utilizando las sílabas de su nombre, utilizando palmas o golpes en la mesa. Esta actividad sirve para romper el hielo y hacer que los alumnos se sientan cómodos con la creación de ritmos desde el inicio.

ACTIVIDADES FINALES

- Cierre con una "fiesta de ritmos" donde los alumnos rotan por estaciones de ritmo, cada una con un estilo diferente, para experimentar con libertad los sonidos y movimientos.
- Reflexión grupal donde cada alumno comparte cuál fue su ritmo favorito y cómo se sintió al experimentarlo. Utilización de un mural donde dibujan o escriben sus impresiones.

Inst Evaluación

- ☐ Rúbrica de evaluación.
- ☐ observación directa
- ☒ Guía de observación.
- ☐ Escala de estimación.
- ☐ Mapa conceptual.
- ☒ Diana de autoevaluación.
- ☐ Registro de conductas.
- ☐ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Explorando el Street Art Español"

ÁREA: Ed Artística NIVEL 5º- 6º



Descripción:

En esta SDAA, los alumnos se adentrarán en el mundo del Street Art, explorando su historia, técnicas y su impacto social, con un enfoque especial en los artistas españoles como Okuda San Miguel, Belin, y Btoy. Los estudiantes aprenderán a valorar el arte urbano como una forma legítima de expresión cultural y artística.

Justificación:

Esta actividad es relevante para los alumnos de 5º y 6º de Primaria porque aborda la expresión artística en un contexto moderno y cercano a su entorno. El Street Art es un medio accesible y potente que permite a los estudiantes explorar temas sociales, desarrollar su identidad y expresar sus ideas de manera visual y significativa. Trabajar con ejemplos de artistas españoles contemporáneos también les ayuda a conectar con su patrimonio cultural, fomentando el orgullo y el respeto por las contribuciones artísticas locales.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 2.1: Seleccionar y aplicar estrategias para investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas, usando medios digitales.
- 2.2: Distinguir elementos característicos básicos de las manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre sus diferencias y similitudes.
- 3.1: Producir obras propias utilizando técnicas plásticas y visuales, mostrando confianza en sus capacidades creativas.

Saberes Básicos

- Artes Plásticas y Visuales: Técnicas y materiales comunes en la expresión plástica y visual. Elementos del lenguaje visual como color, línea y textura aplicados al arte urbano.
- Cultura Visual: Historia y evolución del Street Art, análisis de obras de artistas españoles y sus características.
- Registro y Edición: Uso de herramientas digitales para documentar y presentar sus creaciones.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Introducción Visual: Presentación de un video sobre Street Art en España, destacando el trabajo de artistas como Okuda San Miguel y Belin.
- Debate: Discusión sobre las impresiones del video y la percepción del arte urbano como forma de expresión.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Creación de Mini-Murales: En pequeños grupos, diseñan y pintan mini-murales en lienzos o papel grande, integrando los elementos discutidos y aprendidos.
- Exploración Digital: Uso de aplicaciones o herramientas online para crear bocetos digitales de murales.
- Visita Virtual: Explorar una galería virtual de Street Art en España, haciendo anotaciones sobre los estilos y mensajes que observan.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
✓ Orientador, PT, AL	○ Digital	✓ Espacio abierto
○ Familias	✓ Propio (Elaborado)	✓ Espacio Virtual

Medidas DUA

- Adaptaciones de Acceso: Uso de herramientas adaptadas (rotuladores, pinceles de esponja) para aquellos con dificultades motoras.
- Adaptaciones en la Evaluación: Evaluaciones diferenciadas que permitan a los estudiantes expresar su aprendizaje de manera verbal, visual o a través de presentaciones.



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES INICIALES

- Exploración de Técnicas: Taller práctico donde los estudiantes experimentan con técnicas básicas de Street Art, como plantillas y pintura en spray (adaptado con rotuladores y acuarelas para la seguridad).
- Análisis de Obras: Trabajo en grupos para analizar y presentar una obra de un artista español, identificando elementos como color, mensaje y técnica.
- Diseño de Personajes: Creación de personajes inspirados en temas sociales o ambientales, aplicando técnicas de dibujo y color típicas del Street Art.

ACTIVIDADES FINALES

- Mural Colectivo: Culminar con la creación de un mural más grande en un espacio autorizado de la escuela, donde todos los estudiantes colaboran, integrando los elementos trabajados durante las actividades.
- Reflexión Colectiva: Espacio para la reflexión sobre lo aprendido y cómo el arte urbano puede influir en la comunidad.

Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Creación de Música Inspirada en Harry Potter

ÁREA: Ed Artística **NIVEL** 5°- 6°



Descripción:

Esta SDAA tiene como objetivo introducir a los alumnos en la creación musical a través de la exploración de la banda sonora de Harry Potter. Los estudiantes aprenderán a identificar los elementos musicales que generan una atmósfera mágica y aplicarán estos conocimientos para crear sus propias composiciones.

Justificación:

A esta edad, los alumnos están en una fase de desarrollo donde la creatividad y la expresión artística juegan un papel fundamental. La música de Harry Potter es un excelente punto de partida, ya que combina elementos reconocibles y emocionales que captan el interés de los alumnos. Trabajar con esta temática les permitirá desarrollar una sensibilidad musical y expresar sus emociones a través de la música.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL CP CMCT CD
CPSAA CC CE CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 CE3 CE5
CE2 CE4 CE6

Criterios de Evaluación

- 2.1: Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones artísticas, mostrando interés y respeto.
- 3.1: Producir obras propias utilizando las posibilidades expresivas del sonido y medios digitales, mostrando confianza en sus capacidades.
- 3.2: Expresar ideas y sentimientos a través de manifestaciones artísticas básicas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos
- 4.1: Participar en el diseño de producciones artísticas, trabajando de forma cooperativa y respetuosa para lograr un resultado final.

Saberes Básicos

- Elementos básicos del lenguaje musical (ritmo, melodía, armonía).
- Uso de aplicaciones digitales básicas para la creación musical (como GarageBand o similares).
- Creación de composiciones musicales sencillas inspiradas en cine,



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Visualización del Video: Ver el video de Jaime Altozano sobre por qué la música de Harry Potter suena mágica. Discusión guiada sobre los elementos mencionados. Juego de Escucha: Identificar y asociar fragmentos de la banda sonora de Harry Potter con escenas de las películas para entender la relación entre música y narrativa.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Uso de Tecnología: Utilizar programas como GarageBand para componer, grabar y editar sus piezas musicales.
- Composición Colaborativa: Los alumnos, divididos en grupos, crearán una pieza musical breve que podría acompañar una escena específica (por ejemplo, una clase de pociones, un duelo mágico, etc.).
- Creación de Ambientes Musicales: Los alumnos crean una ambientación sonora para un corto animado o escena relacionada con Harry Potter usando loops y efectos especiales.

ACTIVIDADES INICIALES

- Exploración de Sonidos: Experimentar con instrumentos básicos o aplicaciones digitales para recrear sonidos mágicos similares a los de la banda sonora.
- Juego de Escucha: Identificar y asociar fragmentos de la banda sonora de Harry Potter con escenas de las películas para entender la relación entre música y narrativa.
- Creación de Leitmotifs: Trabajar en pequeños grupos para crear un leitmotiv que represente a un personaje inventado del universo de Harry Potter.

ACTIVIDADES FINALES

Visualización de una Película de Harry Potter: Los alumnos visualizan una escena de la película y deben identificar los elementos musicales como intensidad, misterio, o instrumentos utilizados. También podrían hacer réplicas sencillas de partes de la banda sonora utilizando los instrumentos o aplicaciones digitales disponibles.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

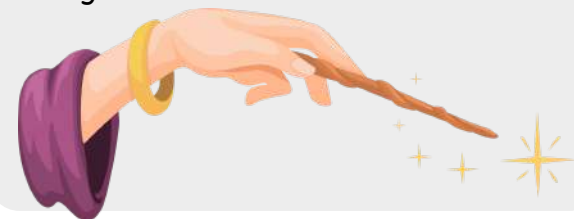
Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Ajuste de la complejidad de las tareas según el nivel de cada grupo.
- Ofrecer apoyo adicional a los alumnos que lo necesiten, tanto en el uso de tecnologías como en la comprensión de conceptos musicales.
- Fomentar roles diversos dentro de los grupos (compositor, intérprete, editor) para permitir que cada alumno participe según sus fortalezas.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- ✓ Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Creación Musical con Enfoque en TikTok

ÁREA: Ed Artística NIVEL 5°- 6°



Descripción:

Esta SDAA se centra en la creación y exploración musical a través de la popular plataforma TikTok. Los alumnos aprenderán sobre la importancia de la música en las tendencias de TikTok y cómo se crean efectos sonoros y canciones pegadizas que captan la atención del público. A través de actividades prácticas, los estudiantes experimentarán con la creación de sonidos y ritmos adaptados a las características de los videos cortos.

Justificación:

La elección de esta temática es pertinente para alumnos de 5° y 6° de primaria debido a la familiaridad y el interés que tienen en las redes sociales y las tendencias digitales actuales. La música en TikTok es una herramienta poderosa para la expresión creativa y el desarrollo de habilidades como la percepción auditiva, la composición y la edición de audio. Además, esta SDAA fomenta la sensibilidad artística y la capacidad de adaptar los conocimientos musicales al contexto digital actual.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:					COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD		CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC		CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1: Reconocer propuestas artísticas de diferentes géneros y estilos, mostrando curiosidad y respeto por ellas.
- 2.1: Seleccionar y aplicar estrategias para buscar información sobre manifestaciones artísticas a través de canales y medios sencillos, de forma individual o colectiva.
- 3.1: Producir obras propias básicas utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, sonido, imagen y medios digitales, mostrando confianza en las capacidades propias.
- 4.2: Participar en la creación de producciones culturales y artísticas de forma cooperativa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

Saberes Básicos

- Cultura digital y redes sociales: impacto y uso responsable.
- Creación y edición de música digital: aplicaciones y herramientas.
- Estructura de canciones pegadizas: ritmos, melodías y letras.
- Edición de audio y efectos sonoros adaptados a videos cortos.



Secuenciación



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Análisis de Tendencias: Visualización y análisis de videos virales en TikTok para identificar qué hace atractiva la música que acompaña a los contenidos.
- Debate: Conversación grupal sobre cómo la música influye en los contenidos que vemos en redes sociales y su impacto en las emociones.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Utilizando una base musical conocida, los alumnos deben crear un remix que modifique la intención de la canción original, haciéndola más lenta, rápida o agregando efectos.
- Los alumnos diseñan un jingle corto para un producto ficticio, que podría ser promocionado en TikTok. Deben considerar ritmo, melodía y letra para que sea pegajoso y memorable.
- En equipos, deben crear una pieza musical en un tiempo limitado (30 minutos) utilizando sonidos del entorno escolar (golpes de mesa, palmadas, etc.), grabados y editados para formar una composición rítmica.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos trabajan en parejas para explorar aplicaciones como GarageBand, donde se les proporcionan tutoriales sencillos. Cada pareja debe crear un pequeño beat usando loops y sonidos pregrabados
- Cada alumno crea un efecto de sonido corto que podría acompañar una escena específica (como una caída cómica o un momento de sorpresa) utilizando su voz, objetos cotidianos y la edición básica en la app Audacity.
- En grupos, los alumnos componen una melodía sencilla con una letra que refleje un tema de tendencia actual. Deben pensar en un ritmo pegadizo y en cómo encajarlo en un video corto.

ACTIVIDADES FINALES

Ver juntos una serie de videos musicales exitosos en TikTok y analizar en grupo qué hace que la música funcione tan bien con el contenido visual.

Los alumnos suben (en una plataforma controlada por la escuela o en un ambiente simulado) sus creaciones y se mide cuál obtiene más "likes" y reacciones, simulando un entorno real de redes sociales.

Recursos

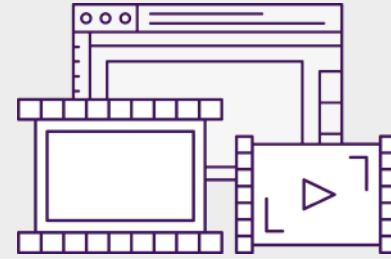


Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☐ Orientador, PT, AL	☒ Digital	☐ Espacio abierto
☐ Familias	☐ Propio (Elaborado)	☒ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adecuación de los recursos tecnológicos para alumnos con diferentes niveles de acceso a dispositivos.
- Apoyo individualizado en la comprensión y uso de las aplicaciones digitales.
- Facilitar plantillas o ejemplos para guiar a los alumnos con dificultades en la creación musical.



Inst Evaluación

☐	Rúbrica de evaluación.
☒	observación directa
☐	Guía de observación.
☐	Escala de estimación.
☒	Mapa conceptual.
☐	Diana de autoevaluación.
☐	Registro de conductas.
☒	Diario de clase.

Nivel Autonomía





Lengua Extranjera



El mundo de los animales con Paw Patrol y Bluey

"Explorando las Emociones con Inside Out"

"Being part of the Simpsons family"

"Navigating Minecraft: Learning to Give Directions"

Guardians of the Galaxy – Space Vocabulary and Description

"Exploring New Worlds with Roblox: Plans and Adventures"

"Movie Time: A Journey Through Netflix"

"MasterChef Junior: Cooking Up English"

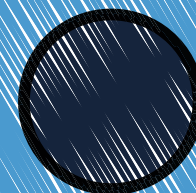
"If I Were a Superhero" Conditionals



1° – 2°



3° – 4°



5° – 6°

SDA: El mundo de los animales con Paw Patrol y Bluey

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 1º- 2º



Descripción:

Los alumnos aprenderán vocabulario relacionado con animales y practicarán estructuras de acción utilizando personajes y situaciones de las series Bluey y Paw Patrol, que son familiares y atractivas para ellos.



Justificación:

Esta SDAA se enfoca en aprovechar la familiaridad y el interés de los alumnos por las series animadas Bluey y Paw Patrol para facilitar la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales básicas en inglés. Los personajes y sus aventuras brindan un contexto significativo que favorece la motivación y la participación activa en el aprendizaje del idioma. Esto facilita la comprensión y expresión oral, fomentando la confianza y reduciendo la ansiedad al utilizar una lengua extranjera en un entorno lúdico.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1 Reconocer e interpretar el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, sobre temas familiares
- 2.1 Expresar oralmente frases cortas sobre acciones de los personajes, prestando atención a la pronunciación, el ritmo y la entonación.
- 3.1 Participar en situaciones interactivas breves y sencillas, como describir las acciones de los personajes, mostrando empatía y respeto en los intercambios.

Saberes Básicos

- Funciones Comunicativas: Describir personas, animales y sus acciones, expresar el tiempo y la cantidad.
- Léxico Elemental: Vocabulario relacionado con animales comunes (dog, cat, bird, fish, puppy, kangaroo) y acciones básicas (run, jump, play, swim, fly, bark, help, rescue).
- Modelos Contextuales: Comprensión y producción de frases y oraciones sencillas basadas en personajes y situaciones.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Iniciar la SDAA con la proyección de clips cortos de Bluey y Paw Patrol, seleccionados específicamente para mostrar animales y sus acciones. Se realiza una introducción breve en inglés, y los estudiantes son guiados para identificar palabras clave como "dog," "cat," "run," y "jump."

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Realizar un juego de "Simón dice" en inglés, donde el maestro da instrucciones usando las acciones aprendidas (e.g., "Simon says: jump like a kangaroo"). Los alumnos deben realizar la acción correcta solo cuando se dice "Simon says."
- Mostrar una imagen estática de una escena de Bluey o Paw Patrol y pedir a los alumnos que describan lo que sucede utilizando frases simples (e.g., "The dog is running" o "The cat is sleeping"). El docente puede proporcionar estructuras de frases para apoyo.

Recursos

Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☐ Orientador, PT, AL	☐ Digital	☐ Espacio abierto
☒ Familias	☒ Propio (Elaborado)	☐ Espacio Virtual



Medidas DUA

- Uso de apoyos visuales y gestuales constantes para facilitar la comprensión.
- Adaptación de las actividades según el nivel de habilidad lingüística de cada alumno.
- Repetición y refuerzo positivo para asegurar la participación activa de todos los alumnos.



Nº Sesiones

5



ACTIVIDADES INICIALES

- Utilizar tarjetas con imágenes de animales y sus nombres en inglés. Los alumnos trabajan en parejas para hacer coincidir las imágenes con las palabras correctas, fomentando la asociación visual y verbal.
- Los estudiantes reciben hojas con imágenes de animales y acciones, junto con una lista de palabras. Deben trazar líneas para unir cada imagen con su descripción correcta. Después, se repiten las palabras en voz alta, practicando la pronunciación.

ACTIVIDADES FINALES

- En esta actividad, los alumnos se agrupan en parejas. Uno de ellos actúa como un personaje de Bluey o Paw Patrol (por ejemplo, un perro), mientras que el otro describe lo que está haciendo usando frases completas en inglés (e.g., "He is barking").
- Usar tarjetas de bingo personalizadas con imágenes de animales y acciones. Los estudiantes deben marcar las palabras o frases que escuchan cuando el docente las dice en voz alta.

Inst Evaluación

☐	Rúbrica de evaluación.
☐	observación directa
☐	Guía de observación.
☐	Escala de estimación.
☐	Mapa conceptual.
☒	Diana de autoevaluación.
☒	Registro de conductas.
☒	Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Explorando las Emociones con Inside Out"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 1º- 2º



Descripción:

Los alumnos aprenderán a identificar y expresar emociones en inglés, utilizando personajes y situaciones de la película "Inside Out" para conectar con sus propias experiencias emocionales y desarrollar vocabulario relacionado con las emociones básicas y estructuras de descripción.



Justificación:

Esta SDAA se basa en la popularidad de la película "Inside Out" para enseñar a los alumnos vocabulario relacionado con las emociones y cómo expresarlas en inglés. La película ofrece un contexto significativo que permite a los estudiantes explorar sus propias emociones de una manera accesible y atractiva, ayudándoles a desarrollar habilidades comunicativas para expresar cómo se sienten. Además, el uso de personajes reconocibles como Alegría, Tristeza, Miedo, Desagrado e Ira facilita la memorización y el uso del vocabulario en contextos cotidianos.

Concreción Curricular

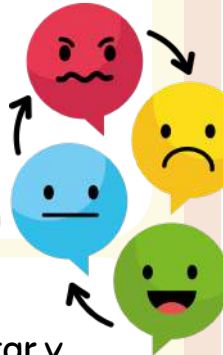
COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 11.1 Reconocer e interpretar el sentido global y palabras clave sobre emociones en textos orales y escritos breves y sencillos.
- 2.1 Expresar oralmente frases cortas describiendo emociones, utilizando recursos verbales y no verbales adecuados.
- 3.1 Participar en situaciones interactivas breves sobre emociones, mostrando empatía y respeto en los intercambios.
- 4.1 Interpretar y explicar emociones y situaciones emocionales de manera sencilla

Saberes Básicos

- Funciones Comunicativas: Expresar y describir emociones básicas; preguntar y responder sobre cómo se sienten los demás.
- Léxico Elemental: Vocabulario relacionado con las emociones (happy, sad, angry, scared, disgusted) y expresiones básicas para describir estados emocionales.
- Modelos Contextuales: Comprensión y producción de frases sencillas en contextos relacionados con las emociones (e.g., "I am happy" o "She is sad")



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Enseñar una canción simple sobre emociones que mencione los personajes y sus respectivas emociones (por ejemplo, "If You're Happy and You Know It" adaptada a diferentes emociones). Los alumnos cantan y actúan las emociones según la letra de la canción.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Crear una rueda de emociones en clase. Cada sección representa una emoción y tiene imágenes de los personajes correspondientes. Los alumnos giran la rueda y deben expresar la emoción en inglés usando una frase completa (e.g., "I feel sad when I lose my toy").
- Los alumnos se agrupan y representan mini-escenarios en los que experimentan diferentes emociones, guiados por tarjetas que describen situaciones (e.g., "You lost your favorite toy, act sad"). Los compañeros deben adivinar la emoción y decirla en inglés.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Uso constante de apoyos visuales (imágenes de los personajes y las emociones).
- Adaptación de las actividades para permitir la participación de todos los alumnos, con roles asignados según las habilidades individuales.
- Reforzamiento positivo y repetición para apoyar a los alumnos con mayores dificultades en la comprensión y expresión oral.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES INICIALES

- Comenzar la clase con una breve presentación de los personajes de "Inside Out," destacando las emociones que representan: Alegría, Tristeza, Miedo, Desagrado e Ira. Los alumnos observan imágenes y se les pide que identifiquen las emociones en inglés.
- Los alumnos reciben tarjetas con imágenes de los personajes de "Inside Out" y palabras en inglés que representan las emociones. En parejas, deben emparejar correctamente cada personaje con la emoción correspondiente y decir una frase simple en inglés (e.g., "Joy is happy").

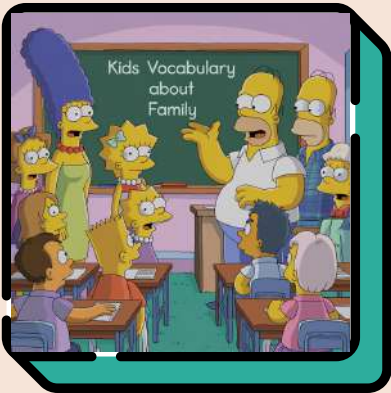
ACTIVIDADES FINALES

- Cada alumno crea un pequeño diario de emociones donde registra cómo se sintió durante diferentes momentos del día utilizando dibujos y palabras simples en inglés (e.g., "Today, I felt happy when I played with my friend"). Los diarios se revisan al final de la semana y se comparten en grupos pequeños.
- Usar tarjetas de bingo personalizadas con imágenes de los personajes y palabras de emociones. Los estudiantes deben marcar las emociones que escuchen cuando el docente las menciona en voz alta, fomentando la escucha activa y el reconocimiento del vocabulario aprendido.



SDA: "The Simpsons are part of my family"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 1º- 2º



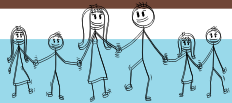
Descripción:



En esta situación de aprendizaje, los alumnos explorarán el vocabulario relacionado con los miembros de la familia y las estructuras básicas para describir relaciones familiares utilizando como tema principal a la familia Simpson. Los alumnos trabajarán de forma lúdica y participativa, integrando actividades que les permitan practicar el idioma inglés de manera contextualizada y significativa.



Justificación:



El uso de la familia Simpson como temática conecta con los intereses de los alumnos, ya que los personajes son reconocibles y permiten establecer vínculos con situaciones familiares comunes. Esto facilita la comprensión y el aprendizaje del vocabulario y expresiones relacionadas con la familia, en un contexto divertido y familiar para los niños, promoviendo la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas en lengua extranjera.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1 y 1.2 (Reconocer e interpretar el sentido global, seleccionar y aplicar estrategias en situaciones comunicativas cotidianas).
- 2.1 y 2.2 (Expresar oralmente frases cortas sobre asuntos cotidianos, redactar textos muy breves y sencillos).
- 3.1 y 3.2 (Participar en situaciones interactivas breves, seleccionar y utilizar estrategias para expresarse).

Saberes Básicos

- Estrategias básicas para la comprensión y producción de textos breves y sencillos.
- Funciones comunicativas básicas: describir personas y relaciones familiares.
- Léxico elemental relativo a la familia y relaciones interpersonales.
- Convenciones ortográficas y estrategias conversacionales básicas.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Visualización de la canción de entrada de los Simpson, seguida de una actividad de identificación de los miembros de la familia mientras suena la melodía.
- Actividad: Los alumnos señalan o levantan tarjetas con los nombres de los personajes a medida que aparecen

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos se organizan en pequeños grupos y representan conversaciones entre los personajes de los Simpson utilizando diálogos sencillos que describen lo que hace cada miembro de la familia (e.g., "Marge is cooking. Bart is playing").
- Se colocan tarjetas con imágenes y nombres de los personajes boca abajo. Los alumnos deben emparejar las tarjetas correspondientes y describir brevemente la relación familiar (e.g., "Lisa is Bart's sister").

Recursos

fAMILY

Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Utilizar imágenes, tarjetas, y otros apoyos visuales para facilitar la comprensión del vocabulario de la familia. Incluir gestos y lenguaje corporal para reforzar los significados.
- Adaptar las actividades para estudiantes con distintas necesidades, ofreciendo versiones simplificadas de las tareas para alumnos que necesiten más apoyo (ej., frases más cortas, estructuras básicas) y versiones más complejas para alumnos avanzados (ej., descripciones más detalladas o tareas de escritura).

Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- Observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



Nº Sesiones

5

ACTIVIDADES INICIALES

- Mostrar imágenes de los personajes de los Simpson y preguntar a los alumnos quiénes creen que son cada uno dentro de la familia.
- Los alumnos reciben tarjetas con imágenes de los personajes de los Simpson y las relaciones familiares correspondientes (e.g., Bart - son). En parejas, deben presentarse los personajes utilizando estructuras básicas: "This is Homer. He is Bart's father." Luego, dibujan a su propia familia y presentan a sus miembros de manera similar. (20 minutos)

ACTIVIDADES FINALES

- Actividad en la que los alumnos, en parejas, crean un árbol genealógico básico de los Simpson en una cartulina o en formato digital, colocando correctamente a los miembros de la familia y etiquetándolos con las relaciones correctas.
- Los alumnos crean sus propias versiones de la familia Simpson, cambiando los nombres de los personajes por los nombres de sus familiares y practicando las estructuras aprendidas.



SDA: "Navigating Minecraft: Learning to Give Directions"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 3º- 4º



Descripción:

En esta SDAA, los estudiantes aprenderán a dar y seguir direcciones en inglés usando el popular videojuego Minecraft como contexto temático. Los alumnos explorarán conceptos espaciales y de orientación mientras practican estructuras de lenguaje específicas para dar indicaciones. A través de la creación y navegación de mapas en Minecraft, desarrollarán sus habilidades comunicativas y la capacidad de trabajar en equipo.

Justificación:

Minecraft es un juego altamente popular entre los niños de 3º y 4º de primaria, lo que lo convierte en una herramienta ideal para motivar el aprendizaje del inglés. Al utilizar este juego como entorno para practicar "giving directions," los estudiantes podrán relacionar el vocabulario y las expresiones de orientación con un contexto significativo y divertido. Además, esta SDAA promueve habilidades esenciales como la colaboración, la resolución de problemas y la orientación espacial



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1 Comprender instrucciones y direcciones en textos orales y multimodales breves sobre temas cotidianos
- 2.1 Expresar oralmente indicaciones y direcciones sencillas con claridad y adecuación al contexto comunicativo propuesto.
- 3.1 Participar en interacciones breves en inglés, utilizando estrategias elementales para dar y seguir direcciones, mostrando respeto por las normas de cortesía y la etiqueta digital.
- 4.2 Aplicar estrategias básicas para facilitar la comprensión y producción de información en actividades de navegación y orientación en inglés.

Saberes Básicos

- Vocabulario relacionado con direcciones: "turn left," "turn right," "go straight," "go back," "next to," "in front of," "behind," etc.
- Expresiones de ubicación y orientación en inglés.
- Estructuras gramaticales para dar indicaciones claras y precisas.
- Estrategias de cooperación y comunicación efectiva en equipo.



Secuenciación

Nº Sesiones

5



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Presentación del vocabulario y las expresiones básicas para dar direcciones a través de un video interactivo o una presentación en PowerPoint. Se mostrará cómo se usan estas expresiones en contextos cotidianos y en el mundo de Minecraft.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los estudiantes practican dar y seguir direcciones con role-playing en clase. Un estudiante actúa como un guía y el otro como un explorador perdido dentro de Minecraft. Se introducen obstáculos o "desafíos" que requieren que los estudiantes adapten sus instrucciones o pidan clarificación.
- Se organiza una búsqueda del tesoro en Minecraft, donde los estudiantes deben encontrar varios objetos siguiendo una serie de direcciones en inglés. Se fomenta el uso de frases como "turn right at the big tree" o "go straight until you reach the river."

Recursos

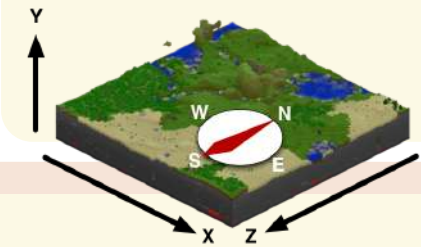
Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	○ Digital	○ Espacio abierto
✓ Familias	✓ Propio (Elaborado)	○ Espacio Virtual

ACTIVIDADES INICIALES

- Los estudiantes se dividen en grupos pequeños y, utilizando Minecraft, uno de los estudiantes guía al resto a través de un laberinto o una serie de desafíos dentro del juego, usando direcciones en inglés. Cada grupo debe completar una serie de tareas (por ejemplo, encontrar un objeto escondido o llegar a una ubicación específica) usando solo indicaciones en inglés.
- En parejas o grupos, los alumnos crean un mapa sencillo en Minecraft con diferentes puntos de interés (como una casa, un lago, un bosque). Luego, cada grupo escribe un conjunto de direcciones en inglés para guiar a otros grupos a través de su mapa.

ACTIVIDADES FINALES

Organiza un evento en el que los estudiantes, en parejas o grupos pequeños, realicen un desafío en Minecraft en tiempo real frente a la clase. Cada equipo debe guiar a un "explorador" en un recorrido a través de un laberinto o mapa personalizado, usando únicamente direcciones en inglés.



Medidas DUA



- Materiales adaptados: Fichas de vocabulario visuales y listas de verificación para ayudar a los estudiantes con dificultades de comprensión.
- Grupos de apoyo: Organización de grupos heterogéneos para que los estudiantes con más habilidad en inglés puedan apoyar a sus compañeros.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- ✓ Diario de clase.

Nivel Autonomía

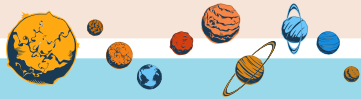


SDA: Guardians of the Galaxy – Space Vocabulary and Description

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 3º– 4º



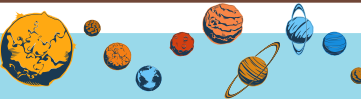
Descripción:



En esta SDAA, los estudiantes explorarán el vocabulario relacionado con el espacio y las habilidades de descripción a través de la temática de "Guardianes de la Galaxia". Los alumnos aprenderán palabras y frases en inglés relacionadas con el espacio, como nombres de planetas, estrellas y términos astronómicos, y aplicarán este vocabulario para describir diferentes elementos del espacio y escenarios de la franquicia.



Justificación:



La temática de "Guardianes de la Galaxia" es atractiva para los estudiantes de 3º y 4º de primaria debido a su enfoque en aventuras espaciales, personajes carismáticos y situaciones emocionantes. Utilizar esta temática facilita la enseñanza de vocabulario espacial de una manera que es relevante y estimulante para los alumnos. Al vincular el aprendizaje con un tema popular, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con las actividades.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1: Reconocer e interpretar el vocabulario del espacio y frases simples en descripciones orales y escritas.
- 2.1: Expresar de manera clara y sencilla descripciones orales y escritas sobre elementos espaciales utilizando el vocabulario aprendido.
- 3.1: Participar en interacciones orales usando el vocabulario del espacio para describir y discutir temas relacionados.

Saberes Básicos

- Vocabulario del espacio: planetas, estrellas, asteroides, galaxias, naves espaciales.
- Estructuras de descripción: uso de adjetivos y frases descriptivas.
- Actividades creativas: creación de escenarios espaciales ficticios.
- Prácticas comunicativas: descripciones orales y escritas del espacio.



Secuenciación

Nº Sesiones

8



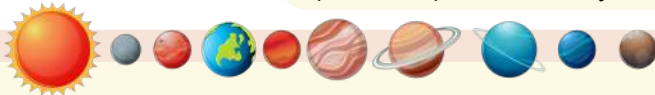
ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Mostrar un breve clip de "Guardianes de la Galaxia" que destaque escenas espaciales. Luego, discutir con los estudiantes qué palabras o frases en inglés pudieron identificar relacionadas con el espacio. Presentar imágenes de planetas, estrellas y naves espaciales. Pedir a los estudiantes que adivinen y luego aprendan las palabras correspondientes en inglés.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los alumnos participan en un juego de rol en el que deben describir su experiencia como astronautas viajando a diferentes planetas. Utilizan el vocabulario del espacio para relatar lo que ven y hacen.
- Los estudiantes escriben un diario en inglés como si fueran miembros de la tripulación de una nave espacial. Deben usar vocabulario espacial y describir sus experiencias y observaciones en diferentes planetas.
- Cada estudiante elige una galaxia famosa o inventada y crea una presentación en inglés. Deben incluir detalles como el tamaño, la composición y cualquier hecho interesante.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación para Estudiantes con Necesidades Especiales: Proporcionar fichas de vocabulario con imágenes para apoyar a los estudiantes con dificultades de aprendizaje. Usar herramientas digitales con funciones de texto a voz para facilitar la comprensión
- Adaptación para Estudiantes Avanzados: Ofrecer actividades de extensión, como crear un cuento espacial complejo utilizando vocabulario avanzado.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "Exploring New Worlds with Roblox: Planning Our Adventures"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 3º- 4º

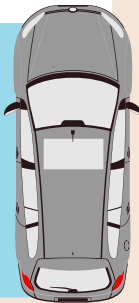


Descripción:

Los estudiantes se sumergirán en el universo de Roblox para explorar conceptos de vacaciones y la visita a otros mundos. Utilizarán estructuras gramaticales como "going to" para hablar de planes futuros y "will" para hacer predicciones. A través de actividades creativas y colaborativas, los alumnos desarrollarán sus habilidades comunicativas en inglés mientras planifican sus propias aventuras en distintos mundos virtuales.

Justificación:

El uso de Roblox como herramienta educativa permite conectar con los intereses actuales de los estudiantes, fomentando la motivación y el aprendizaje a través del juego. Al integrar la planificación de vacaciones y la exploración de nuevos mundos con estructuras gramaticales clave, se promueve una comprensión práctica y contextualizada del inglés. Además, se desarrollan habilidades de pensamiento crítico, trabajo en equipo y creatividad.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1 Reconocer y comprender textos sencillos sobre aventuras y destinos de vacaciones.
- 22.1 Expresar oralmente planes de viaje y predicciones de forma clara utilizando "going to" y "will".
- 3.1 Participar activamente en conversaciones breves sobre planes de vacaciones y exploraciones en mundos virtuales.
- 4.2 Aplicar estrategias de mediación para explicar a otros sus planes y destinos.



Saberes Básicos

- Vocabulario relacionado con viajes, vacaciones y destinos en otros mundos.
- Estructuras gramaticales de "going to" y "will" para expresar planes y predicciones.
- Expresión de intenciones y predicciones en el contexto de la planificación de viajes y exploraciones virtuales.
- Uso de recursos digitales para la creación y exploración de mundos digitales.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Brainstorming y Presentación: Introducción a los mundos de Roblox y su potencial para simular vacaciones y aventuras. Discusión sobre los destinos favoritos y qué les gustaría explorar en Roblox.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Utilizando "will," los alumnos hacen predicciones sobre sus aventuras en los mundos de Roblox, como: "I think I will find a treasure in the jungle world. Se les pide que hagan una presentación breve (oral o escrita) sobre lo que creen que sucederá en su aventura, justificando sus predicciones con elementos del juego.
- En parejas o grupos, los estudiantes crean y practican diálogos donde discuten sus planes de viaje y predicciones en Roblox, usando "going to" y "will." Los diálogos se presentan ante la clase, practicando habilidades de expresión oral y escuchando los planes de otros.

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Apoyo visual: Uso de imágenes y videos para ilustrar vocabulario y estructuras gramaticales.
- Adaptación de las actividades para permitir la participación de todos los alumnos, con roles asignados según las habilidades individuales.
- Grupos heterogéneos: Trabajo en parejas o grupos para fomentar la colaboración y el apoyo mutuo.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES INICIALES

- Planificación de un Viaje Virtual:
- Los estudiantes utilizan "going to" para planificar un viaje a un mundo específico dentro de Roblox, describiendo qué actividades harán y qué lugares visitarán.
- Ejercicio Ampliado: Los alumnos redactan un pequeño itinerario en el que incluyan transporte, actividades y lugares de interés. Utilizan "going to" para describir sus planes, por ejemplo: "We are going to visit the castle and play mini-games."

ACTIVIDADES FINALES

- Los alumnos diseñan un pequeño mundo de vacaciones en Roblox, describiendo qué elementos tendrá y qué podrán hacer los visitantes. Cada grupo presenta su mundo y los compañeros hacen predicciones sobre lo que creen que pasará si lo visitan.
- Revisión de Aventuras: Los estudiantes juegan en los mundos creados por sus compañeros y dejan comentarios en inglés, utilizando las estructuras trabajadas. Evaluación de Predicciones: Comparan sus predicciones con lo que realmente ocurrió en el juego y discuten qué fue correcto y qué no, reforzando el uso de "going to" y "will."

SDA: "Movie Time: A Journey Through Netflix"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 5°- 6°



Descripción:

Esta SDAA está diseñada para que los estudiantes de 5° y 6° de primaria exploren el vocabulario relacionado con el cine y las series en Netflix, mientras practican la gramática del pasado en inglés. Los estudiantes aprenderán a describir películas y series que han visto, utilizando el tiempo pasado para relatar sus experiencias y opiniones.

Justificación:

La SDAA "Movie Time: A Journey Through Netflix" se centra en el vocabulario relacionado con películas y la gramática del pasado, temas fundamentales para desarrollar habilidades comunicativas en inglés. Utilizar el contexto de Netflix y las películas, que son de gran interés y relevancia para los estudiantes de 5° y 6°, ofrece una manera atractiva y motivadora de aprender.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1 Reconocer e interpretar el sentido global y palabras clave en textos orales y escritos breves.
- 2.2 Redactar textos muy breves y sencillos usando estructuras y léxico elemental sobre asuntos cotidianos.
- 3.1 Participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, mostrando respeto por la cortesía lingüística.
- 5.1 Comparar y contrastar las similitudes y diferencias entre distintas lenguas reflexionando sobre aspectos básicos.

Saberes Básicos

- Términos relacionados con géneros cinematográficos (comedia, drama, acción, etc.), personajes y elementos narrativos (guion, trama, escenas).
- Uso de los tiempos verbales del pasado (pretérito perfecto, pretérito imperfecto y pasado simple) para describir eventos y acciones.
- Comprensión de textos y diálogos: identificación de vocabulario y estructuras gramaticales en diálogos y descripciones



Secuenciación



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Video introductorio: Visualización de un video corto que resuma la trama de una película popular de Netflix. Preguntas de comprensión para identificar vocabulario clave. Introducción de términos y frases relacionados con el vocabulario de películas mediante una presentación interactiva.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Escribir una breve reseña sobre una película vista recientemente, utilizando el vocabulario aprendido y el pasado para describir los eventos.
- Los estudiantes investigan diferentes géneros cinematográficos en pequeños grupos (comedia, acción, terror, etc.). Cada grupo prepara una breve presentación explicando las características de su género y muestra un breve clip o tráiler que lo represente.
- En parejas, los estudiantes escriben un guion corto utilizando estructuras de pasado. Deben incluir al menos tres eventos clave en su historia. Luego, representan la escena frente a la clase o la graban con sus dispositivos.

ACTIVIDADES INICIALES

- Actividad de lectura y comprensión: Leer una breve reseña de una película y subrayar el vocabulario de películas. Luego, responder preguntas sobre el texto. Completar frases sobre una película con verbos en pasado. Ejemplo: "The movie ___ (be) very interesting."
- Los estudiantes se dividen en grupos y actúan escenas de una película usando vocabulario y estructuras del pasado. Cada grupo presenta su escena al resto de la clase.

ACTIVIDADES FINALES

- Cada estudiante graba una breve reseña de su película favorita en formato de video, describiendo la trama y los personajes en pasado. Se pueden usar aplicaciones como Flipgrid o cualquier otra herramienta de grabación. Al final, todos visualizan y comentan las reseñas.
- Los estudiantes organizan una "noche de premios" donde presentan categorías como "Mejor Película", "Mejor Personaje", etc. Usan vocabulario relacionado y describen las películas nominadas en pasado. Los estudiantes votan por los ganadores y entregan "premios".

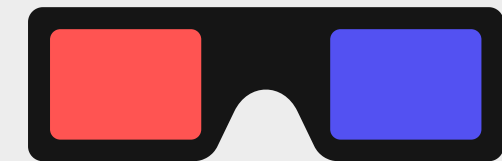
Recursos

Personal	Material	Organizativo
✓ Profesores extra	✓ Analógico	✓ Clases
○ Orientador, PT, AL	✓ Digital	○ Espacio abierto
○ Familias	○ Propio (Elaborado)	✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Materiales visuales: Uso de imágenes y subtítulos en inglés para apoyar la comprensión del vocabulario y la gramática.
- Apoyo adicional: Guías y modelos para la redacción de reseñas y la realización de actividades orales.
- Herramientas digitales: Utilización de plataformas de aprendizaje en línea para prácticas adicionales y refuerzo del contenido.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- ✓ Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "MasterChef Junior: Cooking Up English"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 5°- 6°



Descripción:

En esta unidad, los estudiantes se sumergirán en el emocionante mundo de la cocina a través de la temática de un concurso de MasterChef Junior. Aprenderán vocabulario relacionado con alimentos, utensilios de cocina, y recetas, al mismo tiempo que practican estructuras gramaticales como el uso de "going to" para expresar intenciones y planes futuros, y el presente simple para describir rutinas y procesos.



Justificación:

Esta SDAA combina el aprendizaje del idioma inglés con una actividad práctica y motivadora como la cocina. Los alumnos desarrollarán sus habilidades lingüísticas a través de un contexto cercano y relevante, lo cual facilita la comprensión y el uso de nuevas estructuras gramaticales y vocabulario. La temática de MasterChef atrae a los estudiantes, fomentando la creatividad y el trabajo en equipo, además de promover hábitos saludables y conocimientos básicos de cocina.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 1.1 Reconocer y utilizar vocabulario relacionado con la cocina y los alimentos en textos orales y escritos breves.
- 2.1 Expresar planes y acciones futuras en el contexto de recetas y cocina utilizando "going to".
- 2.2 Describir rutinas y procesos de cocina usando el presente simple de manera estructurada.
- 3.1 Participar en situaciones comunicativas breves como role-plays sobre preparar recetas y competir en un concurso de cocina.

Saberes Básicos

- Vocabulario relacionado con alimentos, ingredientes, utensilios de cocina, y acciones culinarias.
- Uso de "going to" para expresar planes futuros (e.g., "I'm going to cook pasta").
- Presente simple para describir rutinas y pasos de recetas (e.g., "I add the ingredients").
- Estrategias de comprensión de textos orales y escritos.



Secuenciación



Nº Sesiones

8



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los estudiantes realizan un juego de memoria en el que identifican diferentes ingredientes y utensilios de cocina mediante tarjetas ilustradas. Luego, describen lo que ven utilizando frases simples en presente.

ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos trabajan en parejas para elegir una receta sencilla (como una ensalada o un sándwich). Usando "going to", describen los pasos que van a seguir para preparar el plato (e.g., "We are going to cut the tomatoes").
- Los estudiantes siguen una receta simple proporcionada por el profesor, utilizando el presente simple para leer y describir cada paso (e.g., "First, we mix the flour with the eggs"). Luego, preparan la receta en grupo.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- "Cooking Role-Play" Descripción: En pequeños grupos, los estudiantes realizan un role-play de un concurso de cocina. Unos hacen de chefs que explican su receta, mientras otros actúan como jueces que preguntan y evalúan los platos usando estructuras de presente simple y "going to".
- "Recipe Writing" Descripción: Los alumnos crean su propia receta simple y la redactan en inglés usando el presente simple para describir cada paso. Pueden incluir ilustraciones o fotos de los platos.

ACTIVIDADES FINALES

- "MasterChef Finale: The Taste Test" Descripción: Los estudiantes realizan un pequeño concurso de cocina en clase donde presentan sus recetas finales y explican cómo las hicieron usando "going to" y presente simple. Otros estudiantes actúan como jueces y dan feedback positivo.
- "Cooking Show Presentation" Descripción: Cada grupo de estudiantes crea una presentación estilo "Cooking Show" donde explican en inglés cómo preparar su receta favorita. Se graba la presentación para que puedan verla y autoevaluarse.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Incluir apoyo visual y físico (como tarjetas de vocabulario y utensilios reales).
- Ofrecer descripciones más simplificadas o fragmentadas de recetas para alumnos con dificultades de comprensión.
- Facilitar materiales adicionales de apoyo en su lengua materna cuando sea necesario.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- ✓ observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: "If I Were a Superhero"

ÁREA: Lengua Extranjera NIVEL 5°- 6°



Descripción:

En esta unidad, los estudiantes explorarán el fascinante mundo de los superhéroes, combinando la imaginación y la creatividad con el aprendizaje del condicional tipo 2 ("If I were...") para expresar deseos, habilidades y situaciones hipotéticas. Utilizando el tema de los superhéroes, los alumnos ampliarán su vocabulario sobre poderes, características y misiones heroicas, mientras practican la estructura gramatical del condicional tipo 2 en contextos motivadores y entretenidos.

Justificación:

La temática de los superhéroes es universalmente atractiva para los estudiantes de esta edad, lo que incrementa su motivación y participación activa en clase. La estructura del condicional tipo 2 les permite expresarse sobre situaciones hipotéticas y desarrollar su capacidad de hablar sobre sus deseos y habilidades de manera más compleja. A través de actividades prácticas y contextuales, los alumnos no solo refuerzan su gramática, sino también su habilidad para comunicarse de manera efectiva y creativa en inglés.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:				COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
CCL	CP	CMCT	CD	CE1	CE3	CE5
CPSAA	CC	CE	CCEC	CE2	CE4	CE6

Criterios de Evaluación

- 11.1 Comprender y utilizar expresiones y estructuras básicas relacionadas con situaciones hipotéticas y deseos
- 2.1 Producir oraciones y textos cortos usando el condicional tipo 2 para describir qué harían si fueran superhéroes..
- 3.1 Participar en conversaciones y juegos de rol sobre superhéroes utilizando el condicional tipo 2 y vocabulario específico.
- 4.2 Aplicar estrategias de mediación para explicar a otros sus planes y destinos.

Saberes Básicos

- Vocabulario relacionado con superhéroes: poderes, características, trajes, enemigos, y misiones.
- Uso del condicional tipo 2 para expresar deseos, situaciones imaginarias y habilidades hipotéticas (e.g., "If I were a superhero, I would fly").
- Expresiones y estructuras para participar en role-plays y descripciones de personajes.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

Los alumnos discuten y comparten ideas sobre sus superhéroes favoritos, identificando poderes, habilidades, y características. Se introduce vocabulario clave y se motiva a los estudiantes a pensar en qué poderes les gustaría tener si fueran superhéroes.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Los estudiantes escriben una historia corta sobre una aventura de su superhéroe creado. La historia debe incluir situaciones hipotéticas que describan cómo usarían sus poderes (e.g., "If I were invisible, I would sneak into the villain's lair").
- Los alumnos se dividen en dos grupos y participan en un debate donde deben defender qué superpoder es el mejor. Utilizan estructuras de condicional tipo 2 para argumentar sus puntos de vista (e.g., "If I could read minds, I would know what everyone is thinking and stop crimes before they happen").

Recursos



Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

N° Sesiones

6



ACTIVIDADES INICIALES

- Los alumnos diseñan su propio superhéroe usando plantillas de dibujos. Cada estudiante crea un póster que incluye el nombre del superhéroe, poderes, debilidades y una breve descripción utilizando el condicional tipo 2 (e.g., "If I were a superhero, I would have the power of invisibility to help people without being seen").
- En grupos, los estudiantes participan en un role-play donde cada uno asume el rol de un superhéroe con poderes específicos. Deben resolver una serie de misiones o problemas usando sus poderes y describiendo sus acciones en condicional (e.g., "If I could fly, I would save the cat from the tree").

ACTIVIDADES FINALES

- Los estudiantes presentan a sus superhéroes creados en un "talent show" donde explican al resto de la clase sus poderes y qué harían con ellos. Pueden disfrazarse o usar accesorios relacionados con sus superhéroes. La actividad se concluye con una votación del "Superhéroe más creativo".
- Los estudiantes crean una tira cómica en la que su superhéroe enfrenta un desafío usando sus poderes, empleando el condicional tipo 2 en los diálogos y narraciones. La tira cómica se presenta al resto de la clase.

Medidas DUA



- Proporcionar plantillas de vocabulario y estructuras gramaticales para los estudiantes que necesiten apoyo adicional.
- Ofrecer ejemplos y modelos visuales para facilitar la comprensión de la estructura del condicional tipo 2.
- Ajustar la complejidad de las tareas (e.g., simplificación de frases o reducción de la cantidad de escritura requerida) para estudiantes con necesidades educativas especiales.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía





Especial



Academia de Habilidades de Supervivencia

Descubriendo las Emociones con El Principito

Isla Nutritiva: Aprende a Comer Saludable con Animal Crossing

Agencia de Detectives: EL caso de las Fake News

Maestros de la Prevención: Evita Accidentes con Doctor Strange

Construyendo una Fortaleza Digital con Minecraft

SDA: Academia de Habilidades de Supervivencia

ÁREA: Especial



Descripción:

La SDAA "Academia de Habilidades de Supervivencia" está diseñada para que los estudiantes adquieran conocimientos básicos de primeros auxilios a través de actividades prácticas y lúdicas. En esta academia, los alumnos serán retados a superar una serie de misiones que simulan situaciones de emergencia, donde deberán aplicar habilidades esenciales de primeros auxilios, como atender heridas, quemaduras leves, y cómo actuar en casos de desmayos o atragantamientos.

Justificación:

La enseñanza de primeros auxilios en un contexto educativo promueve la adquisición de competencias clave para la vida. Esta SDAA integra conocimientos transversales que preparan a los estudiantes para responder eficazmente en situaciones de emergencia, desarrollando la empatía, la responsabilidad, y la capacidad de actuar bajo presión. La temática de supervivencia y misiones atrae a los estudiantes y los motiva a aprender habilidades prácticas y esenciales para su bienestar y el de los demás.

Concreción Curricular

- COMPETENCIAS CLAVE:
- CCL
 - CP
 - CMCT
 - CD
 - CPSAA
 - CC
 - CE
 - CCEC



Criterios de Evaluación

- 1: Demostrar habilidades básicas para realizar primeros auxilios en situaciones simuladas, siguiendo las instrucciones de manera precisa y segura.
- 2: Expresar y describir correctamente los procedimientos básicos de primeros auxilios utilizando terminología adecuada.
- 3: Participar activamente en las actividades de equipo, mostrando cooperación y responsabilidad en la resolución de misiones de supervivencia.
- 4: Evaluar de manera reflexiva las propias actuaciones en los ejercicios prácticos de primeros auxilios, identificando aciertos y áreas de mejora.

Saberes Básicos

- Estrategias básicas de actuación en situaciones de emergencia (cortes, quemaduras, esguinces, desmayos).
- Procedimientos para realizar una reanimación cardiopulmonar básica (RCP) de manera segura y efectiva.
- Identificación y uso de los elementos del botiquín de primeros auxilios.
- Comunicación efectiva en situaciones de emergencia: cómo pedir ayuda y dar instrucciones claras.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación de la Academia de Supervivencia: Introducción al tema con un video motivacional que muestra a personas comunes convirtiéndose en héroes al aplicar primeros auxilios.
- Charla introductoria: Explicación de la importancia de los primeros auxilios y cómo los conocimientos básicos pueden salvar vidas.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Estación 3: Desmayos y Mareos: Simulaciones donde se enseña a los estudiantes cómo reaccionar ante un desmayo, incluyendo la posición de seguridad lateral.
- Estación 4: RCP Básica: Práctica con maniqués para aprender las compresiones torácicas y ventilaciones en una RCP básica.
- Estación 5: Manejo de Atravesamientos y Objetos en el Cuerpo: Taller sobre cómo manejar objetos punzantes o en el caso de un objeto atascado (como espinas o vidrios).

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES INICIALES

- Estación 1: Heridas y Hemorragias: Los estudiantes aprenden a limpiar, cubrir y cuidar heridas simuladas usando apósitos y vendajes.
- Estación 2: Quemaduras y Picaduras: Actividades prácticas donde los alumnos identifican tipos de quemaduras y cómo tratarlas, así como la atención inicial a picaduras de insectos.

ACTIVIDADES FINALES

- Competencia Final de Supervivencia: Un "rescate" simulado donde los equipos deben aplicar todo lo aprendido en una competencia divertida que evalúa su rapidez, precisión y trabajo en equipo.
- Reflexión Grupal: Discusión sobre la importancia de los primeros auxilios en la vida diaria y cómo pueden aplicar estos conocimientos en su entorno.

Recursos

Personal

- Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- Analógico
- Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA

- Adaptaciones curriculares: Material visual y auditivo para estudiantes con dificultades de aprendizaje.
- Apoyo individualizado: Refuerzos en pequeños grupos para aquellos que necesiten más tiempo o instrucciones adicionales.
- Uso de tecnología: Recursos interactivos y aplicaciones de simulación para prácticas adicionales.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Agencia de Detectives: EL caso de las Fake News

ÁREA: Especial



Descripción:

Esta SDAA tiene como objetivo que los estudiantes aprendan a identificar noticias falsas y comprendan la importancia de verificar la información que consumen. Los alumnos se convertirán en detectives en una agencia ficticia donde deberán resolver casos relacionados con la detección de noticias falsas utilizando herramientas y técnicas de verificación. La actividad fomenta el pensamiento crítico, la responsabilidad digital y la capacidad de análisis.

Justificación:

En la era digital, los estudiantes están expuestos a una gran cantidad de información, no toda veraz. Esta SDAA se enfoca en desarrollar habilidades críticas para identificar noticias falsas y fortalecer el pensamiento analítico. Aprender a distinguir entre información real y falsa es esencial para la competencia digital y contribuye a formar ciudadanos informados y responsables.

Concreción Curricular

- COMPETENCIAS CLAVE:
- CCL
 - CP
 - CMCT
 - CD
 - CPSAA
 - CC
 - CE
 - CCEC



Criterios de Evaluación

- CE.1: Identificar las características de una noticia falsa y diferenciarla de una verdadera utilizando indicadores específicos.
- CE.2: Utilizar herramientas digitales y técnicas básicas de verificación para evaluar la credibilidad de una fuente.
- CE.3: Participar activamente en actividades de grupo, mostrando habilidades de trabajo colaborativo y de comunicación efectiva en la resolución de casos de noticias falsas.
- CE.4: Reflexionar sobre la importancia de verificar la información y el impacto de las noticias falsas en la sociedad.

Saberes Básicos

- Introducción a las noticias falsas: definición y ejemplos.
- Características de las noticias falsas: titulares llamativos, falta de autoría, fuentes dudosas.
- Herramientas y técnicas de verificación: búsqueda inversa de imágenes, verificación de fuentes, y análisis de URL.
- Estrategias de pensamiento crítico: preguntas clave para evaluar la veracidad de la información.



Secuenciación

FAKE!

Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Misión introductoria: Los estudiantes reciben un video enigmático de la "Detective Agency" invitándolos a resolver el caso de noticias falsas que están confundiendo a la ciudad.
- Introducción a las Fake News: Breve presentación sobre qué son las noticias falsas, mostrando ejemplos llamativos y su impacto.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- En grupos, los estudiantes reciben diferentes "fuentes" (algunas falsas y otras verdaderas) y deben realizar un interrogatorio ficticio para identificar la veracidad.
- Cada equipo debe redactar una noticia auténtica basándose en la información verificada y presentarla al resto de la clase explicando el proceso de verificación utilizado.
- Simulación donde los estudiantes deben actuar como una agencia de noticias y decidir en tiempo real si comparten o no información recibida, aplicando sus conocimientos para evitar propagar fake news.

ACTIVIDADES INICIALES

- Actividad en la que los estudiantes deben analizar titulares y detectar los que son sospechosos de ser falsos, basándose en las características aprendidas.
- Uso de herramientas de verificación como la búsqueda inversa de imágenes y análisis de URLs para comprobar la autenticidad de noticias presentadas.

ACTIVIDADES FINALES

- Un escape room digital donde los estudiantes deben resolver una serie de pistas relacionadas con noticias falsas para "salvar" a la ciudad de una crisis de desinformación. Esta actividad evalúa todas las habilidades aprendidas de manera divertida y competitiva.
- Ceremonia de Graduación de Detectives: Entrega de diplomas y distintivos a los estudiantes que completaron con éxito el entrenamiento como detectives de fake news.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Observación directa: Registro de la participación activa y el uso correcto de técnicas de verificación durante las actividades.
- Rúbrica de evaluación: Criterios específicos para evaluar la capacidad de identificar noticias falsas y aplicar herramientas de verificación.
- Portafolio digital: Recopilación de casos resueltos y reflexiones personales sobre el proceso de verificación.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



Isla Nutritiva: Aprende a Comer Saludable con

SDA: Animal Crossing

ÁREA: Especial



Descripción:

La SDAA "Isla Nutritiva: Aprende a Comer Saludable con Animal Crossing" invita a los estudiantes a embarcarse en una aventura en su propia isla, similar a la de Animal Crossing. A través de actividades interactivas, los estudiantes aprenderán sobre nutrición y alimentación saludable mientras gestionan recursos, cultivan alimentos y crean menús balanceados para sus aldeanos.

Justificación:

El uso de una temática popular y atractiva como Animal Crossing captura la atención de los estudiantes, haciéndolos más receptivos a aprender conceptos importantes sobre nutrición. La similitud entre las tareas del juego, como cultivar frutas y pescar, y los conceptos de alimentación saludable, crea una conexión natural entre el juego y la vida real. Esta SDAA busca enseñar a los estudiantes la importancia de una dieta equilibrada y cómo aplicar esos conocimientos en su vida cotidiana, utilizando un enfoque lúdico y contextualizado.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:			
CCL	CP	CMCT	CD
CPSAA	CC	CE	CCEC

Criterios de Evaluación

- CE.1: Identificar correctamente los diferentes tipos de alimentos en la isla y asociarlos con los grupos de la pirámide alimenticia.
- CE.2: Diseñar menús equilibrados para los aldeanos de la isla, incorporando una variedad de alimentos de cada grupo.
- CE.3: Explicar cómo los diferentes alimentos contribuyen a una dieta saludable y los efectos de una mala alimentación.
- CE.4: Participar activamente en la gestión de la isla y las actividades relacionadas, demostrando la comprensión de los conceptos de nutrición aprendidos.

Saberes Básicos

- Conceptos básicos de nutrición y alimentación saludable en el contexto de la "Isla Nutritiva".
- Clasificación de alimentos según los grupos de la pirámide alimenticia: frutas, verduras, granos, proteínas, lácteos, y grasas.
- Creación de un "huerto" en la isla: cultivo de frutas y verduras, recolección de recursos naturales.
- Planificación de menús saludables para los personajes de la isla.



Secuenciación

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Bienvenida a la Isla Nutritiva: Introducción a la temática a través de un video o presentación que simule el juego de Animal Crossing, donde los estudiantes son "rescatadores" que deben cuidar de una isla y sus habitantes, gestionando los recursos alimenticios de manera saludable.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Inspirados en las actividades de intercambio del juego, los estudiantes participan en un "mercado" donde deben intercambiar alimentos y recursos para crear comidas más equilibradas para sus aldeanos. Se fomentan habilidades de negociación y toma de decisiones saludables.
- Los alumnos reciben desafíos donde los aldeanos enfrentan problemas de salud ficticios relacionados con una mala alimentación. Deben proponer soluciones a través de cambios en la dieta, explicando cómo cada alimento puede mejorar la situación de los personajes.

Recursos

Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- ✓ Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA

- Adaptación de materiales: Uso de gráficos, imágenes del juego y materiales interactivos para explicar los conceptos de nutrición.
- Apoyo adicional: Sesiones guiadas para estudiantes con dificultades, donde se utilizarán juegos y aplicaciones que simulan la gestión de recursos en la isla.
- Adaptación de actividades: Actividades simplificadas para estudiantes con necesidades educativas especiales, como la creación de menús con opciones visuales claras.



Nº Sesiones

6



ACTIVIDADES INICIALES

- Actividad 1: "Huerto de la Isla" Los estudiantes crean y gestionan un huerto en clase, donde deben plantar, cuidar y cosechar "alimentos" (pueden ser tarjetas, dibujos o elementos de plástico). Cada "cosecha" debe ser clasificada en la pirámide alimenticia, y deben discutir los beneficios de cada alimento.
- En grupos, los estudiantes diseñan menús diarios para los aldeanos de la isla, asegurando que cada uno incluya alimentos de todos los grupos nutricionales. Presentan sus menús y explican por qué son opciones saludables, usando la pirámide alimenticia como guía.

ACTIVIDADES FINALES

Para culminar la SDAA, se organiza un "festival" donde los estudiantes preparan una presentación o una feria de alimentos, mostrando platos saludables creados para los aldeanos de la isla. Cada grupo prepara una "estación" con sus menús y juegos interactivos para enseñar a otros estudiantes sobre la nutrición. Esta actividad promueve la aplicación de lo aprendido de manera colaborativa y festiva.

Sesión de retroalimentación donde los estudiantes discuten qué aprendieron sobre la nutrición y cómo planean aplicar estos conocimientos en su vida diaria. Cada alumno completa una "hoja de misión" donde anotan sus metas personales de alimentación saludable.

Calories	Fat	Saturates	Sugar	Salt	Calories	Fat	Saturates	Sugar	Salt
250	24g	3.5g	0,5	0.8g	250	24g	3.5g	0,5	0.8g
12%	30%	18%	>1%	5%	12%	30%	18%	>1%	5%

Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- ✓ Guía de observación.
- ✓ Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



Maestros de la Prevención: Evita Accidentes con

SDA: Doctor Strange

ÁREA: Especial



Descripción:

La SDAA "Maestros de la Prevención: Evita Accidentes con Doctor Strange" está diseñada para enseñar a los estudiantes cómo prevenir accidentes tanto en la escuela como en casa, utilizando la temática de Doctor Strange. Los estudiantes aprenderán a identificar posibles peligros y a tomar decisiones proactivas para evitarlos, tal como el personaje utiliza su capacidad para ver futuros posibles y proteger a los demás.

Justificación:

La prevención de accidentes es una habilidad esencial para la vida, y enseñar a los estudiantes a anticipar y evitar peligros puede reducir significativamente los riesgos tanto en la escuela como en el hogar. Usar la temática de Doctor Strange, un personaje conocido por su capacidad para prever y prevenir catástrofes, conecta con los estudiantes de una manera atractiva y contextualiza el aprendizaje en un entorno familiar y emocionante.

Concreción Curricular

- COMPETENCIAS CLAVE:
- CCL

CP

CMCT

CD

CPSAA

CC

CE

CCEC

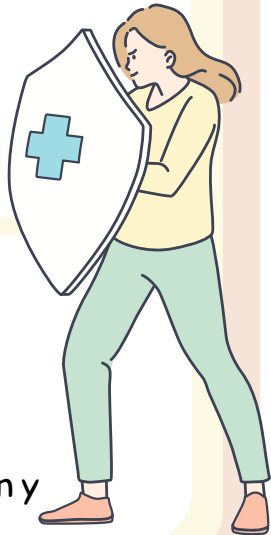


Criterios de Evaluación

- CE.1: Identificar y describir correctamente los posibles riesgos de accidentes en distintos entornos (clase, casa, patio de recreo).
- CE.2: Proponer medidas efectivas para la prevención de accidentes, basadas en la identificación de peligros.
- CE.3: Participar activamente en simulaciones y juegos de rol sobre prevención de accidentes, demostrando la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
- CE.4: Comunicarse de manera clara y efectiva al dar instrucciones sobre seguridad y prevención de accidentes.

Saberes Básicos

- Identificación de riesgos comunes de accidentes en el hogar y en la escuela.
- Estrategias y medidas de prevención de accidentes: señalización, orden y limpieza, uso adecuado de materiales y dispositivos de seguridad.
- Primeros auxilios básicos: cómo actuar ante cortes, caídas y quemaduras leves.
- Simulaciones de situaciones de riesgo y cómo aplicar medidas de prevención y primeros auxilios.



Secuenciación

Nº Sesiones

5



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación: "La Visión de Doctor Strange" Introducción a la temática con un video o historia sobre Doctor Strange utilizando su habilidad de anticipación para prevenir desastres. Se plantea el reto: los estudiantes serán aprendices de Doctor Strange y aprenderán a prever y evitar accidentes.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Actividad 3: "La Batalla contra los Accidentes": En simulaciones, los estudiantes enfrentan desafíos donde deben actuar rápidamente para evitar un accidente (ej. alguien resbalando con agua en el suelo). Utilizan lo aprendido para aplicar medidas preventivas y practicar primeros auxilios básicos.
- Actividad 4: "Mapa de los Peligros" Los estudiantes crean un "mapa" de su entorno (escuela o casa) marcando los puntos de riesgo identificados y colocando señales de advertencia o recomendaciones de seguridad. Esta actividad refuerza la observación y la planificación preventiva.

ACTIVIDADES INICIALES

- Actividad 1: "El Ojo de Agamotto" Los estudiantes participan en un juego de observación donde deben "ver" posibles riesgos en imágenes de entornos como una clase o una casa. Cada grupo discute y propone medidas de prevención, como si tuvieran el poder de anticipar los peligros.
- Actividad 2: "Escudo de Protección": Crean un "escudo" personal o grupal con símbolos que representan las medidas de prevención más importantes para ellos (ej. cinturón de seguridad, señales de advertencia). Presentan su escudo y explican cómo usarlo en diferentes situaciones.

ACTIVIDADES FINALES

- Actividad de Cierre: "Rescate de la Dimensión Segura": En un gran juego final, los estudiantes participan en una misión de "rescate" donde deben superar una serie de desafíos para "salvar" la dimensión segura. Este juego puede incluir estaciones de retos físicos y mentales relacionados con la prevención de accidentes, usando lo aprendido a lo largo de la SDAA. Esta actividad de cierre es dinámica y festiva, con los estudiantes trabajando en equipo para demostrar su conocimiento en un entorno divertido y

Recursos

Personal	Material	Organizativo
☒ Profesores extra	☒ Analógico	☒ Clases
☐ Orientador, PT, AL	☒ Digital	☐ Espacio abierto
☒ Familias	☐ Propio (Elaborado)	☒ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de materiales: Uso de gráficos, videos y material interactivo para explicar conceptos complejos de prevención de manera accesible.
- Apoyo adicional: Grupos de apoyo con tutorías para estudiantes que necesitan más tiempo o ayuda adicional para comprender los conceptos de seguridad.
- Actividades diferenciadas: Ajustes en la complejidad de las simulaciones y juegos de rol para atender a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Tecnología asistiva: Uso de aplicaciones de realidad aumentada (LUDUS) para simular entornos de riesgo y practicar la identificación y mitigación de peligros.

Inst Evaluación

- ☐ Rúbrica de evaluación.
- ☒ observación directa
- ☐ Guía de observación.
- ☐ Escala de estimación.
- ☐ Mapa conceptual.
- ☐ Diana de autoevaluación.
- ☐ Registro de conductas.
- ☒ Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Descubriendo las Emociones con El Principito

ÁREA: Especial



Descripción:

La SDAA "Descubriendo las Emociones con El Principito" está diseñada para ayudar a los estudiantes a identificar, comprender y gestionar sus emociones a través de la exploración de los viajes de El Principito. En cada planeta que visita, se aborda una emoción o valor diferente, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre sus propias experiencias emocionales y aprender estrategias para manejar situaciones difíciles.

Justificación:

Desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes es fundamental para su bienestar personal y social. A través de la temática de "El Principito", los estudiantes pueden identificar y reflexionar sobre diversas emociones y aprender a gestionarlas de manera positiva. Este cuento clásico ofrece una narrativa que conecta profundamente con los temas de autoconocimiento, empatía y resiliencia, aspectos clave de la inteligencia emocional.

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

- CCL
- CP
- CMCT
- CD
- CPSAA
- CC
- CE
- CCEC

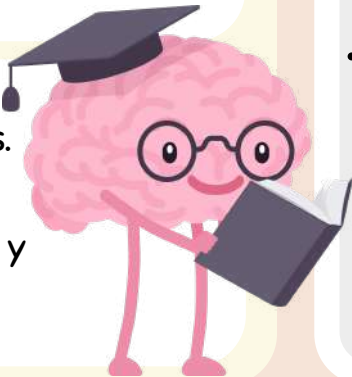


Criterios de Evaluación

- CE.1: Identificar y nombrar correctamente las emociones propias y las observadas en los personajes de la historia de "El Principito".
- CE.2: Describir situaciones en las que han experimentado emociones similares a las vividas por El Principito y proponer estrategias para gestionarlas.
- CE.3: Participar activamente en actividades de expresión emocional y juegos de rol, mostrando comprensión y empatía hacia los demás.
- CE.4: Comunicar de manera efectiva y respetuosa sus emociones y pensamientos durante las discusiones en grupo.

Saberes Básicos

- Reconocimiento e identificación de emociones básicas y complejas.
- Expresión emocional: cómo comunicar lo que sentimos de manera adecuada.
- Estrategias para la regulación emocional: respiración, mindfulness, y la importancia del diálogo interno positivo.
- Empatía y comprensión del otro: aprender a ponerse en el lugar de los demás.



Secuenciación



Nº Sesiones

5



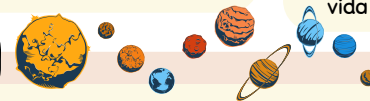
ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación: "El Viaje Emocional de El Principito" Introducción a la temática con la historia de El Principito, destacando los planetas que visita y los personajes que representan diferentes emociones y valores (soledad, tristeza, amor, amistad, etc.). Se plantea el objetivo de la SDAA: explorar y entender las propias emociones a través de este viaje.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Actividad 3: "El Zorro y la Amistad" Inspirados por la relación entre El Principito y el Zorro, los estudiantes crean una "Guía de la Amistad" donde describen qué hace a una buena amistad y cómo cuidar las relaciones. Esta actividad incluye la identificación de emociones positivas y negativas en las relaciones interpersonales y cómo manejarlas.
- Actividad 4: "El Astrónomo y la Perspectiva" Mediante una actividad de reflexión, los estudiantes comparan sus propias perspectivas con las de otros personajes y comparten en grupo cómo pueden cambiar sus pensamientos y emociones al ver las cosas desde diferentes puntos de vista. Esta actividad refuerza la empatía y la capacidad de ver más allá de uno mismo.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- ✓ Orientador, PT, AL
- ✓ Familias

Material

- ✓ Analógico
- Digital
- ✓ Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- Espacio Virtual

Medidas DUA



- Adaptación de contenidos: Uso de recursos visuales y auditivos para facilitar la comprensión de conceptos emocionales.
- Apoyo adicional: Grupos de reflexión guiada para estudiantes que necesiten apoyo extra en la identificación y gestión de emociones.
- Diferenciación de actividades: Propuestas de actividades con distintos niveles de complejidad, permitiendo a cada estudiante participar según su nivel de confort.



Inst Evaluación

- Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- ✓ Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- ✓ Diana de autoevaluación.
- Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA: Construyendo una Fortaleza Digital con Minecraft

ÁREA: Especial



Descripción:



Esta SDAA está diseñada para que los estudiantes aprendan sobre la importancia de la seguridad digital a través de la analogía con la construcción en Minecraft. Los estudiantes explorarán cómo proteger sus datos personales en internet de la misma manera que protegen sus construcciones en el juego: seleccionando materiales adecuados (contraseñas seguras), fortaleciendo sus murallas (ajustes de privacidad), y evitando los peligros (hackers y virus).

Justificación:



La seguridad digital es una competencia clave en la sociedad actual, especialmente para los jóvenes que navegan por internet desde edades tempranas. Utilizar Minecraft, un juego ampliamente popular entre los estudiantes, permite abordar estos conceptos de manera lúdica y efectiva, asegurando que comprendan la importancia de proteger sus datos personales y establecer buenos hábitos en línea.



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

- CCL
- CP
- CMCT
- CD
- CPSAA
- CC
- CE
- CCEC



Criterios de Evaluación

- CE.1: Identificar y aplicar buenas prácticas de seguridad digital en actividades cotidianas y en el uso de plataformas en línea.
- CE.2: Crear contraseñas seguras y comprender su importancia a través de analogías con materiales en Minecraft.
- CE.3: Reconocer los riesgos de compartir información personal en línea y proponer medidas de protección.
- CE.4: Participar activamente en actividades de simulación, demostrando comprensión de los conceptos de seguridad digital.

Saberes Básicos

- Concepto de seguridad digital y protección de datos personales.
- Creación y gestión de contraseñas seguras.
- Riesgos de la navegación en internet y cómo evitarlos.
- Importancia de la privacidad y de proteger la información en redes sociales y plataformas digitales.



Secuenciación

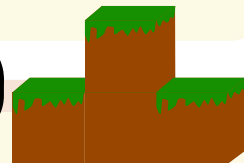
ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

- Presentación: "Defendiendo tu Fortaleza Digital" Introducción a la importancia de la seguridad digital usando un vídeo introductorio que conecta los conceptos de seguridad con la construcción en Minecraft. Se explican los objetivos de la SDAA y se establece el reto: construir una fortaleza digital tan sólida como una de obsidiana en Minecraft.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

- Actividad 2: "Protege tu Casa: Configuraciones de Privacidad" Mediante un taller interactivo, los estudiantes ajustan configuraciones de privacidad en perfiles simulados, aprendiendo a "cerrar las puertas y ventanas" de sus redes sociales y cuentas en línea. Se emplean ejemplos reales para ilustrar los peligros de una "casa digital" desprotegida, como dejar la cuenta abierta o compartir ubicaciones sin pensar.
- Actividad 3: "Enemigos en la Noche: Hackers y Virus" Los estudiantes participan en un juego de rol donde deben defender sus fortificaciones contra ataques de "hackers" (zombies y creepers) en Minecraft. Discuten las formas en que pueden aplicar estrategias de defensa en la vida real, como la actualización de software, uso de antivirus, y evitar descargas peligrosas.

Recursos



Personal

- ✓ Profesores extra
- Orientador, PT, AL
- Familias

Material

- ✓ Analógico
- ✓ Digital
- Propio (Elaborado)

Organizativo

- ✓ Clases
- Espacio abierto
- ✓ Espacio Virtual

Medidas DUA



- Recursos visuales y guías: Uso de vídeos y guías visuales que expliquen los conceptos de seguridad digital de manera simple y accesible.
- Apoyo personalizado: Grupos pequeños o individuales para estudiantes que necesiten una comprensión más detallada de los conceptos.
- Adaptación de actividades: Ejercicios con diferentes niveles de complejidad, permitiendo a cada estudiante participar según su nivel de habilidad digital.



Inst Evaluación

- ✓ Rúbrica de evaluación.
- observación directa
- Guía de observación.
- Escala de estimación.
- Mapa conceptual.
- Diana de autoevaluación.
- ✓ Registro de conductas.
- Diario de clase.

Nivel Autonomía



SDA:

ÁREA: NIVEL

Descripción:

Justificación:



Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL

CP

CMCT

CD

CPSAA

CC

CE

CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

CE3

CE5

CE7

CE9

CE2

CE4

CE6

CE8

CE10

Criterios de Evaluación

Saberes Básicos





Secuenciación

Nº Sesiones



ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

ACTIVIDADES INICIALES

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

ACTIVIDADES FINALES

Recursos

☒ ☒ ☒



Personal

Profesores extra

Orientador, PT, AL

Familias

Material

Analógico

Digital

Propio (Elaborado)

Organizativo

Clases

Espacio abierto

Espacio Virtual

Medidas DUA



Inst Evaluación

☐

Rúbrica de evaluación.

☐

☐

Lista de cotejo.

☐

☐

Guía de observación.

☐

☐

Escala de estimación.

☐

☐

Mapa conceptual.

☐

☐

Diana de autoevaluación.

☐

☐

Registro de conductas.

☐

☐

Diario de clase.

Nivel Autonomía

SDA: _____

ÁREA: _____ NIVEL _____

Descripción:

Justificación:

Concreción Curricular

COMPETENCIAS CLAVE:

CCL

CP

CMCT

CD

CPSAA

CC

CE

CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1

CE3

CE5

CE7

CE9

CE2

CE4

CE6

CE8

CE10

Criterios de Evaluación

Saberes Básicos

Secuenciación

Nº Sesiones

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

ACTIVIDADES INICIALES

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

ACTIVIDADES FINALES

Recursos

Personal

Material

Organizativo

Profesores extra

Analógico

Clases

Orientador, PT, AL

Digital

Espacio abierto

Familias

Propio (Elaborado)

Espacio Virtual

Medidas DUA

Inst Evaluación

Nivel Autonomía

Rúbrica de evaluación.

Lista de cotejo.

Guía de observación.

Escala de estimación.

Mapa conceptual.

Diana de autoevaluación.

Registro de conductas.

Diario de clase.

