



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

IES GUADALMEDINA

CURSO 2025/2026

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN FÍSICA

ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.	PÁG. 3
2. CONTEXTO	PÁG. 4
3. MARCO LEGAL	PÁG. 6
4. OBJETIVOS.	PÁG. 7
5. DESARROLLO CURRICULAR DE ESO: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DESARROLLO.	PÁG. 8
6. INCORPORACIÓN DE LOS PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.	PÁG. 29
7. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.	PÁG 33
8. METODOLOGÍA.	PÁG 35
9. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.	PÁG 40
10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	PÁG. 40
11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.	PÁG. 44
12. AUTOEVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.	PÁG. 51
13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	PÁG. 54
14. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.	PÁG. 55
15. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.	PÁG.56

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.

Esta programación didáctica se ha planificado para los cursos 1º, 2º, 3º y 4º de ESO en la materia de Educación Física.

El Departamento de Educación Física del IES Guadalmedina en el curso 2025/2026 lo conforman los siguientes profesores:

- Alejandro Romero Serra.
- David Vallet González
(adscrito al departamento)

El reparto de horas de ambos docentes, queda de la siguiente forma:

Alejandro: 6h en 1º ESO, 4h en 2º ESO, 4h en 3º ESO y 4 h en 4º ESO.
JEFE DE DEPARTAMENTO.

David: 3h en 1º ESO.

TOTAL 18H.

TOTAL 3 H.

El horario previsto para las reuniones de los miembros del departamento son los miércoles a 2ª hora (09:00 a 10:00). En cualquier caso, las reuniones del Departamento se harán previa convocatoria por parte del jefe del Departamento. Los objetivos generales de dichas reuniones serán:

- Comunicación del jefe de departamento a los miembros del mismo de cualquier información que sea necesaria
- Decisiones y acuerdos tomados en las reuniones del Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica.
- Cursos de formación.
- Poner en común problemas, contratiempos o cualquier otra circunstancia que pueda ser de interés respecto al desarrollo del curso escolar.
- Evaluación de la práctica docente mediante el seguimiento y revisión de la programación para estudiar su grado de cumplimiento, así como proponer modificaciones y mejoras.
- Alcanzar acuerdos y tomar decisiones consensuadas respecto a cualquier tema tratado en la reunión.
- Analizar los resultados académicos y proponer mejoras.
- Los temas tratados y los acuerdos alcanzados en las reuniones serán reflejados en el libro de actas del Departamento por el Jefe de Departamento.

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo que establece el currículo para la ESO, y el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, que establece el currículo para Bachillerato, le otorgan a la materia de Educación Física el desarrollo de la competencia motriz. De este modo, la Educación Física debe contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad humana y las características propias a través del desarrollo corporal, el aprendizaje instrumental básico, la autonomía y la socialización.

La programación didáctica debe partir del contexto inmediato del alumnado y se debe adaptar a sus condiciones personales y sus posibilidades. En esta materia, los alumnos y alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su propio trabajo, constatar y comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas que a su vez estimularán la creatividad, huyendo de modelos fijos o estereotipados. La materia de Educación Física es una disciplina de acción y reflexión, donde en las actividades, desarrolladas mediante situaciones de aprendizaje, debe valorarse más los procesos que los resultados.

Los pilares fundamentales sobre los que se construirá el currículo de este curso serán. Enfoque basado en el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** mediante la propuesta un currículo flexible e inclusivo que permita el acceso al aprendizaje de todo el alumnado. **Generalidad y variedad**, para la creación de un currículo más atractivo e interesante para los alumnos y alumnas, además el aprendizaje será vivenciado con lo cual será más significativo. **Respeto** entre los compañeros y compañeras, no se permitirá bajo ningún concepto actitudes discriminatorias, faltas de respeto, etc. hacia los compañeros y compañeras. Se debe crear un clima de aula donde los alumnos y alumnas se sientan bien, donde sepan que no van a ser ridiculizados, ni amonestados por sus actuaciones, sino todo lo contrario, serán animados a que jueguen, a que practiquen y a que aprendan.

Seguridad evitando cualquier situación de riesgo para la salud del alumnado. De este modo, partiremos de su nivel de desarrollo motor y evitaremos ejercicios contraindicados para su nivel de capacidad. Deberán aprender desde el primer momento, desde la primera unidad didáctica, cuáles son las normas para realizar actividad física segura y saludable. No se plantearán situaciones que sobrepasen sus limitaciones físicas, desde el punto de vista de la intensidad, del tiempo de ejecución, del material utilizado... Se vigilará que el material y las instalaciones estén en óptimas condiciones para ser utilizado.

Esta programación se presenta estructurada en tres grandes bloques: en el primero se presentan los elementos curriculares, insistiendo en la relación coherente de los mismos, proponiéndose como eje de relación las competencias específicas; en el segundo, se desarrollan las situaciones de aprendizaje mediante la propuesta de metodologías activas y participativas; en el tercer bloque, se desarrollan las medidas de atención a la diversidad desde el enfoque del DUA y se evalúa la práctica docente.

2. CONTEXTO.

El IES Guadalmedina se encuentra ubicado en la barriada Palma-Palmilla, al norte de la ciudad de Málaga, entre el río Guadalmedina, el monte Cerro Coronado y la autovía de circunvalación de la ciudad. El barrio, constituido por distintos núcleos, cuenta con más de 6.000 viviendas. Fue construido en los años 60 y 70 por el Ministerio de la Vivienda y otras entidades benéficas dentro del marco político asistencial imperante en la época. La población censada supone alrededor de los 31.000 habitantes más inmigrantes no censados. Es un barrio con un marcado carácter multicultural, donde predominan familias de etnia gitana, compartiendo espacios con familias árabes, caucásicas, rumanas y, sobre todo en los últimos años, con familias de países de África negra, como pueden ser Senegal o Nigeria. Suelen ser familias religiosas y conservadoras, que se relacionan, sobre todo, con su entorno inmediato, quedándose dentro del mismo barrio, aunque este es un dato que está cambiando en los últimos años. Los menores de 16 años son alrededor del 20%. La población activa también ronda el 20%; la mayor parte de los empleos son mal remunerados debido a la escasa cualificación profesional, lo que demuestra la grave crisis económica del barrio. La actividad económica de esta zona se caracteriza por la economía sumergida, con la consiguiente inestabilidad laboral y familiar que conlleva. De ahí que la barriada Palma-Palmilla sea una zona periférica de amplia marginación, caracterizada por el paro, escasa cualificación laboral, empobrecimiento socioeconómico creciente, analfabetismo y falta de expectativas, delincuencia, drogadicción y un largo etc. de conductas antisociales.

El I.E.S. Guadalmedina comenzó su andadura, como sección del .E.S. La Rosaleda, en el curso 1998/99 en las instalaciones del antiguo Colegio de E.G.B. La Rosaleda. Es el único centro público, que imparte Educación Secundaria Obligatoria en la barriada. A él acuden las familias de Palma- Palmilla con menos interés por la formación de sus hijos e hijas, así como alumnado inmigrante recién llegado a nuestro país. El resto de la población de la barriada opta por otros centros fuera de la zona. Se trata de un centro pequeño, con una afluencia en torno a 246 alumnos y alumnas (196 ESO y 56 de Ciclos). Teniendo censados 80 NEAE. Se trata, por otro lado, del único centro público que imparte Educación Secundaria Obligatoria en la barriada y está catalogado, además, como Instituto de difícil desempeño. En él se imparten enseñanzas para los cuatro cursos de la E.S.O., además de dos ciclos de Formación Profesional de Grado Básico, uno de Peluquería y Estética y otro de Jardinería y de Composiciones Florales. Del alumnado somos conscientes de que pocos tienen unas vivencias y unas condiciones sociofamiliares reforzadoras de un desarrollo positivo de su personalidad. De los diferentes datos y estudios realizados, podemos resumir que nuestro alumnado presenta unas especiales dificultades para el aprendizaje, como son:

- Falta de atención y de motivación.
- Pobreza en el área de expresión.
- Estructuras lingüísticas mal aprendidas.
- Bajo nivel de autoestima.

- Carencia de recursos personales.
- Deficientes hábitos higiénicos-dietéticos.
- Hipermotricidad y conducta agresiva.
- Carencias afectivas.

Estos problemas se traducen en un alto índice de fracaso escolar, que aumenta conforme a la edad del alumnado. Aunque cada vez es más infrecuente que el alumnado abandone la escolaridad antes de cumplir los 16 años, lo normal es que la mayor parte del alumnado se quede sin obtener el título de Graduado en Educación Secundaria. El número de alumnos/as de etnia gitana es muy alto, aproximadamente el 60% de la población, dependiendo del curso, un 20% árabe, y un 20% de tras nacionalidades o locales. Se observa que cada vez aumenta más el número de alumnado inmigrante, superando ya el 30% del total. De estos destacan por su número los marroquíes, que casi rozan el 20% del total del instituto. Por último, el nivel cultural de las familias de la barriada Palma-Palmilla es muy bajo. El número de personas mayores de 16 años sin estudios se puede aproximar el 75% de la población. De estos, una gran mayoría son analfabetos. El tanto por ciento de personas con el Graduado Escolar apenas supera el 10%; y con estudios de Bachillerato, Grado Medio y Grado Superior, no llega al 5%. Además, cabe resaltar la gran movilidad social que presentan, debido a las múltiples facetas que intervienen en su vida (visitas prolongadas a familiares en otras provincias, peleas entre familias rivales, traslados de prisión de familiares, etc). Esto hace que la mayoría del alumnado haya pasado por diversos centros educativos, no completando su formación y con un elevado absentismo en algunos casos, todo lo cual incide de forma negativa en su proceso formativo.

En este contexto socio económico, y después de la evaluación inicial efectuada durante la tercera semana del curso escolar (1 y 2 de octubre), el alumnado de los grupos de Música presenta, en torno a un 50%, dificultades en los aspectos pedagógicos básicos de la materia (en primero de la ESO disminuye a un 30%), además de tener, en general, escasa motivación, poco hábito de trabajo y concentración y un alto grado de comportamiento con dificultades de atención importantes. No hay que olvidar al alumnado que requiere especial atención, el alumnado NEAE. Es por esto, que se hace necesario una elección adecuada de las metodologías y las estrategias, para que de esta manera esta diversidad del alumnado y sus necesidades adquiera los contenidos mínimos que marca la normativa vigente. Para poder adaptar las actividades, y la presente programación, a las diferentes capacidades e intereses del alumnado, uno de los pilares fundamentales de esta programación será el diseño de actividades inclusivas y el aprendizaje cooperativo, de manera que las actividades que se desarrollen contengan estas premisas, y por lo tanto, atiendan la diversidad real del centro, donde el alumnado parte de un punto común de conocimiento pero donde no hay un punto final (interpretación de diferentes instrumentos musicales con diferentes grados de dificultad en su ejecución, interpretación conjunta e individual de los mismos, y realización de fichas varias de los diferentes aspectos teóricos de la materia).

3. MARCO LEGAL.

El marco legal de referencia para la elaboración de la programación didáctica para el curso 2023-2024 es el siguiente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. – Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los institutos de educación secundaria.
- Orden de 20 de junio de 2011, que regula medidas para la promoción de la convivencia escolar y el derecho de las familias a participar en el proceso educativo de sus hijos e hijas (se regulan los protocolos relacionados con la convivencia y los compromisos de las familias).
- Orden de 28 de abril de 2015, por la que se modifica la Orden de 20 de junio de 2011 (protocolo de identidad de género)
- Instrucciones de 11 de enero de 2017 que regula la aplicación del protocolo de ciberacoso. – Instrucciones de 8 de marzo de 2017 por las que se actualiza el protocolo relacionado con el alumnado NEAE

Por último, en relación a las actividades extraescolares y complementarias:

- En relación a las actividades extraescolares, el Decreto 6/2017, de 16 de enero, y la Orden de 17 abril de 2017.
- En relación a las actividades complementarias, la Orden de 14 de julio de 1998 y las Instrucciones de 18 de diciembre de 1998.
-

4. OBJETIVOS.

4.1 Objetivos de Educación Secundaria Obligatoria.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada. j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

m) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades. n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

5. DESARROLLO CURRICULAR DE ESO: COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DESARROLLO.

5.1 Competencias específicas de la ESO en Educación Física.

Competencia específica 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias, a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo de su tiempo libre y así mejorar la calidad de vida.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4.

Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.

Competencia específica 3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC3.

Competencia específica 4: Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales, y en particular la andaluza.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP3, CD3, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4

Competencia específica 5: Adoptar un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a la conservación de medio natural y urbano, reconociendo la importancia de preservar el entorno natural de Andalucía. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CD1, CD2, CC4, CE1, CE3.

5.2. Saberes básicos de Educación Física para la ESO.

1º de ESO	2º de ESO
A. Vida activa y saludable	
<p>FI.1.A.1. Salud física.</p> <p>EFI.1.A.1.1. Tasa mínima de actividad física diaria y semanal.</p> <p>EFI.1.A.1.2. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales.</p> <p>EFI.1.A.1.3. Alimentación saludable y valor nutricional de los alimentos, alimentación y actividad física.</p> <p>EFI.1.A.1.4. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural, respiración y relajación.</p> <p>EFI.1.A.1.5. Musculatura del core (zona media o lumbo-pélvica) y su relación con el mantenimiento de la postura.</p> <p>EFI.1.A.1.6. Cuidado del cuerpo: calentamiento general autónomo.</p> <p>EFI.1.A.2. Salud social.</p> <p>EFI.1.A.2.1. Efectos sobre la salud de malos hábitos vinculados a comportamientos sociales.</p> <p>EFI.1.A.2.2. Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género y competencia motriz, y de los comportamientos violentos e incitación al odio en el deporte.</p> <p>EFI.1.A.3. Salud mental.</p> <p>EFI.1.A.3.1. Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices.</p> <p>EFI.1.A.3.2. La actividad física como fuente de disfrute, liberación de tensiones, cohesión social y superación personal</p>	<p>EFI.2.A.1. Salud física.</p> <p>EFI.2.A.1.1. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales.</p> <p>EFI.2.A.1.2. Alimentación saludable y valor nutricional de los alimentos, alimentación y actividad física.</p> <p>EFI.2.A.1.3. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural, respiración y relajación.</p> <p>EFI.2.A.1.4. Musculatura del core (zona media o lumbo-pélvica) y su relación con el mantenimiento de la postura.</p> <p>EFI.2.A.1.5 Pautas para tratar el dolor muscular de origen retardado.</p> <p>EFI.2.A.1.6. Características de las actividades físicas saludables.</p> <p>EFI.2.A.2. Salud social. Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género y competencia motriz, y de los comportamientos violentos e incitación al odio en el deporte.</p> <p>EFI.2.A.3. Salud mental.</p> <p>EFI.2.A.3.1. Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices.</p> <p>EFI.2.A.3.2. Reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos o experiencias negativas.</p> <p>EFI.2.A.3.3. Trastornos alimenticios asociados a la práctica de la actividad física y deporte.</p>

B. Organización y gestión de la actividad física

EFI.1.B.1. Elección de la práctica física: gestión de las situaciones de competición en base a criterios de lógica, respeto al rival y motivación.

EFI.1.B.2. Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas de higiene como elemento imprescindible en contextos de práctica de la actividad física y deportiva.

EFI.1.B.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo.

EFI.1.B.4. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física.

EFI.1.B.5. Uso de internet y de diversas herramientas informáticas: búsqueda, selección y elaboración de información relacionada con la actividad físico-deportiva y presentación de la misma.

EFI.1.B.6. Riesgos de internet y uso crítico y responsable de las herramientas y/o plataformas digitales.

EFI.1.B.7. Prevención de accidentes en las prácticas motrices.

EFI.1.B.7.1. Calzado deportivo y ergonomía.

EFI.1.B.7.2. Medidas de seguridad en actividades físicas dentro y fuera del centro escolar.

EFI.1.B.7.3. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas.

EFI.1.B.7.4. Técnica PAS (proteger, avisar, socorrer). Protocolo 112.

EFI.2.B.1. Preparación de la práctica motriz: autoconstrucción de materiales como complemento y alternativa en la práctica de actividad física y deporte.

EFI.2.B.2. La higiene como elemento imprescindible en la práctica de actividad física y deportiva. EFI.2.B.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación para reconducir los procesos de trabajo.

EFI.2.B.4. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física.

EFI.2.B.5. Uso de internet y de diversas herramientas informáticas: búsqueda, selección y elaboración de información relacionada con la actividad físico-deportiva y presentación de la misma.

EFI.2.B.6. Riesgos de internet y uso crítico y responsable de las herramientas y/o plataformas digitales.

EFI.2.B.7. Prevención de accidentes en las prácticas motrices.

EFI.2.B.7.1. Medidas de seguridad en actividades físicas dentro y fuera del centro escolar.

EFI.2.B.7.2. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas.

EFI.2.B.7.3. Protocolo RCP (reanimación cardiopulmonar).

C. Resolución de problemas en situaciones motrices

EFI.1.C.1. Toma de decisiones. Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales.

EFI.1.C.2. Esquema corporal: integración de los diferentes aspectos coordinativos, espaciales y temporales en determinadas secuencias motrices y/o deportivas.

EFI.1.C.3. Capacidades perceptivo-motrices en el contexto de la práctica deportiva condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas orientadas a la salud.

EFI.1.C.4. Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico deportivas.

EFI.1.C.5. Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones/problemas de forma original, tanto individualmente como en grupo.

EFI.1.C.6. Actitud crítica ante elementos del entorno que supongan obstáculos a la actividad universal y la movilidad activa, autónoma, saludable y segura.

EFI.1.C.7. Adaptación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.

EFI.1.C.8. Adaptación de las acciones propias a las estrategias básicas de ataque y defensa en diferentes situaciones motrices en deportes de colaboración oposición con y sin interacción con un móvil

EFI.2.C.1. Toma de decisiones.

EFI.2.C.1.1. Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales en las que se desarrolla en situaciones motrices individuales.

EFI.2.C.1.2. Pautas grupales para optimizar los recursos motrices del grupo de cara a la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas.

EFI.2.C.1.3. Análisis de movimientos y patrones motores del adversario para actuar en consecuencia en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.

EFI.2.C.1.4. Adaptación de los movimientos propios a las acciones del contrario en situaciones de oposición.

EFI.2.C.1.5. Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil y aplicación de estrategias. EFI.2.C.2. Esquema corporal: integración de los diferentes aspectos coordinativos, espaciales y temporales en determinadas secuencias motrices y/o deportivas.

EFI.2.C.3. Capacidades condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas orientadas a la salud.

EFI.2.C.4. Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico deportivas.

EFI.2.C.5. Creatividad motriz: resolución de retos y situaciones/problema.

D. Autorregulación emocional e interacción social en las situaciones motrices

EFI.1.D.1. Gestión emocional.
EFI.1.D.1.1. El estrés en situaciones motrices. Sensaciones, indicios y manifestaciones.
EFI.1.D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices.
EFI.1.D.1.3. Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos. EFI.1.D.1.4. Reconocimiento y concienciación emocional.
EFI.1.D.2. Habilidades sociales.
EFI.1.D.2.1. Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas: ayuda, colaboración, cooperación, empatía y solidaridad.
EFI.1.D.2.2. Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social.
EFI.1.D.2.3. Funciones de arbitraje deportivo.
EFI.1.D.2.4. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBIfóbicas o sexistas). Asertividad y autocuidado.

EFI.2.D.1. Gestión emocional.
EFI.2.D.1.1. El estrés en situaciones motrices. Sensaciones, indicios y manifestaciones.
EFI.2.D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices.
EFI.2.D.1.3. Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos. EFI.2.D.1.4. Reconocimiento y concienciación emocional.
EFI.2.D.2. Habilidades sociales.
EFI.2.D.2.1. Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas: ayuda, colaboración, cooperación, empatía y solidaridad.
EFI.2.D.2.2. Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social.
EFI.2.D.2.3. Funciones de arbitraje deportivo.
EFI.2.D.2.4. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBIfóbicas o sexistas). Asertividad y autocuidado.

E. Manifestaciones de la cultura motriz	
<p>EFI.1.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural.</p> <p>EFI.1.E.2. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p> <p>EFI.1.E.3. Deporte y perspectiva de género. Medios de comunicación y promoción del deporte en igualdad. Presencia y relevancia de figuras del deporte.</p>	<p>1. Usos comunicativos de la corporalidad. EFI.2.E.1.1. Expresión de sentimientos y emociones en diferentes contextos.</p> <p>EFI.2.E.1.2. Técnicas de interpretación.</p> <p>EFI.2.E.2. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo. El Flamenco. EFI.2.E.3. Deporte y perspectiva de género. EFI.2.E.3.1. Análisis crítico. Igualdad de género en las profesiones asociadas al deporte (comentaristas, periodistas, deportistas, técnicos y técnicas, y otras).</p> <p>EFI.2.E.3.2. Influencia del deporte en la cultura actual: el deporte como fenómeno de masas. Impacto social, aspectos positivos y negativos.</p>
F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno	
<p>EFI.1.F.1. Normas de uso: respeto a las normas viales en desplazamientos activos cotidianos para una movilidad segura, saludable y sostenible. EFI.1.F.2. Nuevos espacios y prácticas deportivas. EFI.1.F.3. Utilización de espacios urbanos y naturales desde la motricidad (parkour, skate u otras manifestaciones similares).</p> <p>EFI.1.F.4. Análisis del riesgo en las prácticas físico deportivas en el medio natural y urbano: medidas de seguridad en actividades de los distintos entornos con posibles consecuencias graves en los mismos</p>	<p>EFI.2.F.1. Consumo responsable: autoconstrucción de materiales reciclados para la práctica motriz. EFI.2.F.2. Cuidado del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en entornos urbanos y naturales de la red de espacios protegidos andaluces.</p> <p>EFI.2.F.3. Diseño de actividades físicas en el medio natural y urbano.</p> <p>EFI.2.F.4. La práctica de la bicicleta como medio de transporte habitual.</p>

3º de ESO	4º de ESO
A. Vida activa y saludable	
<p>EFI.3.A.1. Salud física.</p> <p>EFI.3.A.1.1. Control de resultados y variables fisiológicas básicas como consecuencia del ejercicio físico.</p> <p>EFI.3.A.1.2. Autorregulación y planificación del entrenamiento.</p> <p>EFI.3.A.1.3. Alimentación saludable (dieta mediterránea, plato de Harvard) y análisis crítico de la publicidad (dietas no saludables, fraudulentas o sin base científica. Alimentos no saludables y similares).</p> <p>EFI.3.A.1.4. Educación postural: movimientos, posturas y estiramientos ante dolores musculares.</p> <p>EFI.3.A.1.5. Ergonomía en actividades cotidianas (frente a pantallas, ordenador, mesa de trabajo y similares).</p> <p>EFI.3.A.1.6. Cuidado del cuerpo: calentamiento específico autónomo.</p> <p>EFI.3.A.1.7. Prácticas peligrosas, mitos y falsas creencias en torno al cuerpo y a la actividad física.</p>	<p>EFI.4.A.1. Salud física.</p> <p>EFI.4.A.1.1. Control de resultados y variables fisiológicas básicas como consecuencia del ejercicio físico.</p> <p>EFI.4.A.1.2. Autorregulación y planificación del entrenamiento.</p> <p>EFI.4.A.1.3. Pautas para tratar el dolor muscular de origen retardado.</p> <p>EFI.4.A.1.4. Cuidado del cuerpo: calentamiento específico autónomo.</p> <p>EFI.4.A.1.5. Prácticas peligrosas, mitos y falsas creencias en torno al cuerpo y a la actividad física.</p> <p>EFI.4.A.2. Salud social.</p> <p>EFI.4.A.2.1. Suplementación y dopaje en el deporte.</p> <p>EFI.4.A.2.2. Riesgos y condicionantes éticos.</p> <p>EFI.4.A.3. Salud mental</p> <p>EFI.4.A.3.1. Exigencias y presiones de la competición.</p> <p>EFI.4.A.3.2. Tipologías corporales predominantes en la sociedad y análisis crítico de su presencia en los medios de comunicación.</p> <p>EFI.4.A.3.3. Efectos negativos de los modelos estéticos predominantes y trastornos vinculados al culto insano al cuerpo (vigorexia, anorexia, bulimia y otros).</p> <p>EFI.4.A.3.4. Creación de una identidad corporal definida y consolidada alejada de estereotipos sexistas.</p>

B. Organización y gestión de la actividad física

EFI.3.B.1. Elección de la práctica física: gestión y enfoque de los diferentes usos y finalidades de la actividad física y del deporte en función del contexto, actividad y compañeros y compañeras de realización.

EFI.3.B.2. Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. EFI.3.B.3. Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física.

EFI.3.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos para registrar y controlar las aportaciones realizadas por los integrantes del grupo a lo largo de un proyecto.

EFI.3.B.5. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física.

EFI.3.B.6. Uso de internet y de diversas herramientas informáticas: búsqueda, selección y elaboración de información relacionada con la actividad físico-deportiva y presentación de la misma.

EFI.3.B.7. Gestión del riesgo propio y del de los demás. Medidas colectivas de seguridad.

EFI.3.B.8. Actuaciones críticas ante accidentes. EFI.3.B.9. Técnicas específicas e indicios de accidentes cardiovasculares (maniobra de Heimlich, señales de ictus y similares). Protocolo RCP. Técnicas específicas e indicios de accidentes cardiovasculares

EFI.4.B.1. Elección de la práctica física: gestión y enfoque de los diferentes usos y finalidades de la actividad física y del deporte en función del contexto, actividad y compañeros y compañeras de realización.

EFI.4.B.2. Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo. EFI.4.B.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos para registrar y controlar las aportaciones realizadas por los integrantes del grupo a lo largo de un proyecto.

EFI.4.B.4. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física.

EFI.4.B.5. Uso de internet y de diversas herramientas informáticas: búsqueda, selección y elaboración de información relacionada con la actividad físico-deportiva y presentación de la misma.

EFI.4.B.6. Riesgos de internet y uso crítico y responsable de las herramientas y/o plataformas digitales.

EFI.4.B.7. Prevención de accidentes en las prácticas motrices.

EFI.4.B.8. Gestión del riesgo propio y del de los demás. Medidas colectivas de seguridad.

EFI.4.B.9. Actuaciones críticas ante accidentes. EFI.4.B.10. Reanimación mediante desfibrilador automático (DEA) o semiautomático (DESA). Soporte vital básico (SVB)

C. Resolución de problemas en situaciones motrices

EFI.3.C.1. Toma de decisiones.
EFI.3.C.1.1. Búsqueda de adaptaciones motrices para resolver eficientemente tareas de cierta complejidad en situaciones motrices individuales.
EFI.3.C.1.2. Coordinación de las acciones motrices para la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica. EFI.3.C.1.3. Búsqueda de la acción más óptima en función de la acción y ubicación del rival, así como del lugar en el que se encuentre el móvil y/o resultado en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.
EFI.3.C.1.4. Organización anticipada de los movimientos y acciones individuales en función de las características del contrario en situaciones de oposición de contacto.
EFI.3.C.1.5. Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo y del equipo rival en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
EFI.3.C.2. Esquema corporal: toma de decisiones previas a la realización de una actividad motriz acerca de los mecanismos coordinativos, espaciales y temporales para resolverla adecuadamente. EFI.3.C.3. Capacidades condicionales.
EFI.3.C.3.1. Desarrollo de las capacidades físicas básicas orientadas a la salud.
EFI.3.C.3.2. Planificación para el desarrollo de las capacidades físicas básicas: fuerza y resistencia.
EFI.3.C.3.3. Sistemas de entrenamiento.
EFI.3.C.4. Creatividad motriz: creación de retos y situacionesproblema con resolución posible de acuerdo a los recursos disponibles

EFI.4.C.1. Toma de decisiones.
EFI.4.C.1.1. Búsqueda de adaptaciones motrices para resolver eficientemente tareas de cierta complejidad en situaciones motrices individuales.
EFI.4.C.1.2. Coordinación de las acciones motrices para la resolución de la acción/tarea en situaciones cooperativas.
EFI.4.C.1.3. Búsqueda de la acción más óptima en función de la acción y ubicación del rival, así como del lugar en el que se encuentre el móvil y/o resultado en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.
EFI.4.C.1.4. Organización anticipada de los movimientos y acciones individuales en función de las características del contrario en situaciones de oposición de contacto.
EFI.4.C.1.5. Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo y del equipo rival en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
EFI.4.C.2. Esquema corporal: toma de decisiones previas a la realización de una actividad motriz acerca de los mecanismos coordinativos, espaciales y temporales para resolverla adecuadamente. EFI.4.C.3. Capacidades condicionales.
EFI.4.C.3.1. Desarrollo de las capacidades físicas básicas orientadas a la salud.
EFI.4.C.3.2. Planificación para el desarrollo de las capacidades físicas básicas: fuerza y resistencia.
EFI.4.C.3.3. Sistemas de entrenamiento.
EFI.4.C.4. Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes.
EFI.4.C.5. Creatividad motriz: creación de retos y situacionesproblema con resolución posible de acuerdo a los recursos disponibles.
EFI.4.C.6. Barreras arquitectónicas y obstáculos del entorno que impidan o dificulten la actividad física autónoma y saludable en el espacio público y vial

D. Autorregulación emocional e interacción social en las situaciones motrices

EFI.3.D.1. Autorregulación emocional.
EFI.3.D.1.1. Control de estados de ánimo y estrategias de gestión del fracaso en situaciones motrices.
EFI.3.D.1.2. Habilidades volitivas y capacidad de superación.
EFI.3.D.2. Habilidades sociales.
EFI.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.
EFI.3.D.2.2. Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física.
EFI.3.D.2.3. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBifóbicas o sexistas). Asertividad y autocuidado.

EFI.4.D.1. Autorregulación emocional.
EFI.4.D.1.1. Control de estados de ánimo y estrategias de gestión del fracaso en situaciones motrices.
EFI.4.D.1.2. Habilidades volitivas y capacidad de superación.
EFI.4.D.2. Habilidades sociales.
EFI.4.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.
EFI.4.D.2.2. Respeto a las reglas: juego limpio en los distintos niveles de deporte y actividad física.
EFI.4.D.2.3. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas, LGTBifóbicas o sexistas). Asertividad y autocuidado.

E. Manifestaciones de la cultura motriz

EFI.3.E.1. Usos comunicativos de la corporalidad: técnicas específicas de expresión corporal.
EFI.3.E.2. Deporte y perspectiva de género.
EFI.3.E.2.1. Historia del deporte desde la perspectiva de género.
EFI.3.E.2.2. Igualdad en el acceso al deporte (diferencias según género, país, cultura y otros). Ejemplos que muestren la diversidad en el deporte.
EFI.3.E.2.3. Estereotipos de competencia motriz percibida según el género, la edad o cualquier otra característica.
EFI.3.E.3. Manifestaciones de la cultura motriz vinculada a Andalucía: juegos, bailes y danzas. El Flamenco.
EFI.3.E.4. El deporte en Andalucía.
EFI.3.E.5. Los Juegos Olímpicos. La aportación de Andalucía a los Juegos Olímpicos.

EFI.4.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.
EFI.4.E.2. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo.
EFI.4.E.3. Organización de espectáculos y eventos artísticoexpresivos.
EFI.4.E.4. Deporte y perspectiva de género. Ejemplos de referentes de ambos sexos, edades y otros parámetros de referencia.
EFI.4.E.5. Influencia del deporte en la cultura actual: deporte e intereses políticos y económicos.
EFI.4.E.6. Los Juegos Olímpicos.
EFI.4.E.6.1. Repercusión cultural, económica y política de los juegos olímpicos.
EFI.4.E.6.2. Los juegos olímpicos desde la perspectiva de género

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno

<p>EFI.3.F.1. Normas de uso: respeto a las normas viales en sus desplazamientos activos cotidianos para una movilidad segura, saludable y sostenible. EFI.3.F.2. Nuevos espacios y prácticas deportivas urbanas (crossfit, gimnasios urbanos, circuitos de calistenia o similares).</p> <p>EFI.3.F.3. Análisis y gestión del riesgo propio y de los demás en las prácticas físico-deportivas en el medio natural y urbano. Medidas colectivas de seguridad.</p> <p>EFI.3.F.4. Consumo responsable: uso sostenible y mantenimiento de recursos urbanos y naturales para la práctica de actividad física.</p> <p>EFI.3.F.5. Diseño y organización de actividades físicas en el medio natural y urbano</p>	<p>EFI.4.F.1. Análisis y gestión del riesgo propio y de los demás en las prácticas físico-deportivas en el medio natural y urbano. Medidas colectivas de seguridad.</p> <p>EFI.4.F.2. Diseño y organización de actividades físicas en el medio natural y urbano.</p> <p>EFI.4.F.3. Cuidado del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en entornos urbanos y naturales de la red de espacios protegidos andaluces.</p> <p>EFI.4.F.4. La práctica de la bicicleta como medio de transporte habitual</p>
---	---

5.3. Criterios de evaluación de la ESO y su relación con los saberes básicos.

5.3.1. 1º de ESO

Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1.1. Identificar y establecer secuencias sencillas de actividad física, orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial, aplicando con progresiva autonomía instrumentos de autoevaluación para ello, respetando y aceptando la propia realidad e identidad corporal.</p>	<p>EFI.1.A.1.1 EFI.1.A.1.2 EFI.1.B.4</p>
<p>1.2. Comenzar a incorporar procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p>	<p>EFI.1.A.1.2. EFI.1.A.1.3. EFI.1.A.1.4. EFI.1.A.1.5. EFI.1.B.2.</p>
<p>1.3. Identificar y adoptar de manera responsable medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, aprendiendo a reconocer posibles situaciones de riesgo</p>	<p>EFI.1.A.1.6. EFI.1.B.7.1. EFI.1.B.7.2</p>
<p>1.4. Identificar los protocolos de intervención y medidas básicas de primeros auxilios que es necesario aplicar ante situaciones relacionadas con accidentes derivados de la práctica de actividad física.</p>	<p>EFI.1.B.7.3. EFI.1.B.7.4</p>

<p>1.5. Identificar y analizar la incidencia que ciertas prácticas y comportamientos tienen en nuestra salud y en la convivencia, evitando su reproducción en su entorno escolar y en las actividades de su vida cotidiana, haciendo uso para ello de herramientas informáticas</p>	<p>EFI.1.A.2.1. EFI.1.A.2.2. EFI.1.A.3.2. EFI.1.B.4.</p>
<p>1.6. Identificar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su potencial, así como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.</p>	<p>EFI.1.B.4. EFI.1.B.5. EFI.1.B.6.</p>
<p>2.1. Participar en el proceso de creación de proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, utilizando con ayuda estrategias de autoevaluación y coevaluación e iniciando actitudes de superación, crecimiento y resiliencia</p>	<p>EFI.1.A.3.1. EFI.1.B.3. EFI.1.C.1. EFI.1.C.2. EFI.1.C.4. EFI.1.C.6. EFI.1.C.7. EFI.1.D.1.</p>
<p>2.2. Actuar correctamente con una interpretación aceptable en contextos motrices variados, aplicando con ayuda principios básicos de la toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o compañera y de la persona oponente (si la hubiera) y a la lógica interna en contextos de actuación facilitados, reales o simulados, reflexionando sobre los resultados obtenidos</p>	<p>EFI.1.C.1. EFI.1.C.4. EFI.1.C.5. EFI.1.C.7. EFI.1.C.8. EFI.1.D.2.1. EFI.1.D.2.2.</p>
<p>2.3. Iniciarse en la muestra de evidencias de control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas de forma guiada en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>	<p>EFI.1.C.1. EFI.1.C.2. EFI.1.C.3. EFI.1.C.4. EFI.1.C.7.</p>
<p>3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, y gestionando positivamente la competitividad en contextos diversos</p>	<p>EFI.1.A.3.2. EFI.1.B.1. EFI.1.D.1. EFI.1.D.2.2. EFI.1.D.2.3. EFI.1.D.2.4</p>
<p>3.2. Colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices, especialmente a través de juegos, para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades</p>	<p>EFI.1.D.1.2. EFI.1.D.2.1. EFI.1.D.2.2</p>

3.3. Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivosexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia, haciendo respetar el propio cuerpo y el de los demás	EFI.1.A.2.2. EFI.1.D.1.4. EFI.1.D.2.1. EFI.1.D.2.3. EFI.1.D.2.4.
4.1. Gestionar la participación en juegos propios de Andalucía, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.	EFI.1.E.1. EFI.1.E.2.
4.2. Reconocer las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad o los comportamientos sexistas vinculados a dichas manifestaciones	EFI.1.D.2.4. EFI.1.E.3.
4.3. Utilizar intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas, participando activamente en la creación y representación de composiciones individuales o colectivas con y sin base musical, prestando especial atención a la educación socio-afectiva y fomento de la creatividad	EFI.1.C.2. EFI.1.C.5. EFI.1.D.2.1.
5.1. Participar en actividades físico-deportivas sencillas en entornos naturales de Andalucía, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando de forma guiada el impacto ambiental que estas puedan producir e iniciando una conciencia sobre su huella ecológica.	EFI.1.F.2. EFI.1.F.3. EFI.1.F.4
5.2. Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, siguiendo las normas de seguridad individuales y colectivas marcadas.	EFI.1.F.1. EFI.1.F.2. EFI.1.F.3. EFI.1.F.4.

5.3.2. 2º de ESO

Criterios de evaluación	Saberes básicos
1.1. Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física, orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial, aplicando con autonomía instrumentos de autoevaluación para ello y haciendo uso de recursos digitales respetando, aceptando y valorando la propia realidad e identidad corporal y la de los demás	EFI.2.A.1.1 EFI.2.A.1.5. EFI.2.A.1.6. EFI.2.B.4 EFI.2.B.5

<p>1.2. Incorporar hábitos relacionados con procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable</p>	<p>EFI.2.A.1.1. EFI.2.A.1.2. EFI.2.A.1.3. EFI.2.A.1.4. EFI.2.B.2.</p>
<p>1.3. Identificar y adoptar de manera responsable y de manera autónoma medidas generales para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, en diferentes contextos y situaciones motrices, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo para actuar preventivamente, haciendo uso para ello.</p>	<p>EFI.2.A.1.5 EFI.2.B.7.1. EFI.2.B.7.2. EFI.2.B.7.3</p>
<p>1.4. Identificar y actuar ante situaciones relacionadas con accidentes derivados de la práctica de actividad física de acuerdo a los protocolos de intervención, aplicando medidas básicas de primeros auxilios en diferentes contextos y ante diferentes tipos de lesiones</p>	<p>EFI.2.B.7.3.</p>
<p>1.5. Analizar y valorar críticamente la incidencia que ciertas prácticas y comportamientos tienen en nuestra salud y en la convivencia, en diferentes contextos y situaciones, valorando su impacto y evitando activamente su reproducción en el entorno escolar y en las actividades de la vida cotidiana, haciendo uso para ello de herramientas informáticas</p>	<p>EFI.2.A.3.2. EFI.2.A.3.3. EFI.2.B.4.</p>
<p>1.6. Explorar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su potencial, así como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte</p>	<p>EFI.2.B.4. EFI.2.B.5. EFI.2.B.6.</p>
<p>2.1. Desarrollar proyectos motores sencillos de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, utilizando con apoyo ocasional estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado, reconociendo y desarrollando así actitudes de superación, crecimiento y resiliencia</p>	<p>EFI.2.A.3.1. EFI.2.B.1. EFI.2.B.3. EFI.2.C.1. EFI.2.C.4. EFI.2.D.1.</p>
<p>2.2. Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o compañera y del oponente (si lo hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación</p>	<p>EFI.2.C.1. EFI.2.C.4. EFI.2.C.5.</p>

<p>2.3. Evidenciar cierto grado de control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas con apoyo ocasional en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía</p>	<p>EFI.2.C.1.1. EFI.2.C.2. EFI.2.C.3. EFI.2.C.4.</p>
<p>3.1. Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, y gestionando positivamente la competitividad en contextos diversos y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros</p>	<p>EFI.2.A.3.2. EFI.2.D.1. EFI.2.D.2.2. EFI.2.D.2.3. EFI.2.D.2.4</p>
<p>3.2. Cooperar en la práctica de diferentes producciones motrices, especialmente a través de juegos y deportes no convencionales, para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades</p>	<p>EFI.2.D.1.2. EFI.2.D.2.1</p>
<p>3.3. Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo sexual, de origen nacional, étnico, socio-económica o de competencia motriz, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.</p>	<p>EFI.2.A.2. EFI.2.D.1.4. EFI.2.D.2.3. EFI.2.D.2.4.</p>
<p>4.1. Practicar y apreciar las manifestaciones artístico expresivas de Andalucía, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas.</p>	<p>EFI.2.E.1.1. EFI.2.E.1.2. EFI.2.E.2.</p>
<p>4.2. Analizar objetivamente las diferentes actividades y modalidades deportivas según sus características y requerimientos, evitando los posibles estereotipos de género o capacidad vinculados a dichas manifestaciones.</p>	<p>EFI.2.A.2.. EFI.2.D.2.4 EFI.2.E.3.1. EFI.2.E.3.2</p>
<p>4.3. Utilizar intencionadamente y con progresiva autonomía el cuerpo como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas, participando activamente en la creación y representación de composiciones individuales o colectivas con y sin base musical, prestando especial atención a la educación socio-afectiva y desde una perspectiva crítica y creativa.</p>	<p>EFI.2.C.2. EFI.2.C.5. EFI.2.D.1.4. EFI.2.E.3</p>
<p>5.1. Participar en actividades físico-deportivas más complejas en entornos naturales de Andalucía, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando con ayuda el impacto ambiental que estas puedan producir y siendo conscientes de su huella ecológica</p>	<p>EFI.2.F.1. EFI.2.F.2. EFI.2.F.3. EFI.2.F.4.</p>

5.2. Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano de Andalucía, seleccionando y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas establecidas con ayuda	EFI.2.F.1. EFI.2.F.2. EFI.2.F.3. EFI.2.F.4.
--	--

5.3.3. 3º de ESO

Criterios de evaluación	Saberes básicos
1.1. Planificar y autorregular la práctica de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, aplicando de manera autónoma diferentes herramientas informáticas que permitan la autoevaluación y el seguimiento de la evolución de la mejora motriz, según las necesidades e intereses individuales y respetando, aceptando y valorando la propia realidad e identidad corporal y la de los demás	EFI.3.A.1.1. EFI.3.A.1.2. EFI.3.B.5.
1.2. Incorporar de forma autónoma los procesos de activación corporal, autorregulación y dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, tomando conciencia e interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	EFI.3.A.1.2. EFI.3.A.1.3. EFI.3.A.1.4. EFI.3.A.1.5. EFI.3.A.1.6. EFI.3.A.1.7.
1.3. Adoptar de manera responsable y autónoma medidas específicas para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, identificando situaciones de riesgo para actuar preventivamente.	EFI.3.B.1. EFI.3.B.2. EFI.3.B.3
1.4. Actuar de acuerdo a los protocolos de intervención ante situaciones de emergencia o accidentes aplicando con apoyos puntuales medidas específicas de primeros auxilios	EFI.3.B.8
1.5. Identificar y valorar críticamente estereotipos sociales asociados al ámbito de lo corporal, al género y a la diversidad sexual vinculados a la actividad física y deportiva, así como los comportamientos que pongan en riesgo la salud, contrastando con autonomía e independencia cualquier información en base a criterios científicos de validez, fiabilidad y objetividad, haciendo uso para ello de herramientas informáticas	EFI.3.B.5. EFI.3.D.2.3
1.6. Identificar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su potencial, así como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte	EFI.3.B.5. EFI.3.B.6.

<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y promover una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado, mejorando con ello actitudes de superación, crecimiento y resiliencia.</p>	<p>EFI.3.B.1. EFI.3.B.4. EFI.3.C.1.1. EFI.3.C.1.2. EFI.3.D.1</p>
<p>2.2. Mostrar habilidades para la adaptación y la actuación ante situaciones con una creciente incertidumbre, aprovechando las propias capacidades e iniciando la automatización de procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando de forma guiada sobre las soluciones y resultados obtenidos</p>	<p>EFI.3.C.1.1. EFI.3.C.1.3. EFI.3.C.1.4. EFI.3.C.1.5. EFI.3.C.4.</p>
<p>2.3. Evidenciar progresión en el control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, resolviendo problemas con apoyo ocasional en algún tipo de situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con autonomía</p>	<p>EFI.3.C.1.1. EFI.3.C.2. EFI.3.C.3.</p>
<p>3.1. Practicar y participar activamente una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las prácticas antideportivas, gestionando positivamente la competitividad y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros</p>	<p>EFI.3.D.1. EFI.3.D.2.</p>
<p>3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices y proyectos para alcanzar el logro individual y grupal, participando con autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final.</p>	<p>EFI.3.D.2.1.</p>
<p>3.3. Relacionarse con el resto de participantes durante el desarrollo de diversas prácticas motrices con autonomía y haciendo uso efectivo de habilidades sociales de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y posicionándose activamente frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.</p>	<p>EFI.3.D.1. EFI.3.D.2.</p>
<p>4.1. Identificar influencia social del deporte en las sociedades actuales, valorando sus orígenes, evolución, distintas manifestaciones e intereses económico-políticos, practicando diversas modalidades relacionadas con Andalucía.</p>	<p>EFI.3.E.3. EFI.3.E.4. EFI.3.E.5</p>
<p>4.2. Adoptar actitudes comprometidas y conscientes acerca de los distintos estereotipos de género y comportamientos sexistas que se siguen produciendo en algunos contextos de la motricidad, ayudando a difundir referentes de distintos géneros en el ámbito físicodeportivo de Andalucía</p>	<p>EFI.3.E.2.1. EFI.3.E.2.2. EFI.3.E.2.3.</p>

<p>4.3. Representar composiciones individuales o colectivas con y sin base musical y de manera coordinada, utilizando intencionadamente y con autonomía el cuerpo y el movimiento como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas específicas, y ayudando a difundir y compartir dichas prácticas culturales entre compañeros y compañeras u otros miembros de la comunidad, desde una pedagogía crítica y creativa.</p>	<p>EFI.3.C.2. EFI.3.C.4. EFI.3.E.1</p>
<p>5.1. Participar en actividades físicodeportivas en entornos naturales terrestres o acuáticos andaluces, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando con cierto grado de autonomía el impacto ambiental que estas puedan producir siendo conscientes de su huella ecológica y promoviendo actuaciones sencillas intencionadas dirigidas a la conservación y mejora de las condiciones de los espacios en los que se desarrollen</p>	<p>EFI.3.F.3. EFI.3.F.4.</p>
<p>5.2. Diseñar y organizar actividades físicodeportivas en el medio natural y urbano andaluz, asumiendo con ayuda algunas responsabilidades y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas bajo supervisión</p>	<p>EFI.3.B.7. EFI.3.B.9. EFI.3.F.1. EFI.3.F.2. EFI.3.F.3. EFI.3.F.5.</p>

5.3.4. 4º de ESO

Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1.1. Planificar y autorregular la práctica de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, haciendo uso de diferentes sistemas de entrenamiento y aplicando de manera autónoma diversas herramientas informáticas que permitan la autoevaluación y el seguimiento de la evolución de la mejora motriz, según las necesidades e intereses individuales y respetando, aceptando y valorando la propia realidad e identidad corporal y la de los demás, en diferentes manifestaciones motrices y contextos.</p>	<p>EFI.4.A.1.1. EFI.4.A.1.2. EFI.4.B.4.</p>
<p>1.2. Incorporar de forma autónoma los procesos desactivación corporal, autorregulación y dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, respiración, relajación, seguridad e higiene durante la práctica de actividades motrices, interiorizando y asumiendo como propias las rutinas de una práctica motriz saludable y responsable.</p>	<p>EFI.4.A.1.2. EFI.4.A.1.3. EFI.4.A.1.4. EFI.4.A.1.5. EFI.4.B.2.</p>

<p>1.3. Adoptar de manera responsable y autónoma medidas específicas para la prevención de lesiones antes, durante y después de la práctica de actividad física, en diferentes contextos y situaciones motrices, identificando y valorando situaciones de riesgo y actuando de manera preventiva en su caso.</p>	<p>EFI.4.B.7.. EFI.4.B.8</p>
<p>1.4. Actuar de acuerdo a los protocolos de intervención ante situaciones de emergencia o accidentes, valorando diferentes contextos y tipos de lesiones para aplicar de manera autónoma medidas específicas de primeros auxilios.</p>	<p>EFI.4.B.9. EFI.4.B.10.</p>
<p>1.5. Adoptar actitudes comprometidas y transformadoras que rechacen los estereotipos sociales asociados al ámbito de lo corporal, al género y a la diversidad sexual, y los comportamientos que pongan en riesgo la salud, contrastando con autonomía e independencia cualquier información en base a criterios científicos de validez, fiabilidad y objetividad, en diferentes contextos y situaciones, haciendo uso para ello de herramientas informáticas.</p>	<p>EFI.4.A.2. EFI.4.A.3. EFI.4.B.4. EFI.4.B.5. EFI.4.D.2.3.</p>
<p>1.6. Explorar diferentes recursos y aplicaciones digitales reconociendo su potencial, así como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.</p>	<p>EFI.4.B.4. EFI.4.B.5. EFI.4.B.6</p>
<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado, consolidando actitudes de superación, crecimiento y resiliencia.</p>	<p>EFI.4.B.1. EFI.4.B.3. EFI.4.C.1.1. EFI.4.C.1.2. EFI.4.C.6. EFI.4.D.1.</p>
<p>2.2. Mostrar habilidades para la adaptación y la actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, aprovechando eficientemente las propias capacidades y aplicando de manera automática procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y resultados obtenidos</p>	<p>EFI.4.C.1.1. EFI.4.C.1.3. EFI.4.C.1.4. EFI.4.C.1.5. EFI.4.C.4. EFI.4.C.5.</p>
<p>2.3. Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, resolviendo problemas de forma autónoma en todo tipo de situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con autonomía</p>	<p>EFI.4.C.1.1. EFI.4.C.2. EFI.4.C.3. EFI.4.C.4.</p>
<p>3.1. Practicar y participar activamente asumiendo responsabilidades en la organización de una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las prácticas antideportivas, gestionando positivamente la competitividad y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros.</p>	<p>EFI.4.D.1. EFI.4.D.2. EFI.4.E.4</p>

<p>3.2. Cooperar o colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices EFI.4.D.2.1. y proyectos para alcanzar el logro individual y grupal, participando con autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final, valorando el proceso</p>	
<p>3.3. Relacionarse y entenderse con el resto de participantes durante el desarrollo de diversas prácticas motrices con autonomía y haciendo uso efectivo de habilidades sociales de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivosexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y posicionándose activamente frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.</p>	<p>EFI.4.D.1. EFI.4.D.2</p>
<p>4.1. Contextualizar la influencia social del deporte en las sociedades actuales, valorando sus orígenes, evolución, distintas manifestaciones e intereses económicopolíticos, practicando diversas modalidades relacionadas con Andalucía o las procedentes de otros lugares del mundo.</p>	<p>EFI.4.E.1. EFI.4.E.5. EFI.4.E.6.1. EFI.4.E.6.2.</p>
<p>4.2. Adoptar actitudes comprometidas y conscientes acerca de los distintos estereotipos de género y comportamientos sexistas que se siguen produciendo en algunos contextos de la motricidad, identificando los factores que contribuyen a su mantenimiento ayudando a difundir referentes e ambos géneros en el ámbito físico-deportivo y ayudando a difundir referentes de ambos géneros en el ámbito físico-deportivo.</p>	<p>EFI.4.E.4</p>
<p>4.3. Crear y representar composiciones individuales o colectivas con y sin base musical y de manera coordinada, utilizando intencionadamente y con autonomía el cuerpo y el movimiento como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas específicas, y ayudando a difundir y compartir dichas prácticas culturales entre compañeros y compañeras u otros miembros de la comunidad, desde una pedagogía crítica y creativa.</p>	<p>EFI.4.C.2. EFI.4.C.5. EFI.4.E.2. EFI.4.E.3.</p>
<p>5.1. Participar en actividades físicodeportivas en entornos naturales andaluces, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando de forma autónoma el impacto ambiental que estas puedan producir, siendo conscientes de su huella ecológica y desarrollando colaborativa y/o cooperativamente actuaciones intencionadas dirigidas a la conservación y mejora de las condiciones de los espacios en los que se desarrollen</p>	<p>EFI.4.F.3. EFI.4.F.4.</p>

5.2. Diseñar y organizar actividades físicodeportivas en el medio natural y urbano andaluz, asumiendo responsabilidades y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas con autonomía.	EFI.4.B.8. EFI.4.F.1. EFI.4.F.2. EFI.4.F.4.
--	--

6. INCORPORACIÓN DE LOS PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.

Los elementos transversales vienen desarrollados en las normas curriculares (artículos 39 y 40 de la LEA, artículo 6 de los Reales Decretos 217/2022 y 243/2022), adquiriendo diferentes nombres y tratamientos: temas transversales, elementos transversales, principios pedagógicos, etc. Pero todos tienen en común que su tratamiento, con independencia del desarrollo específica en cada materia, debe recorrer transversalmente el currículo de todas las materias. Si un tema transversal es a su vez un saber básico específico de Educación Física deberá asociarse a un criterio de evaluación y por tanto debería evaluarse, en caso contrario, no debería evaluarse. Luego no es lo mismo abordar un saber básico con su carácter únicamente transversal, que como saber básico propio de Educación Física, como por ejemplo la Educación para la Salud.

6.2. Educación en Valores.

Estos temas transversales van a incidir directamente sobre la base ética, social y personal. En el siguiente cuadro se indican los temas transversales y el tratamiento en cada una de las situaciones de aprendizaje:

Educación en valores de carácter democrático, para la paz y la convivencia

Los alumnos y alumnas formarán grupos y deberán aprender a dialogar y tomar decisiones consensuadas y aceptadas por la mayoría del grupo. Consensuarán las normas, a veces las reglas de los juegos. Asumirán responsabilidades con respecto a sus compañeros y trabajarán para conseguir objetivos compartidos.

Educación para la salud

Aspectos relacionados con la higiene corporal, higiene postural, higiene alimenticia y seguridad en la realización de actividad física van a estar presentes en todas las sesiones.

Educación para la igualdad efectiva entre mujeres y hombres

Tema de gran importancia, ya que partimos de un contexto donde están claramente definidas las conductas masculinas y las conductas femeninas, donde existen una gran cantidad de estereotipos sexistas. Se debe tratar de corregir las actitudes y estereotipos sexistas y discriminatorios que los alumnos y alumnas tienen en relación con la práctica de actividad física.

Se presenta un currículo equilibrado, no considerándose el modelo masculino como universal, si acaso existe una orientación hacia el modelo femenino. Además, se planifican saberes básicos desconocidos para los alumnos y alumnas y por lo tanto exentos de sesgos sexistas.

Educación del consumidor

Venir a clase con ropa de deporte, será una de las normas fundamentales de las clases, pero no necesariamente la ropa debe ser de marca, debemos orientarles acerca del consumo irresponsable, inconsciente y falta de criterio. Tendrá un tratamiento diferenciado mediante la construcción y reciclaje de materiales.

Educación vial

Tendrá un especial tratamiento en las situaciones de aprendizaje relacionadas con los hábitos de vida activa, desplazamientos activos y las actividades físicas en el medio natural.

Educación Ambiental

Tendrá un especial tratamiento en las situaciones de aprendizaje relacionadas con la quinta competencia.

6.3. Incorporación de referencias y peculiaridades de Andalucía.

Se desarrolla desde las siguientes líneas de actuación:

- Investigación, práctica y valoración del juego popular, autóctono y tradicional como parte de nuestro patrimonio cultural. Durante el desarrollo de las distintas situaciones de aprendizaje se van a ir incorporando juegos de este tipo. Además, los alumnos y las alumnas participarán en la Yincana Cooperativa Andaluza en las fechas previas al 28 de Febrero, día de nuestra comunidad.
- Conocimiento y valoración de nuestro patrimonio natural. Mediante actividades realizadas en el medio natural cercano al municipio.
- Celebración del día internacional del flamenco, 16 de noviembre, mediante la situación de aprendizaje “Bailamos en fiestas”.
- Conocimiento y valoración de deportistas e instituciones relacionadas con el deporte: Málaga Costa del Sol de balonmano, Carolina Marín, etc.

6.4. Incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Serán de uso habitual en el desarrollo de las tareas, actividades y ejercicios de cada una de las situaciones de aprendizaje. Como norma los aspectos y fichas teóricas se proporcionarán de modo digital mediante la metodología “flipped classroom”. Cuando se exijan trabajos teóricos, fichas... se mandarán por vía digital al correo electrónico de la asignatura. La plataforma que se utiliza en el

centro es “Classroom”. Además, también se utilizarán los portales de la Junta de Andalucía “Séneca” y “Pasen”, como principales medios de contacto con las familias.

Las situaciones de aprendizaje demandan un trabajo colaborativo de investigación en grupo del alumnado, siendo la red de internet el principal recurso a utilizar para la búsqueda de información. Proporcionaremos páginas digitales seguras y contrastadas para la búsqueda de dicha información.

Algunas de las tareas competenciales van a requerir del uso webquest específicas. Para ello, se utilizará la dirección www.webquestcreator2.com.

Los alumnos/as se deben ayudar de procesadores de textos, aplicaciones digitales... para realizar las exposiciones y proponer los resultados de las tareas competenciales que requieran el uso de las TAC.

6.5. Medidas para el fomento de la lectura.

Este plan se rige por la Instrucción de 21 de junio de 2023 sobre el tratamiento de la lectura (Plan Lector del IES Guadalmedina) y tiene como objetivo mejorar la competencia lectora del alumnado e impulsar su hábito lector, ya que esto facilitará el desarrollo de las competencias necesarias para la adquisición de conocimiento. A través del Plan Lector se ha vertebrado un sistema coordinado de lecturas entre todos los departamentos que componen el claustro. Desde ETCP y con la participación de todos los departamentos, se han seleccionado lecturas apropiadas para cada curso de todas las materias y con ese listado se ha elaborado un calendario de lectura con un sistema de trabajo paralelo. Siguiendo las pautas de la Instrucción, se han programado tareas para antes, durante y después de la lectura; y se abarcan todo tipo de modalidades textuales, así como actividades de carácter oral y escrito. Las clases se han dotado de un fondo literario digital y un portafolio en el que el alumnado dejará constancia de lo trabajado en cada sesión. Este fondo literario lo proporciona cada mes un departamento didáctico, adaptado a los diferentes niveles que hay en el centro (el Área de Artística tiene asignado el mes de noviembre). Así, cada día, y tras una señal sonora, todo el alumnado del centro dedicará 30 minutos a la lectura al mismo tiempo. El día y la hora de lectura, serán diferentes cada semana, para dar a todo el profesorado la oportunidad de participar en el Plan Lector. El docente que esté en clase a esa hora, dirigirá la sesión de lectura y registrará qué se ha leído y qué actividades se han realizado.

Para la evaluación, cada departamento seleccionará el criterio de su materia que más se adapte a la evaluación de la competencia lectora y tendrá en cuenta el resultado en la nota de la evaluación ordinaria de cada materia.

6.6. Medidas para el fomento del razonamiento matemático.

En cuanto a las medidas para el fomento del razonamiento matemático recogidas en las Instrucciones de 18 de junio de 2024, a continuación, se detalla su implementación en el presente curso escolar:

6.6.1. Orientaciones metodológicas.

1. Se acordará un método común para la resolución de situaciones problemáticas y se utilizarán distintas estrategias de resolución: analogía y semejanza, simplificar y particularizar, codificación, ensayo y error, trabajar marcha atrás, experimentación, reducción al absurdo, inducción, modificación del problema, etc.

2. El proceso será guiado y modelado por el profesorado, favoreciendo la búsqueda de soluciones y la perseverancia, evitando el rechazo y la inseguridad, fomentando así una actitud positiva hacia las matemáticas.

3. Se dedicará el tiempo que sea necesario para leer los enunciados aclarando conceptos, nuevos léxicos, formulando preguntas, etc, para saber identificar y diferenciar la información relevante y qué operaciones son necesarias realizar.

4. En el planteamiento de las situaciones problemáticas, proceso de resolución, reflexión y comunicación se desarrollarán actividades para todo el grupo, pequeños grupos e individuales.

5. Se utilizará el lenguaje verbal en formato de asamblea, de diálogo e individual para reflexionar en las distintas fases del proceso de resolución.

6. Se trabajarán textos matemáticos de distinta naturaleza: tablas de datos, gráficas, etiquetas, tickets de compras, presupuestos, facturas, recetas de cocina, croquis, mapas y escalas, cronogramas, líneas de tiempo, etc.

6.6.2. Actividades.

1. Las situaciones problemáticas podrán abarcar saberes básicos propios de la situación de aprendizaje que se esté desarrollando en ese momento en el aula, deben tener un carácter eminentemente instrumental y vinculadas a otras áreas del conocimiento.

2. Se utilizarán diferentes tipologías de situaciones problemáticas, deben partir de situaciones significativas para el alumnado y podrán ser problemas matemáticos, retos, dilemas, juegos de lógica, etc.

3. Las actividades estarán organizadas de manera que se avance en creciente grado de dificultad y exigencia.

6.6.3. Recursos.

1. Recursos de creación propia.
2. Banco de recursos de la página Web sobre Medidas para el Impulso del Razonamiento Matemático de la Consejería del Desarrollo Educativo y Formación Profesional.
3. Unidades liberadas de matemáticas de las pruebas Pisa.
4. Modelos de pruebas para la Evaluación de Diagnóstico de la competencia matemática.
5. Recursos ofrecidos por la plataforma digital de la editorial Anaya.

6.6.4. Aplicación.

El tiempo dedicado a las medidas para el fomento del razonamiento matemático se distribuirá en cinco días distintos con una duración de, al menos, 20 minutos cada uno, dentro del horario lectivo. Se creará un horario de aplicación común para todo el centro, donde cada curso tendrá las mismas situaciones problemáticas organizadas de manera que se avance en creciente grado de dificultad y exigencia. El departamento de Artística decide aprovechar las actividades diseñadas para cada una de las sesiones en el Plan Lector, para darle continuidad al Plan de Razonamiento Matemático.

6.6.5. Evaluación.

1. Tras los resultados obtenidos en cada evaluación trimestral, el departamento didáctico, valorará el desarrollo de lo propuesto en la programación prevista, así como la evolución en los aprendizajes para la resolución de problemas matemáticos, planteando las modificaciones que sean necesarias, en virtud de los resultados y procesos desarrollados.

2. Al finalizar el curso, el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica y el Claustro de profesorado, a partir de los resultados del área o materia de Matemáticas, y de las informaciones aportadas por los órganos de coordinación docente responsables, valorarán el desarrollo de lo propuesto en las programaciones y de las actividades desarrolladas en las aulas, y plantearán las medidas y propuestas que procedan para el curso próximo que tendrán su reflejo en la correspondiente Memoria de Autoevaluación.

3. De las conclusiones extraídas, así como de las medidas y propuestas, se facilitará información al Consejo Escolar del centro, en el marco del análisis de resultados que se lleven a cabo durante el curso escolar y, en todo caso, a la finalización del mismo.

7. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

6.1. Para 1º ESO.

1 TRIMESTRE

Juegos de condición física

Atletismo

Juegos predeportivos

Senderismo

2 TRIMESTRE

Acroescalada

Danzas

Juegos predeportivos específicos de red

Juegos alternativos

3 TRIMESTRE

Balonmano

Juegos populares

Malabares

6.2. Para 2º ESO.

1 TRIMESTRE

Actividad física y salud

Juegos de condición física

Acroescalada

Orientación

2 TRIMESTRE

Juegos predeportivos de inclusión y de red

Fútbol

3 TRIMESTRE

Ritmo y condición física

Floorball

Juegos con material autocosntruido

6.3. Para 3º ESO.

1 TRIMESTRE

Entrenamiento de la condición física saludable

Pinfuvote

2 TRIMESTRE

Baloncesto

Juegos alternativos

Juegos de comba

3 TRIMESTRE

Acrosport

Bádminton

Orientación

6.4. Para 4º ESO.

1 TRIMESTRE

Entrenamiento de la condición física saludable

Voleibol

2 TRIMESTRE

Juegos de sensibilización

Balonmano (playa)

3 TRIMESTRE

Pádel

Sevillanas

Hazlo visible

Juegos y deportes alternativos

7. METODOLOGÍA.

Los saberes básicos de la materia de Educación Física tienen una diferenciación y especificidad muy evidente que hace necesario una didáctica específica. La problemática metodológica en la enseñanza de la Educación Física es muy compleja en lo que se refiere a los procesos de comunicación, al aspecto organizativo de la clase, y al clima de aula que puede llegar a establecerse.

Un currículo programado desde el Diseño Universal para el Aprendizaje exige la aplicación del principio de pluralismo metodológico. La combinación de distintos modelos y estilos de enseñanza favorece el aprendizaje por competencias de todos los alumnos y las alumnas de clase.

7.1. Tipos de aprendizaje.

La planificación de las situaciones de aprendizaje pretende favorecer el aprendizaje significativo, activo, comprensivo, relevante, funcional y competencial por parte del alumnado

7.1.1. Aplicación de los principios metodológicos.

- **Aprendizajes adaptados al nivel de desarrollo del alumnado.** Las actividades deben adecuarse al desarrollo cognitivo, social, afectivo y motor del alumnado.
- **Atención a la diversidad.** Teniendo en cuenta las peculiaridades de cada discente, lo cual nunca debe suponer planteamientos discriminatorios, sino que todos los alumnos y las alumnas deben progresar y desarrollar sus aprendizajes, en la medida de sus posibilidades. Se atenderá a la diversidad desde los principios establecidos desde el DUA, lo que implica el planteamiento de una gran alternancia y variedad metodológica.

- **Aprendizaje y motivación.** Las situaciones de aprendizaje se deben diseñar desde los centros de interés del alumnado. Hay que presentar actividades donde los alumnos y las alumnas puedan actuar de forma exitosa. Las actividades deben tener un enfoque lúdico para implicar emocionalmente al alumnado. Desde el punto de vista de la neuroeducación los aprendizajes serán significativos cuando el discente está implicado emocionalmente en el mismo.
- **Aprendizaje adecuado a la significatividad lógica de los saberes básicos.** Debemos ajustarnos a las progresiones lógicas de aprendizaje de los diferentes saberes básicos.
- **Aprendizaje adecuado a la significatividad psicológica.** Hay que detectar los conocimientos previos (esquemas motores previos) del alumnado para facilitar la construcción y comprensión de los nuevos aprendizajes.
- **Aprendizaje activo.** Este principio es fundamental para implicar y comprometer al alumnado en su propio aprendizaje. El discente también debe participar en la creación y determinación de los saberes a aprender, de los productos finales a conseguir.
- **Aprendizaje comprensivo.** Se van proponer actividades de carácter abierto donde el alumnado deba resolver situaciones motrices e implicarse cognitivamente.
- **Aprendizaje competencial e integrado.** Mediante la propuesta de tareas competenciales, significativas, relevantes, contextualizadas y funcionales en cada una de las situaciones de aprendizaje. Estas tareas constituyen los productos finales de las situaciones de aprendizaje.
- **Aprender a aprender.** Mediante la propuesta de habilidades y estrategias de planificación y regulación de la propia actividad de aprendizaje y de los compañeros.
- **Aprendizaje creativo.** Mediante la propuesta de actividades que fomente la libertad de acción y de expresión, la exploración de las propias posibilidades motrices, el manejo novedoso de nuevos objetos y estimulación propia de los ambientes de aprendizaje.
- **Aprendizaje globalizado.** Mediante la propuesta de actividades con un enfoque interdisciplinar.
- **Docente mediador del aprendizaje.** Ayuda al alumnado y dirige su proceso de aprendizaje haciéndole asequibles los saberes básicos. La participación en tareas de clase, su actitud relajada, el nivel de comunicación establecido, el compromiso adquirido, etc. influyen notablemente en las actitudes de los alumnos y las alumnas y en su motivación.
- **Aprendizaje cooperativo.** Se fomentará la ayuda de los compañeros y las compañeras, la corresponsabilidad grupal y la interacción positiva cara a cara.

7.1.2. Estilos de enseñanza.

Los estilos se combinarán para que se adapten a las características de los alumnos y las alumnas y así buscar la mejor opción para cada situación.

Tradicional. Permitirán delimitar las normas de clase y crear rutinas de trabajo. Tendrán su valor fundamentalmente en gestos de tipo cerrado y desconocidos (pasos básicos de un baile...).

Individualizadores. Son necesarios para atender a la diversidad según capacidad o según interés.

Participativos, ya que los alumnos y las alumnas se deben implicar en sus procesos de enseñanza e incluso en el de los compañeros. Fundamentalmente la enseñanza recíproca, de tal

modo que en muchas actividades realizadas en pareja irán acompañadas de una hoja de observación sistemática muy sencilla, para que los alumnos y las alumnas se evalúen.

Socializadores. Siempre van a estar presentes para el desarrollo de los valores de tipo social. Cada vez que surja un conflicto se deberá llegar a una solución dialogada. Se van a proponer debates sobre prejuicios, sesgos de todo tipo en especial en relación a los sexistas.

Cognoscitivos. Se utilizarán preferentemente técnicas de enseñanza-aprendizaje orientadas hacia la indagación. Conforme vayan apareciendo las situaciones motrices complejas de cooperación y cooperación-oposición, estos estilos irán adquiriendo importancia.

Creativos. En numerosas situaciones el alumnado debe realizar sus propias propuestas.

7.1.3. Metodologías activas.

Las situaciones de aprendizaje exigen el planteamiento de modelos pedagógicos y estilos de enseñanza donde el alumnado se implique de forma activa y comprensiva. A continuación se indican metodologías activas que se van a proponer en las situaciones de aprendizaje:

- **Clase invertida (flipped classroom).** Todos los aspectos teóricos serán proporcionados mediante la clase invertida.
- **Modelo de educación deportiva.** Se estructura a partir de las principales características del fenómeno deportivo actual: (1) temporadas, (2) afiliación a un equipo, (3) periodo de práctica, (4) competición formal, (5) fase final, (6) registro de datos y (7) festividad.
- **Aprendizaje basado en proyectos.** Es necesario despertar la curiosidad por el aprendizaje. Mediante la propuesta de un problema o pregunta desafiante, propuesta de un producto final, planificación del trabajo, búsqueda de información, organización de la misma, obtención de resultados y exposición de las conclusiones. Las doce situaciones de aprendizaje participan de este modelo pedagógico.
- **Aprendizaje servicio.** Por ejemplo, en la SA “Juegos populares”
- **Modelo ludotécnico.** Por ejemplo, en la SA “Juegos atléticos”.

7.2. Orientaciones metodológicas.

En el desarrollo práctico de la sesión, el docente debe tomar una serie de decisiones en relación a la técnica de enseñanza, organización-control (de los alumnos y las alumnas, de las actividades, del espacio y del tiempo), clima de aula, estrategia en la práctica y recursos a utilizar.

7.2.1. Técnica de enseñanza.

A lo largo del curso iremos progresando de una técnica de enseñanza basada en la instrucción directa, donde el alumnado repetirá los modelos de ejecución propuestos por el docente, hacia una técnica de enseñanza basada en la indagación, donde los alumnos y las alumnas deberán buscar sus propias soluciones. La información inicial de la tarea será breve, clara, ordenada y sencilla. Y desde el punto de vista del DUA, se utilizarán múltiples canales de comunicación.

7.2.2. Organización y control.

A. Formas de agrupamiento

Las formas de agrupamiento del alumnado van a ser muy variadas. A lo largo del curso iremos progresando de una organización de tipo formal, donde la mayoría de las decisiones las tomará el docente, hacia una organización de tipo semiformal, donde los alumnos y las alumnas tomarán algunas decisiones, habrá mayor libertad, se formarán parejas para ayudar al compañero o compañera; incluso para algunas unidades didácticas se plantea una organización de tipo informal, donde los alumnos y las alumnas toman todas las decisiones, por ejemplo, cuando exploren las posibilidades de los materiales autoconstruidos o novedosos. Además, en las sesiones culminativas donde se concluyen las tareas competenciales siempre se suelen plantear organizaciones peculiares y por lo tanto más complejas: “Juego de la oca”, “Jornadas lúdicas y recreativas”, “Feria de juegos”, “Torneos deportivos”...

En función de la actividad se formarán todo tipo de agrupaciones. Utilizaremos criterios aleatorios para formar grupos, por ejemplo, color de la ropa, el juego de los paquetes, e incluso retahílas. Los alumnos y las alumnas se van a organizar de forma individual, grupal y masiva.

Pero de modo más intencional y planificado, las situaciones motrices del primer trimestre solicitan la participación individual del alumnado, las del segundo trimestre, son situaciones motrices de carácter cooperativo; mientras que en el tercer trimestre, las situaciones motrices son de cooperación y oposición. En todas las situaciones de aprendizaje el alumnado deberá formar grupos y cooperar para conseguir desarrollar el producto final de las mismas. Los grupos casi nunca excederán de cuatro componentes. Siempre serán mixtos y heterogéneos para facilitar la ayuda entre los discentes.

B. Del tiempo

Las tareas serán de ejecución simultánea para optimizar el tiempo útil de compromiso motor. Cuando la ejecución sea de tipo consecutivo, se intentará que el tiempo de espera sea el menor posible. Cuando la intensidad de las actividades sea alta será conveniente el planteamiento de una ejecución de tipo consecutivo donde haya turnos de espera, para que de esta forma el alumnado descanse, por ejemplo, en juegos de relevos.

Estructuración de la clase. La mayoría de las sesiones se van a dividir en tres partes. - Inicial: se informa al alumnado, se motiva, se coloca el material y se realizan actividades de animación.

Principal: se desarrollan las actividades fundamentales para el aprendizaje de los saberes básicos de la sesión.

Final: se recoge el material, se realizan actividades de vuelta a la calma. En todas las sesiones los alumnos y las alumnas se deben cambiar de vestuario antes y después de la misma, en especial, en la parte final se deben, al menos, lavar las manos y la cara.

C. Del espacio

La ubicación del alumnado en el espacio debe ser aquella que nos permita un buen control del mismo. Intentaremos que todos estén en nuestro campo de visión. Además, hay que tener en cuenta la ubicación del alumnado en el espacio para evitar accidentes, choques, golpes,

etc. No se permitirá que los alumnos o alumnas más capaces ocupen los mejores espacios, mientras que los menos capaces ocupen los espacios marginales.

7.2.3. Clima de aula.

El clima de aula debe ser positivo, el alumnado debe sentirse en un ambiente de afecto y confianza. Pero además deben comprender que las clases para que funcionen deben estar sujetas a unas normas que se han de cumplir. No se debe coartar la actuación de ningún alumno o alumna, sino todo lo contrario, para lo cual el docente deberá tener expectativas de éxito en todo momento y convertirse en dinamizador de la clase, procurando atender a todos los alumnos y alumnas, dando conocimiento de resultados de tipo positivo y dialogando con el alumnado y favoreciendo las relaciones sociales entre los alumnos y alumnas.

7.3. Recursos metodológicos.

7.3.1. Recursos materiales.

Van a ser múltiples y variados los materiales que se van a requerir: balones de baloncesto, de fútbol, de balonmano, de voleibol, de goma, palas de shuttleball, palas de paddle, raquetas de bádminton, pelotas de tenis, también de baja presión, pelotas de pickleball, palos de floorball, discos voladores, balones medicinales, espalderas, bancos suecos, colchonetas, esterillas, elásticos, cuerdas, TRX, mancuernas y discos, esterillas, brújulas, material alternativo, material autoconstruido...

Como norma debemos disponer de al menos una unidad de cada tipo de material para cada niño, o al menos para cada pareja, con el fin de incrementar el tiempo de compromiso motor e implicación del alumnado

7.3.2. Escenarios didácticos.

Las pistas polideportivas, entorno urbano y natural del centro, la playa, instalaciones del Área de Deportes, clubes deportivos, asociaciones vecinales....

7.3.3. Materiales curriculares.

En la mayoría de las situaciones de aprendizaje se van a diseñar una serie de fichas para el trabajo de la lectura y el desarrollo de los saberes. En estas fichas además de la información que se proporciona, también se proponen referencias digitales para la búsqueda y selección de información, y actividades para consolidar los conocimientos. Estas fichas irán conformando el cuaderno del alumno.

Algunos ejemplos son: fichas de estiramientos, tabla de carrera continua, tabla de intervall training, ficha de fuerza con elásticos, con el compañero, con pesas, tabla de resultados de las pruebas de condición física, circuitos por estaciones, fichas de reglamento de diferentes deportes y juegos alternativos.

Estas fichas se mandan al alumnado mediante plataformas digitales, o incluso directamente a través de fotocopias.

Además, dispondremos de versión online de libro del alumnado, que será utilizado de manera online en el aula y que tendrán disponible en su mochila virtual.

8. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

Son las actividades que se presentan en las sesiones ordinarias de cada una de las SDA, por lo tanto, se organizan en relación al tipo de saber básico que se vaya a aprender por parte del alumnado.

Como norma a lo largo de la sesión se desarrollan las siguientes tipologías de actividades:

- De lectura y comprensión mediante materiales curriculares digitales (clase invertida).
- Actividades de calentamiento y animación (carrera continua, movilidad articular, juegos iniciales...).
- Actividades de libre exploración (material desconocido).
- Actividades dirigidas generales muy sencillas y accesibles para que las puedan culminar todos los alumnos y alumnas.
- Actividades progresivas y muy pautadas de asimilación de los aprendizajes. - Inmediatamente se diversifican en actividades grupales (por interés o por capacidad) habitualmente presentadas mediante retos para implicarlos desde el punto de vista de la motivación.
- Actividades de aplicación de los aprendizajes adquiridos en situaciones reales, globales, lúdicas...
- Actividades de reflexión y deliberación: debates, muro expresivo...
- Actividades de coevaluación y autoevaluación para comprometerlos en su aprendizaje y en el de los demás.
- Actividades de vuelta a la calma, de relajación, estiramientos.
- Aseo corporal y muda de vestuario.

En cada situación de aprendizaje se proponen actividades que se configuran como productos finales de la misma.

En cada situación de aprendizaje se presentan las tareas competenciales relevantes, significativas, contextualizadas y funcionales que suelen realizarse en las últimas sesiones y donde se aplican los saberes básicos aprendidos a lo largo de la unidad. Estas tareas configuran los productos finales de las situaciones de aprendizaje.

9. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

Los criterios de evaluación son los referentes a tener en cuenta para valorar el nivel de desempeño adquirido por el alumnado en relación a las competencias específicas en un momento dado.

Para saber en qué grado se superan estos niveles de desempeño se proponen las rúbricas de los criterios, estableciéndose cinco niveles para cada criterio mediante la propuesta de

indicadores claros y observables. Estas rúbricas se desarrollan en la segunda página de cada situación de aprendizaje, lo que permite la inclusión de los saberes básicos en la propuesta de los indicadores de logro.

Los criterios de evaluación están recogidos en la norma (Instrucción conjunta 1/2022, para la ESO). También se han propuesto en el mapa curricular de cada curso en esta programación.

9.1. Técnicas, instrumentos, evidencias y actividades de evaluación.

Por técnica de evaluación debemos entender aquellas pautas de actuación que realiza el docente y el alumnado a la hora de evaluar, luego nos viene a indicar cómo utilizar los instrumentos de evaluación. Se podrán utilizar técnicas de observación y de experimentación o aplicación de pruebas. En esta programación se priorizan las técnicas de observación durante la evaluación procesual. Las técnicas de experimentación se ponen de manifiesto en la presentación de los productos finales de las situaciones de aprendizaje.

Por instrumentos de evaluación debemos entender los medios concretos que se van a utilizar durante la evaluación. Respondes a la pregunta ¿Con qué evaluar? Se proponen dos grandes instrumentos de evaluación:

- ✓ Lista de control, cuando la valoración es de carácter dicotómico (sí o no se observa la evidencia):
 - Lista de control en el cuaderno del docente para aquellos criterios referidos a normas, pautas de seguridad, reglas de las situaciones, protocolos muy estandarizados (primeros auxilios, correcta ejecución de pruebas físicas), para los cuestionarios donde las respuestas se valoran de forma correcta o incorrecta.
 - Decálogo de normas y decálogo del buen deportista
 - Pasaportes: Colección de superpoderes (ficha del superhéroe), pasaporte del trazador pasaporte cooperativo, pasaporte de combas, etc.
- ✓ Escala de valoración, donde se establecen grados de adquisición de los aprendizajes. Las propias rúbricas se convierten en escalas de observación de los aprendizajes. Los productos finales se valoran mediante escalas de valoración. La mayoría de las actividades y trabajos de carácter práctico se valoran mediante escalas: ficha de carrera continua, actividades de calentamiento, rutinas de condición física, práctica de juegos, ficha del club... Luego las escalas de valoración, como instrumento de observación, se utilizan en la totalidad de los criterios de evaluación.

Las actividades de evaluación nos deben permitir detectar evidencias de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado. Según la Instrucción conjunta 1/2022 de la ESO, la evaluación debe diseñarse teniendo en cuenta la gran variedad de evidencias que se generan por parte del alumnado en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Por eso es prioritaria la observación del proceso de enseñanza y aprendizaje como mecanismo de evaluación, donde cualquier actividad de enseñanza y aprendizaje puede ser una actividad de evaluación donde al alumnado muestra evidencias de aprendizajes adquiridos.

El alumnado puede mostrar las evidencias de aprendizaje de cuatro formas (Pérez-Pueyo y col., 2021):

- Procedimiento y práctica motriz que evidencian el hacer. Cualquier actividad práctica de enseñanza y aprendizaje donde el alumnado muestre esta evidencia se transforma en actividad de evaluación mediante mecanismos de observación. Aquí también se deben incluir las pruebas o test físicos (mecanismos de experimentación).
- Conocimiento y comprensión que evidencian el saber. Las actividades de carácter teórico, como son fichas o materiales curriculares (mecanismos de observación), cuestionarios o controles (mecanismos de experimentación), fichero de juegos (mecanismos de experimentación).
- Actitudes y valores que evidencian el ser. Las actitudes se pueden mostrar en cualquier actividad de enseñanza y aprendizaje (mecanismos de observación). Son muy interesantes las actividades de reflexión, debate y deliberación que se realizan en los tiempos finales de las sesiones recogidas en los diarios de equipo, escalas de coevaluación grupal, muro de la expresión. Se van a exigir dos decálogos: decálogo de normas de clase y decálogo de la educación en valores en el deporte.
- Productos elaborados que se corresponden con las tareas competenciales, funcionales y final de las situaciones de aprendizaje. Se utilizan mecanismos de experimentación.

9.2. Coevaluación y autoevaluación.

Las estrategias de coevaluación y autoevaluación permitirán involucrar al alumnado en su propio aprendizaje y en el de los demás. Estas estrategias implican reforzar los aprendizajes del sujeto que realiza la evaluación, y además, generan compromiso en la red neuronal afectiva (DUA).

Los alumnos y alumnas se van a implicar en estas estrategias mediante las listas de control referidas al decálogo de normas y al decálogo del buen deportista, y mediante la utilización de los pasaportes.

En los productos finales donde el alumnado debe proponer un programa, un juego, un taller, una prueba para que lo realicen el resto de compañeros o compañeras, también, se utilizarán las estrategias de coevaluación.

9.3. Organización temporal.

9.3.1. Evaluación inicial.

Las sesiones de evaluación inicial se deben realizar antes del 15 de octubre (artículo 42 de la Orden de 15 de enero de 2021). Esta fecha también se establece como límite temporal para terminar de planificar las programaciones didácticas que se deben aprobar en un claustro que se planifica para principios del mes de noviembre. Según estos datos las actividades de evaluación inicial se deben realizar durante el mes septiembre y primera quincena del mes de octubre.

La mayoría de las actividades de evaluación inicial se van a planificar en las primeras sesiones del curso.

Mediante mecanismos de observación se debe recoger información referenciada a las competencias específicas para conocer el grado de desarrollo del alumnado y los conocimientos previos que tienen adquiridos en relación a las cinco competencias: (1) preguntas relativas a los hábitos de vida activa, (2) juegos y situaciones motrices que los alumnos y alumnas deben resolver, (3) análisis de los intereses, y observación del comportamiento y de las relaciones sociales, (4) conocimiento de juegos populares y propuesta de actividades de ritmo y expresión, (5) actividades de concienciación ambiental relacionadas con el medio natural.

El primer día de clase se pasará un cuestionario inicial para empezar a detectar los conocimientos previos. Algunos ejemplos de preguntas, relacionadas con las cinco competencias específicas podrían ser las siguientes: ¿Practica actividad física en tu tiempo libre? ¿Sabes lo que es el calentamiento? ¿Cuál es tu fruta favorita? Tacha los alimentos que no son saludables ¿Escribe todos los deportes que conoces? ¿Estás inscrito en algún club? ¿Qué juegos recuerdas del curso pasado? ¿Cómo te salió el baile de la fiesta de fin de curso? ¿Sabes bailar Sevillanas? ¿Qué actividades te gustaría practicar en Educación Física? ¿Practicas algún deporte en el medio natural?, etc.

A cada alumno o alumna se le dará una ficha, que deberán rellenar sus tutores legales para obtener información acerca de posibles enfermedades o patologías que le impidan realizar actividad física: asma, diabetes, etc. También esta información se suele recoger en el sobre de matrícula.

En el segundo y tercer día de clase se van a proponer actividades de evaluación inicial de carácter más práctico: recuerda y realiza el calentamiento que hacías en Educación Primaria, actividades de calentamiento al ritmo de la música, actividades de CORE, “El mate”, “Balón sentado”, carrera de relevos, rondos con la mano y con el pie, “Pañuelito encadenado”, “El chiste exagerado”, “El espejo”, “El cariñoso”, “Adivina oficios”.

Hay que añadir la información que nos pasará el Departamento de Orientación en relación al alumnado NEAE, y la que nos proporcionará el resto de docentes del equipo educativo, especialmente el tutor o la tutora del grupo.

Se utilizará una ficha personal de cada discente para recoger información.

El análisis de los resultados de la misma, permite al docente establecer las distancias entre la situación del alumnado y los nuevos aprendizajes, y poder adaptarse a la realidad diagnosticada a la hora de planificar el proceso de aprendizaje. Además, los alumnos y las alumnas tomarán conciencia de sus posibilidades y conocimientos previos en relación a las competencias a desarrollar.

9.3.2. Evaluación procesual.

Es decir, estamos evaluando durante todo el proceso de modo ininterrumpido, detectando los progresos y dificultades que se van originando para introducir las modificaciones que desde la práctica se vayan estimando convenientes.

Mediante mecanismos de observación se obtendrá información a lo largo de las sesiones de cada situación de aprendizaje. Los instrumentos de evaluación y de registro serán la lista de control y las escalas de valoración, especialmente las rúbricas de los criterios de evaluación. Toda la información se recogerá de forma digital por parte del docente.

9.3.3. Evaluación sumativa.

Se pretende conocer lo que se ha aprendido en cada situación de aprendizaje. Se recomienda que sea una consecuencia de la evaluación continua, completada, si fuera necesario, con alguna prueba específica. En todas las situaciones de aprendizaje el alumnado se debe implicar de forma activa en la consecución del producto final, luego las situaciones van a tener unas tareas finales culminativas, donde se pongan de manifiesto el desarrollo de las competencias en situaciones reales, aplicadas y contextualizadas. Estas actividades sirven para darle funcionalidad al aprendizaje, para motivar a los alumnos y las alumnas, y para completar el proceso de evaluación.

9.4. Instrumentos y criterios de calificación.

En última instancia, el registro de todas las calificaciones y de toda la información recogida en los instrumentos de evaluación antes mencionados, se pasará al cuaderno digital del docente donde se gestionarán los datos, los registros y calificaciones del alumnado.

A partir de esta información se calificará el curso en función de los siguientes criterios:

- · El 100% de la nota se repartirá entre los criterios de evaluación sin ponderar. Los criterios que se relacionan con cada competencia específica tendrán en el mismo valor porcentual.
- · En cada situación de aprendizaje se relacionan los criterios con los instrumentos y actividades de evaluación que se van a llevar a la práctica, para obtener información.

9.5. Recuperación.

Los trimestres que se suspendan, además de la evaluación continua de la mayoría de criterios, se tendrá en cuenta el absentismo y la negación a realizar actividad física. Para ello se mandarían tareas complementarias para casa, que van a consistir en monitorizar actividades realizadas por el alumnado (mediante diferentes aplicaciones). Con ello lo que perseguimos es poder evaluar la parte práctica de la materia.

Respecto a las materias pendientes, al repetirse la mayoría de los criterios de evaluación en diferentes situaciones de aprendizaje ofreciéndose de este modo una oportunidad de recuperación de los mismos.

Sólo en casos extraordinarios, decididos por el departamento, se proponen unas pruebas teóricas y prácticas de recuperación de los aprendizajes no adquiridos. Se ofrece otra oportunidad para la entrega de trabajos, pasaportes, diario, etc.

10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

10.1. Generales y ordinarias.

Se proponen aspectos metodológicos, actividades de aprendizaje y actividades de evaluación respetando el principio de variedad en función de las tres redes de aprendizaje establecidas desde el DUA. De este modo, a continuación, se recopilan las medidas de atención a la diversidad establecidas en esas tres redes que permitirán y facilitarán el aprendizaje de todo el alumnado desde un enfoque inclusivo.

Red de reconocimiento

- Planteamiento de diferentes canales de comunicación para facilitar el aprendizaje de los saberes: escrito, oral, el docente como modelo, los discentes como modelos, recursos audiovisuales y digitales (plataforma classroom, gmail...).
- Incrementar el conocimiento de resultados, destacando los aspectos clave de los aprendizajes.
- Fomentar la ayuda entre compañeros. El alumnado más experimentado estará repartido por los grupos y servirá de modelos para sus compañeros y compañeras.
- Explicaciones claras, sencillas, precisas y variadas para garantizar que todo el alumnado comprenda y resuelva las actividades y situaciones motrices planteadas.

Red estratégica

- Las primeras propuestas serán muy fáciles. Por ejemplo, en la situación “Jugamos al rugby” situaciones de pase y recepción en estático y cerca del compañero.
- Las actividades y situaciones son muy progresivas en dificultad creciente proponiéndose repaso y consolidación de cada saber. Por ejemplo, mediante la propuesta de líneas de progresión, competición inversa (Pinilla, 2020).
- Propuesta de actividades con diferentes niveles de intensidad para que todos los alumnos y las alumnas puedan realizarlas en función de sus posibilidades. Por ejemplo, la competición inversa compromete a todos los alumnos y las alumnas para que se impliquen en función de sus posibilidades.
- Se deben proponer situaciones con diferentes niveles de dificultad, por ejemplo, limitando la actuación de los adversarios, obligatoriedad de jugar andando, etc.
- Se van a utilizar diferentes y variados tipos de materiales, pelotas, raquetas, aros, palas..., en relación al tamaño, color, dimensiones, tipo de rebote... para facilitar el aprendizaje de los saberes.

Red afectiva de compromiso

- Clima de aula positivo y de confianza donde será más importante la participación y diversión que la competición. En esta programación se han priorizado las estrategias de cooperación frente a las estrategias de oposición.

- Utilización del juego y de múltiples retos como estrategia metodológica de motivación.
- Se aumentará el conocimiento de resultados inespecífico aprobativo, para animar y motivar la implicación de todos, especialmente del alumnado con problemas de aprendizaje. – Las listas de control, además de utilizarla el docente para obtener información, también la usará el alumnado mediante estrategias de autoevaluación y coevaluación y de este modo se genera compromiso en su propio proceso de aprendizaje.
- Propuesta de actividades opcionales donde al alumnado pueda elegir en función de su interés o motivación.

10.2. Para el alumnado con NEAE.

Todas las medidas ordinarias son válidas para todo el alumnado, también para el alumnado NEAE. En función del problema de aprendizaje que presente cada alumno o alumna se revisarán las medidas, se buscarán alternativas e incluso se propondrán nuevas medidas. Como norma para el alumnado con problemas en la recepción de la información se insistirán en las medidas propuestas en la red de reconocimiento optimizando la técnica de enseñanza de tipo comunicativo, para el alumnado con problemas en el procesamiento de la información se insistirán en las medidas propuestas en la red de reconocimiento y en la red estratégica planteándose situaciones motrices de carácter más cerrado, para el alumnado con problemas en la ejecución se insistirá en medidas relacionadas con la red estratégica facilitando las condiciones de ejecución.

10.3. Para el alumnado que temporalmente no pueda dar clases prácticas.

Son alumnos y alumnas que no realizarán actividades físicas por causa médica, enfermedad, patología... que impedirá la realización de actividad física en condiciones óptimas de seguridad. Por otro lado, serán numerosas las situaciones normalmente de bajo compromiso motor o fisiológico donde este alumnado podrá participar en el desarrollo de las mismas. Estarán implicados en labores organizativas, de ayuda para el alumnado con problemas de aprendizaje, supervisión de medidas de seguridad, coevaluativas, dinamizadoras (por ejemplo, speaker), control de recursos (por ejemplo, gestión de la música, reparto y ubicación del material), debates, actividades de reflexión...

10.4. Programas de refuerzo.

PROGRAMA DE REFUERZO PARA ALUMNOS QUE NO HAN PROMOCIONADO DE CURSO

Asignatura: Curso:

Alumno/a:

A) Dificultades encontradas en la evaluación inicial

<i>Dificultades con los contenidos específicos del área de Educación Física.</i>	
<input type="checkbox"/> Autonomía en la realización del calentamiento	
<input type="checkbox"/> Adquisición de habilidades	
<input type="checkbox"/> Relación entre condición física y salud.	
<input type="checkbox"/> Desarrollo y mejora de la condición física respecto a su nivel de partida.	
<input type="checkbox"/> Fundamentos biológicos relacionados con la actividad física.	
<input type="checkbox"/> Otros:	
<i>Dificultades generales (relacionadas con la actitud)</i>	
<input type="checkbox"/> Actitud pasiva en la realización de las actividades	
<input type="checkbox"/> No trae vestuario adecuado para las prácticas.	
<input type="checkbox"/> Muestra una actitud disruptiva en clase	
<input type="checkbox"/> Se muestra distraído/a con mucha frecuencia	
<input type="checkbox"/> No tiene deseos de trabajar y falta de motivación	
<input type="checkbox"/> Falta de atención	
<input type="checkbox"/> Falta de organización	
<input type="checkbox"/> Baja autoestima	
<input type="checkbox"/> Otros:	
<u>B) Medidas a tomar para subsanar dichas dificultades:</u>	
<input type="checkbox"/> Información inicial de las tareas breve, concisa y facilitada.	
<input type="checkbox"/> Incremento del conocimiento de resultados un mayor control y seguimiento de su trabajo. <input type="checkbox"/> Fomentar la ayuda de compañeros /as aventajados.	
<input type="checkbox"/> Respetar la afinidad afectiva en la formación de grupos.	
<input type="checkbox"/> Ubicación en espacios cercanos al docente.	

O Simplificar los aspectos teóricos.	
O Planteamiento de tareas simplificadas.	
O Darle a conocer las fechas de las pruebas con suficiente antelación	
O Otros:	
O Información inicial de las tareas breve, concisa y facilitada.	
O Incremento del conocimiento de resultados un mayor control y seguimiento de su trabajo.	
O Fomentar la ayuda de compañeros /as aventajados.	
C) Seguimiento de estas medidas:	
Cada trimestre, después de cada evaluación, se procederá a revisar si el plan está funcionando, es decir, si se está consiguiendo que el alumno/a subsane dichas dificultades y consiga alcanzar los objetivos establecidos en el área. Si el alumno/a obtiene calificación positiva en la evaluación, se continuará con el plan, y en caso contrario se procederá a una revisión del mismo.	
D) Información a las familias:	
A principios de curso, durante la sesión de la evaluación inicial, se informará al tutor del planteamiento que se llevará a cabo con el alumno/a. El tutor le transmitirá esta información a la familia del alumno/a, así como una invitación a que aporten cualquier dato o actividad que crean convenientes y que les sirva para que se involucren aún más en el proceso de aprendizaje de su hijo.	

Revisiones:

INICIO FECHA:

Revisión	Fecha:
----------	--------

Evaluación del plan:

€ Positiva

€ Negativa

Nuevas dificultades encontradas

Conclusiones:

€ Continuar con el plan de refuerzo

€ Otros:

Revisión del plan	Fecha:
-------------------	--------

Evaluación del plan:

€ Positiva

€ Negativa

Nuevas dificultades encontradas

Conclusiones:

€ Continuar con el plan de refuerzo

€ Otros:

**Revisión
del plan**

Fecha:

Evaluación del plan:

€ Positiva

€ Negativa

Nuevas dificultades encontradas

Conclusiones:

€ Continuar con el plan de refuerzo

€ Otros:

PROGRAMA DE REFUERZO PARA ALUMNOS CON EF PENDIENTE

Asignatura: Curso:

Alumno/a:

A. Dificultades encontradas en la evaluación inicial

Dificultades con los contenidos específicos del área de Educación Física.

O Autonomía en la realización del calentamiento

O Adquisición de habilidades

O Relación entre condición física y salud.

O Desarrollo y mejora de la condición física respecto a su nivel de partida.

O Fundamentos biológicos relacionados con la actividad física.

O Otros:

Dificultades generales (relacionadas con la actitud)	
<input type="checkbox"/> Muestra una actitud disruptiva en clase	
<input type="checkbox"/> Se muestra distraído/a con mucha frecuencia	
<input type="checkbox"/> No tiene deseos de trabajar y falta de motivación	
<input type="checkbox"/> Falta de atención	
<input type="checkbox"/> Falta de organización	
<input type="checkbox"/> Baja autoestima	
<input type="checkbox"/> Otros:	
B. Medidas a tomar para subsanar dichas dificultades:	
<input type="checkbox"/> Información inicial de las tareas breve, concisa y facilitada.	
<input type="checkbox"/> Incremento del conocimiento de resultados un mayor control y seguimiento de su trabajo.	
<input type="checkbox"/> Fomentar la ayuda de compañeros /as aventajados.	
<input type="checkbox"/> Respetar la afinidad afectiva en la formación de grupos.	
<input type="checkbox"/> Ubicación en espacios cercanos al docente.	
<input type="checkbox"/> Simplificar los aspectos teóricos.	
<input type="checkbox"/> Planteamiento de tareas simplificadas.	
<input type="checkbox"/> Darle a conocer las fechas de las pruebas con suficiente antelación	
<input type="checkbox"/> Otros:	
C. Seguimiento de estas medidas:	
<p>Cada trimestre, después de cada evaluación, se procederá a revisar si el plan está funcionando, es decir, si se está consiguiendo que el alumno/a subsane dichas dificultades y consiga alcanzar los objetivos establecidos en el área. Si el alumno/a obtiene calificación positiva en la evaluación, se continuará con el plan, y en caso contrario se procederá a una revisión del mismo.</p>	
D. Información para las familias.	
<p>A principios de curso, durante la sesión de la evaluación inicial, se informará al tutor del planteamiento que se llevará a cabo con el alumno/a. El tutor le transmitirá esta información a la familia del alumno/a, así como una invitación a que aporten cualquier dato o actividad que crean convenientes y que les sirva para que se involucren aún más en el proceso de aprendizaje de su hijo.</p>	

Revisiones:

INICIO FECHA:

Revisión	Fecha:
----------	--------

Evaluación del plan:

- **Positiva**
- **Negativa**

Nuevas dificultades encontradas

Conclusiones:

- **Continuar con el plan de refuerzo**
- **Otros:**

Revisión del plan	Fecha:
-------------------	--------

Evaluación del plan:

- **Positiva**
- **Negativa**

Nuevas dificultades encontradas

Conclusiones:

- **Continuar con el plan de refuerzo**
- **Otros:**

Revisión del plan	Fecha:
-------------------	--------

Evaluación del plan:

- **Positiva**
- **Negativa**

Nuevas dificultades encontradas

Conclusiones:

- **Continuar con el plan de refuerzo**
- **Otros:**

11. AUTOEVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

En la Instrucción conjunta 1/2022, de 23 de junio, se indica que los docentes deben evaluar su práctica docente, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en la programación didáctica.

a. En cuanto a la planificación del currículo

Referentes de logro	1	2	3
Se seleccionan de forma correcta los diferentes elementos curriculares			
Se establece una relación coherente entre los elementos del currículo, estableciéndose como eje de relación las competencias específicas de la materia			
Se vinculan las situaciones de aprendizaje con los descriptores operativos de los perfiles correspondientes			
Se seleccionan y distribuyen correctamente los criterios de evaluación en las situaciones de aprendizaje.			
Se seleccionan y distribuyen temporalmente los saberes básicos mínimos en las situaciones de aprendizaje			
Se complementan los saberes básicos mínimos con otros saberes básicos contextualizados y adecuados a las situaciones de aprendizaje.			
Validez, funcionalidad, relevancia e interés de los productos finales de las situaciones de aprendizaje			
Se seleccionan actividades de evaluación que permiten obtener evidencias de los aprendizajes del alumnado.			
Las actividades de evaluación son diversas y están relacionadas con los criterios de evaluación			
La evaluación responde al carácter continuo recogiendo la evaluación inicial, procesual y sumativa			
Se priorizan los mecanismos de evaluación que permiten una observación continuada del proceso de aprendizaje			
Los criterios de evaluación se ponderan de forma correcta (los criterios asociados a una competencia específica adquieren el mismo valor) y proporcionada a los aprendizajes exigidos			
El valor cuantitativo de cada criterio en cada situación de aprendizaje se ajusta a los criterios de calificación establecidos en la programación			
Las actividades de evaluación son diversas y están relacionadas con los criterios de evaluación			
Validez, funcionalidad y valor pedagógico y curricular de las actividades complementarias			

1, Mejorable; 2, Aceptable; 3, Excelente

b. En cuanto a la práctica docente (cuestiones metodológicas)

Referentes de logro	1	2	3
Son óptimos los procesos de comunicación			
Se proponen diversos canales de comunicación para facilitar el acceso a los aprendizajes			
Se optimizan los procesos de organización y control del alumnado (individual, grupal...)			
Validez y eficacia de los procesos de organización y control de los espacios			
Se incrementa el tiempo de compromiso motor y fisiológico del alumnado			
Se fomenta la autonomía de los alumnos y las alumnas			
Se proponen actividades interesantes y variadas que facilitan el aprendizaje			
Se gestionan correctamente los medios materiales (preparación, distribución, uso, recogida...)			
Se gestionan correctamente el uso de los espacios y de las instalaciones			
Disminuye la tasa de conductas disruptivas			
Se evitan situaciones de riesgo			
Se implica cognoscitivamente al alumnado			
Se fomenta la creatividad y el pensamiento divergente			
Se fomenta la aceptación y las relaciones sociales equilibradas entre el alumnado			

1, Mejorable; 2, Aceptable; 3, Excelente

c. En cuanto a las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales

Referentes de logro	1	2	3
Se proponen medidas de atención a la diversidad desde el enfoque basado en el DUA			
Se proponen múltiples opciones de presentación de la información			
Adecuación de la intensidad			
Adaptación de las actividades en cuanto a dificultad			

Fomento de la ayuda de los compañeros y compañeras			
Adaptación de los medios materiales			
Normalización y desarrollo de las ACS (si se han planteado)			

1, Mejorable; 2, Aceptable; 3, Excelente

Los mecanismos e instrumentos de evaluación que se pueden utilizar para la evaluación del proceso de enseñanza son los siguientes:

- *Escala de valoración desarrollada con tres niveles de desempeño*
- *Evaluación de los aprendizajes de los alumnos y alumnas:* cuyos resultados vendrán reflejados en los documentos de evaluación. No se puede desligar la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y alumnas de la evaluación del proceso de enseñanza.
- *El diario del docente.* A través de la autoevaluación se debe reflexionar sobre la propia acción docente.

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Listado de actividades complementarias y extraescolares curso 2024/2025

➤ 1º de ESO

- “Conoce tus montes”, Actividad de senderismo por los montes de Málaga o el Monte Coronado.
- Senderismo por el Río Guadalmedina.
- Salidas a centros deportivos de diferente índole (Go Fit, Muai Tai...)
- Jornadas y gymkhanas multideportivas con centros cercanos.
- Salida a Sierra Nevada a practicar actividades de nieve.
- "Escalada en árboles": Amazonia Marbella.

➤ 2º de ESO

- “Carreras de orientación en la Parque de la Paloma”, organizado por el Club de Orientación de Málaga o en la Sierra de Coín.
- Jornadas y gymkhanas multideportivas con centros cercanos.
- Salidas a centros deportivos de diferente índole (Go Fit, Muai Tai...)
- Salida a Sierra Nevada a practicar actividades de nieve.
- "Escalada en árboles": Amazonia Marbella.

➤ 3º de ESO

- "Escalada en árboles": Amazonia Marbella.
Esta actividad requiere contactar con “Amazonia Marbella” para que nos propongan fechas. Cuando nos ofrezcan un día, pues ya acordamos el día exacto.
Ruta “Cicloturista por los carriles bici de Málaga”.

- Jornadas y gymkhanas multideportivas con centros cercanos.
- Salidas a centros deportivos de diferente índole (Go Fit, Muai Tai...)
- Salida a Sierra Nevada a practicar actividades de nieve.

➤ **4º de ESO**

- "Jornadas de deportes-playa" . Requiere de permisos de la Junta y del Ayuntamiento. Nuestra intención es organizarla para principios de abril.
- Jornadas y gymkhanas multideportivas con centros cercanos.
- Jornadas lúdicas y recreativas en la playa, organizadas por el TECO, pero aún no sabemos la fecha de realización de las mismas.
- Salidas a centros deportivos de diferente índole (Go Fit, Muai Tai...)
- Salida a Sierra Nevada a practicar actividades de nieve.
- "Escalada en árboles": Amazonia Marbella.

13. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.

El centro participa en los siguientes planes, programas y proyectos educativos de oficio:

- Plan de igualdad de género en educación.
- Plan de apertura de centros docentes.
- Educación Inclusiva.
- Educación inclusiva +.
- Bienestar emocional.
- Escuela código 4.0.
- Bibliotecas Escolares.

Planes y proyectos educativos actuales:

- Plan de compensación educativa.
- Programa PROA +.
- Erasmus +.
- Red Andaluza Escuela "Espacio de paz".
- Transformación Digital Educativa.
- Más Equidad.
- Pacto de Estado: Prevención de violencia.
- ALDEA.
- COMUNICA
- Aula Djaque.
- Hábitos de Vida Saludable.

La participación activa y contribución a los diferentes planes, programas y proyectos se concretan del siguiente modo:

- Biblioteca escolar: permanece abierta durante todos los recreos para la lectura, el préstamo de libros y la realización de talleres. Además, el departamento organiza en ella actividades con motivo de efemérides y se utiliza como estudio de la radio escolar.
- Hábitos de vida Saludable: con la realización de deportes activos, charlas de nutrición y hábitos alimenticios, primeros auxilios....
- Plan de Igualdad. Este plan es un elemento transversal de uso continuo en el día a día. Desde el curso 2024/25 se concreta en un Plan de Igualdad de Género. En un contexto tan homogéneo como es el de este centro (mayoría gitana), aunque este curso académico se aprecia una mayor diversidad, se hace más relevante su presencia desde cualquier aspecto: religioso, sexual o de género. Para ello se va a participar en celebraciones de efemérides como el Día del Flamenco, el Día del Pueblo Árabe y el Día del Pueblo Gitano, donde se aprovecharán estos para poner en valor la riqueza étnica, religiosa y cultural de los andaluces.
- Plan de Transformación Digital Permanente. Este plan incide en los procesos de enseñanza aprendizaje, como se decidió con el uso de Google Classroom o la actualización de los recursos TIC del centro.
- Escuela "Espacio de Paz". El departamento de Convivencia es uno de los más relevantes del centro en relación a este plan. Es absolutamente imprescindible la colaboración de todo el profesorado para que este plan tenga éxito (coordinación, planificación...). El departamento de EF contribuye a la mejora de convivencia del alumnado trabajando principalmente la escucha en el aula, y elaborando actividades específicas en diferentes efemérides durante el curso.

14. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

14.1. Para 1º ESO.

1 TRIMESTRE

Juegos de condición física

Atletismo

Juegos predeportivos

Senderismo

2 TRIMESTRE

Acroescalada

Danzas

Juegos predeportivos específicos de red

Juegos alternativos

3 TRIMESTRE

Balonmano

Juegos populares

Malabares

SdA 1

“¿Cuál es tu superpoder?”

1º ESO,

Justificación: El alumnado va a reconocer sus posibilidades y limitaciones en relación a los aspectos cualitativos y cuantitativos del acto motor, valorando su nivel de condición física, mejorándolo y relacionándolo con la mejora de su salud.

Producto final: Organizar y jugar un juego de rol “Los Superpoderes” donde cada alumno o alumna intentará conseguir los superpoderes de los demás, que se corresponden con retos de condición física o desafíos coordinativos que ellos mismos habrán seleccionado o inventado.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, g, k

Competencias clave: STEM, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 1, 2, 3

Descriptor: STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CC2, CE2, CE3

Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 3.1, 3.3

Saberes básicos mínimos	Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.A.1.2. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales.	Condición física y sus componentes: resistencia, flexibilidad, fuerza y velocidad. Medios de desarrollo: activos libres y estiramientos, carrera continua, autocarga y circuito por estaciones. Frecuencia cardiaca.
EFI.1.A.1.5. Musculatura del core	
EFI.1.C.3. Capacidades condicionales	
EFI.1.A.3.1. Aceptación de limitaciones y posibilidad	
EFI.1.C.1.1. Situaciones motrices individuales.	Juegos y pruebas físicas relacionadas con las capacidades físicas condicionales y coordinativas.
EFI.1.C.2. Esquema corporal	Capacidades físicas coordinativas: equilibrios. La agilidad.
EFI.1.D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y desafíos en situaciones motrices.	
EFI.1.D.2.2. Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social.	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Todas las sesiones, van a tener su parte de calentamiento, y su parte de vuelta a la calma. En cada sesión se trabajarán ejercicios (retos), medios, juegos y app digitales relacionados con una capacidad física básica.

- Resistencia.** Aplicación del test de Ruffier. Seis minutos de carrera continua controlando la frecuencia cardiaca cada 2 minutos que debe estar entre 140 y 160 pulsaciones por minuto (tabla y gráfica). Juego del maquinista, juego de la silla (con aros y prolongando el tiempo de carrera). "12 minutos cooperativos coloreados". Se trata de una carrera de relevos en grupos de cuatro donde el testigo será un lazo de color relacionado con una causa social (lila con el día internacional de la mujer...).
- Flexibilidad.** Ejercicios de movilidad articular. Se explica cómo se realizan los movimientos de cada articulación de forma correcta y se indica su nomenclatura. ¿Eres capaz? (saludo vulcano, etc.). Juegos: "Mariposa", "Enredo", "Cadena de transporte", "La ventana" y "El aro".
- Fuerza.** Ejercicios básicos de core (supino, prono y lateral, con dos, tres y cuatro apoyos). ¿Eres capaz? (una dominada, etc.). Juegos: "Soga-tira", pulsos ("Gitano", "Ruso"), "Vuelta a la tortilla". Tabata
- Velocidad.** Ejercicios de tiempo de reacción mediante salidas. ¿Eres capaz? Juegos de persecución, relevos y tiempo de reacción: "Las cuatro esquinas", "El pañuelito", "Caballería", "Stop-fruta".
- Equilibrio.** Ejercicios de equilibrio estático sobre diferentes objetos: conos, periódico, balón medicinal, con una o dos piernas y con los ojos cerrados.... Desplazamientos sobre bancos suecos. ¿Eres capaz? Juegos: "El veneno paralizante", "El lazarillo", "El borracho", "Molinos", "Trenes ciegos", "Mariposa encadenada", "Pollito inglés", "Comecocos", "Cruzar el lago".
- Circuito por estaciones.** Se seleccionan cinco desafíos relacionados con cada capacidad y cinco juegos. Se organiza un circuito de 10 estaciones donde deben identificar la capacidad física solicitada.
- Elección del superpoder.** Cada alumno debe seleccionar un desafío vinculado con una capacidad.
- Juego de rol "Los superpoderes".** Los alumnos y alumnas intentará superar los retos propuestos por sus compañeros o compañeras para coleccionar la mayor cantidad posible de superpoderes.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida y algunas características de la gamificación (juego de rol)
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas. Trabajo por grupos. Enseñanza recíproca.
Orientaciones metodológicas: organización individual. Ejecución simultánea.
Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas polideportivas
Medios materiales: Bancos, colchonetas, cinta métrica, cronómetro, hoja de colección de poderes, fichas.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

1.1 y 2.3	Instrumentos: Escala de valoración del docente y lista de control. Hoja de colección.	
5	Conoce y aplica (lleva a la práctica) todos los medios vistos en clase para el desarrollo de las capacidades físicas mejorando en cada una de ellas y siempre muestra una actitud de esfuerzo	
4	Conoce y aplica la mayoría de los medios vistos en clase para el desarrollo de las capacidades físicas mejorando en casi todas las capacidades y suele mostrar una actitud de esfuerzo y superación	
3	Conoce y aplica la mayoría de los medios vistos en clase para el desarrollo de las capacidades físicas mejorando sus prestaciones en alguna de las capacidades y algunas veces se esfuerza	
2	Conoce y aplica algunos de los medios mejorando en algunas de las capacidades	
1	No conoce ni aplica los medios para el desarrollo de la condición física, mostrando una actitud pasiva	
1.2	Instrumentos: Ficha de control de CC. Carrera cooperativa. Lista de control.	
5	Dosifica perfectamente el esfuerzo manteniendo un ritmo constante y personalizado a sus posibilidades	
4	Dosifica el esfuerzo aunque el ritmo no es del todo constante ni personalizado	
3	En algunos momentos mantiene un ritmo constante y adaptado a sus posibilidades	
2	Realiza la carrera pero no dosifica el esfuerzo	1
1	No dosifica, se para y desiste	
2.1	Instrumentos: Lista de control. Ficha del desafío. Los “superpoderes”	
5	Diseña un desafío relacionado con una capacidad, establece el protocolo y lo aplica perfectamente	
4	Diseña el desafío, establece el protocolo pero tiene algunas dificultades para aplicarlo	
3	Diseña la prueba pero el protocolo no es del todo correcto teniendo dificultades para aplicarlo	
2	Diseña un desafío pero el protocolo es incompleto	1
1	No planifica el desafío	
2.3	Instrumentos: Lista de control y escala de valoración. Circuito por estaciones.	
5	Comprende perfectamente la implicación de las capacidades físicas en las actividades, juegos y retos	
4	Comprende la implicación de la mayoría de las capacidades físicas en las actividades, juegos y retos	
3	Razona con algunas dificultades la relación entre las CF y las actividades físicas propuestas.	
2	Identifica con dificultades la CF trabajada	1
1	No identifica las CF ni las relaciona con los ejercicios	
3.1	Instrumentos: lista de control, escala de valoración, “los superpoderes”.	
5	Respeta las normas, las reglas y los protocolos de las pruebas y los hace cumplir a los demás	
4	Siempre respeta las normas, las reglas de los juegos y los protocolos de las pruebas	
3	Suele respetar las normas, reglas de los juegos y protocolos establecidos en las pruebas	
2	Respetar algunas normas, reglas y protocolos	1
1	No respeta las normas	
3.3	Instrumentos: lista de control y escala de valoración. “los superpoderes”	
5	Solventa los conflictos de forma dialogada asumiendo de buen grado los acuerdos	
4	Solventa los conflictos de forma dialogada pero le cuesta asumir los acuerdos	
3	Suele solventar los conflictos mediante el diálogo	
2	Algunas veces dialoga para solventar conflictos	1
1	No solventa los conflictos ni lo intenta	

UD (SdA) 2

“Atletismo”

1º ESO,

8 sesiones

Justificación: El atletismo es un deporte multidisciplinar (velocidad, salto de altura, de longitud, lanzamiento de peso, etc.) permite que cada discente opte por una u otra disciplina de acuerdo con sus intereses. Asimismo ofrece una visión de deportista no especializado cuando se practican todas las especialidades

Producto final: celebrar y participar en unas miniolimpiadas atléticas con los propios compañeros y compañeras de clase.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: STEM, CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 1, 2 y 3

Descriptor: CCL5, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.A.1.2	EFI.1.D.1.1	A. Resistencia y dosificación de esfuerzos. B. Minijuegos olímpicos y carrera solidaria. C. Aspectos reglamentarios y técnicos del atletismo: salida de tacos, técnica de carrera, carrera de relevos, pruebas de fondo, lanzamiento de peso y salto de longitud. D. Juego limpio, autoestima, superación y esfuerzo.
EFI.1.B.4.	EFI.1.D.1.2	
EFI.1.C.1.1	EFI.1.D.2.2	
EFI.1.C.3.	EFI.1.E.5	
EFI.1.C.4		

Interdisciplinariedad: Matemáticas

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

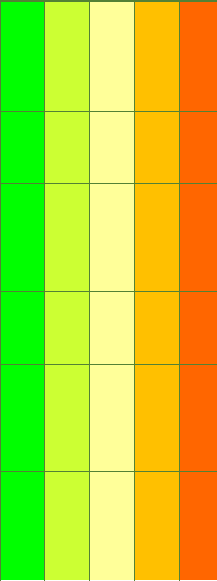
Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento; (3) juegos relacionados con el gesto atlético; (4) actividades de aprendizaje del gesto atlético; (5); prueba atlética (6) identidad corporativa del club; (7) vuelta a la calma y vestuario.

- 1 Formación de clubes de 4 miembros (la clase se organizará en 8 clubes). Entrega de la ficha del club. Juegos de tiempo de reacción: “Pañuelito”. Juegos de velocidad: “Caballería”. Salidas (multisensorial y multipostural); salida baja;
- 2 ejercicios de técnica de carrera (skipping, ruso...). Prueba de 40 metros.

3	Prueba de fondo. Tres minutos de competición inversa sobre la distancia personal recorrida. Durante tres minutos cada alumno o alumna intenta recorrer la máxima distancia posible. Para posteriormente durante otros tres minutos deshacer la distancia inicial recorrida hasta llegar a la meta (salida de la primera fase).
4	Salto de longitud. Juegos de saltos: “La serpiente”, “El molino”. Ejercicios progresivos de salto de longitud, estilo natural. Prueba de salto de longitud.
5	Lanzamiento de peso. Juegos de lanzamientos: “La mina”. Ejercicios progresivos de lanzamiento de peso. Prueba de lanzamiento de peso con 1 kg.
6	Carrera de relevos. Juegos de velocidad: relevos de ida y vuelta. Situación analítica de cambio de testigo con la técnica de arriba-abajo. Prueba de relevos 4 x 20 m.
7 8	Competición por clubes, cada componente del club participará en una prueba. Prueba de 40 metros desde salida de tacos. Prueba de resistencia (6 minutos). Salto de longitud. Lanzamiento de peso, Carrera de relevos (en esta prueba participan los cuatro componentes de cada club). Cada miembro de cada club irá rotando en la realización de las siguientes actividades: participación, juez de prueba, cronometraje y anotación. Todos los participantes puntúan: 1º obtiene 8 puntos, 2º obtiene 7 puntos, y así hasta el octavo que obtiene 1 punto. Entrega de premios.
7	Actividad complementaria: participación en la carrera solidaria organizada por el alumnado de 4º de ESO
8	Actividad complementaria: participación en el encuentro intercentros de atletismo organizado por el Patronato Municipal
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado, aprendizaje servicio y ludotécnico.	
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas y participativos.	
Orientaciones metodológicas: La mayoría de las actividades son de corte individual. Los alumnos formarán clubes de cuatro componentes que serán heterogéneos, estables y mixtos.	
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas, pista de atletismo del municipio.	
Medios materiales: Cronómetro, cinta métrica, testigos autoconstruidos, balones de balonmano, balón medicinal de 1 kg	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.2	Muestra una actitud de esfuerzo para intentar mejorar su nivel de ejecución, regulando y dosificando los esfuerzos	Lista de control. Escala de valoración. Minijuegos atléticos					
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. Minijuegos atléticos.					

2.2	Se ajusta a los modelos técnicos de los gestos atléticos propuestos	Lista de control. Escala de valoración. Minijuegos atléticos.	
	Reconoce y aplica los aspectos reglamentarios de las modalidades atléticas desarrolladas	Minijuegos atléticos. Ficha del club	
2.3	Resuelve de modo eficaz las situaciones motrices ajustándose a los parámetros espaciales y temporales.	Lista de control. Escala de valoración. Minijuegos atléticos	
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Ficha del club. Decálogo del deportista	
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y asume responsabilidades con respecto a su equipo	Ficha del club. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	

5, Siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SdA) 3

“Juegos predeportivos”

1º ESO,

Justificación: Adquirir las habilidades comunes a los deportes de equipo de invasión mediante una iniciación horizontal donde prevalezca la implicación comprensiva mediante la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento analógico.

Producto final: Participar y jugar un torneo por equipos en situación reducida de juego 3 x 3, mediante el sistema de play off (tres rondas) en baloncesto, fútbol y balonmano. Elaborar un decálogo sobre “Los valores en el juego y el deporte”.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CPSAA3, CC2

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.1	EFI.1.D.2.2.	Juegos predeportivos de baloncesto, balonmano y fútbol. Aspectos técnico-tácticos comunes en situación de ataque y de defensa: tiro,
EFI.1.B.4.	EFI.1.D.2.3.	

EFI.1.C.1.5.	EFI.1.D.2.4.	chut, bote, conducción, pase, finta, regate... Juego limpio: respeto a las reglas, honestidad, aceptación de la victoria y de la derrota.
EFI.1.C.4.	EFI.1.E.5.	
EFI.1.D.2.1.		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

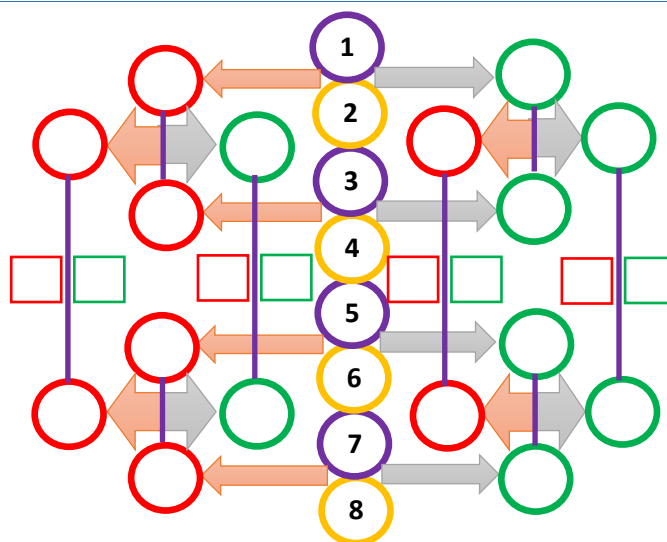
Estructura de la sesión: (1) calentamiento, activación vegetativa y movilidad articular; (2) actividades de asimilación y de aplicación mediante situaciones motrices progresivas (1X0, 1+1, 1X1, 2X2, 3X3); (3) estiramientos (4) valoraciones y reflexiones mediante debates; (5) Vestuario.

1 **Juegos de balonmano.** Ficha de aspectos técnico-tácticos del balonmano (clase invertida). Tiro con apoyo con uno y dos tiempos. La Mina. Bote de avance y tiro en salto. Carreras de relevos. Práctica de pases. Rondos. Juego de los 2 10 pases. Juegos 1 x 1. Situaciones 3 x 3 en minicampos. El juego limpio.

3 **Juegos de baloncesto.** Ficha de aspectos técnico-tácticos del baloncesto (clase invertida). Tiro a canasta desde diferentes distancias. La botella, “21”, Caos. Bote de protección y avance. Relevos botando en línea 4 recta y en zigzag. Práctica de pases. Rondos. Juego de los 10 pases. Caballería con bote. Situaciones 1 x 1. Baloncesto 3 x 3 en zona. Juego en equipo.

5 **Juegos de fútbol.** Ficha del fútbol (clase invertida). Chut a portería desde diferentes distancias. Goligol. Puerta a 6 puerta. Rápido. Conducción en línea recta y con diferentes superficies. Juegos de relevos. Puerta a puerta con conducción previa. Práctica de pases. Rondos. Juego de los 10 pases. 1 x 1. Elimi (por puntuación). Minipartidos 3 x 3. Victoria y derrota/participación y diversión

7 Se organizan 8 equipos de 3 componentes mixtos y 8 heterogéneos. Se compite en situación 3 x 3 en los tres 9 deportes en minicampos de fútbol y balonmano con miniposterías (valladas de atletismo) y sin portero y en zona en baloncesto. Se juegan en cada deporte tres rondas para pasar desde octavos hasta la final. El cuadro se completa tanto en el sentido de los ganadores como de los perdedores. Los partidos tendrán una duración de 10 minutos. Los propios equipos se arbitran. En la 9ª sesión se entregarán los premios a los ganadores y también a los equipos más honestos, divertidos, activos, cohesionados, etc. El decálogo “Educación en valores en el deporte” se sube a la página digital del centro. Test individual del buen deportista.



Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, resolución de problemas y socializadores.

Orientaciones metodológicas: Organización individual, parejas, grupos. Equipos de tres en competición.

Escenarios didácticos: Pistas polideportivas.

Medios materiales: Canastas, porterías, conos, balones (fútbol, baloncesto y balonmano), valladas...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

2.1	Lista de control. La competición.	
5	Colabora perfectamente en el desarrollo de la competición en todos los aspectos de la misma: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	
4	Colabora en 4 o 5 de los aspectos	3 Colabora en dos de los aspectos
2	Colabora en alguno de los aspectos organizativos	1 No colabora en nada.
2.2	Lista de control. Escala de valoración. La competición.	
5	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja	
4	Suele actuar conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando con errores puntuales los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja	
3	Diferencia el rol de ataque del rol de defensa, y algunas veces adapta los aspectos técnicos y tácticos	
2	Algunas veces adapta los aspectos técnicos o tácticos	1 Actúa de manera arbitraria y sin técnica.
3.1	Lista de control. Decálogo del deportista. Cuestionario del buen deportista	
5	Siempre muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	
4	Muestra tolerancia y deportividad	3 Casi siempre muestra tolerancia y deportividad
2	Muestra algunas actitudes propias del juego limpio	1 Suele mostrar una actitud de juego sucio y antideportiva
3.2	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista. Cuestionario del buen deportista	
5	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y siempre juega en equipo	
4	Suele mostrar una actitud colaborativa, respetar las decisiones grupales establecidas y jugar en equipo	
3	Suele respetar las normas y las decisiones grupales pero le cuesta colaborar y asumir responsabilidades	
2	Tiene dificultades para respetar las normas y decisiones grupales, abusa del juego individualista	1 No suele colaborar, no asume responsabilidades, ni juega en equipo.
3.3	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista. Cuestionario del buen deportista	
5	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	4 Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se suele comprometer de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria
3	Suele mostrar una actitud de respeto hacia los demás y algunas veces compromete de forma activa ante actitudes discriminatorias	2 Suele mostrar una actitud de respeto hacia los demás
1	No respeta a los demás e incluso manifiesta actitudes discriminatorias	
4.2	Lista de control. Decálogo del deportista. Cuestionario del buen deportista	
5	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	
4	Reconoce los estereotipos sexistas pero no siempre adopta una actitud crítica ante los mismos	
3	Reconoce los estereotipos sexistas y algunas veces adopta una actitud crítica ante los mismos	
2	Reconoce algunos de los estereotipos sexistas propios del deporte	1 No evita las situaciones de discriminatorias e incluso las provoca

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Red de reconocimiento. Uso de diferentes canales de comunicación (oral, escrito, visual y digital) para explicar los juegos.

Red estratégica. Propuesta de actividades con diferentes niveles de dificultad, complejidad e intensidad. Se progresa de situaciones estáticas a situaciones dinámicas. Situaciones individuales, situaciones con compañeros, con adversarios, con compañeros y adversarios.

Red afectiva. Estrategias lúdicas y prácticas que involucren al alumnado (juegos, retos...). El alumnado se implica en la gestión de la competición para generar compromiso respecto a la misma.

UD (SdA) 5
"Acroescalada"
1º ESO,

Justificación: Se combinan las actividades de trepa en espalderas con el acrosport que a su vez implica coordinación con el grupo, desarrollo de habilidades gimnásticas, creatividad, etc., además al utilizarse las espalderas se elimina la figura del portor, que en estas edades resulta conveniente.

Producto final: Festival de acroescalada. Cada grupo debe organizar, colaborar y montar una coreografía de acroescalada. Figura masiva de acroescalada que integra una figura de cada equipo.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, c, d, g, k, l

Competencias clave: CCL, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE2, CE3, CCEC4

Criterios de evaluación: 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.3.	EFI.1.C.5.	B: Higiene corporal. Prevención de lesiones y seguridad en la práctica. C: trepa en vertical y travesía, juegos en las espalderas, figuras de acroescalada, montajes y desmontajes. Elementos gimnásticos como enlaces: volteo, equilibrio invertido, rueda lateral, rondada. D: Cooperación, autoestima, superación. E: Creatividad, expresividad y sensibilidad estética, montaje coreográfico, ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.1.B.4	EFI.1.D.1.2	
EFI.1.B.8.	EFI.1.D.2.1	
EFI.1.C.1.1	EFI.1.D.2.4	
EFI.1.C.1.2	EFI.1.E.4	
EFI.1.C.2.		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

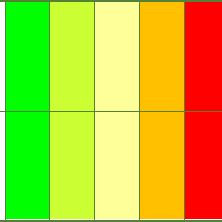
Estructura de la sesión: (1) Aspectos técnicos mediante clase invertida; (2) calentamiento general y específico (juegos); (3) tiempo de retos (figuras, trepas y posturas); (4) tiempo para la composición coreográfica; (5) tiempo de reflexión e identidad de equipo; (6) vuelta a la calma, aseo y vestuario.

- 1 **Trepa y figuras de acrosport.** Formación de equipos de 4 a 6 componentes. Es obligatorio el uso de calcetines limpios. Torito en alto. Trepa en vertical: arriba-abajo y derecha-izquierda, de cara y de espaldas, con 3 apoyos, anulando un segmento. Figuras de acrosport individuales y en parejas en el suelo para el trabajo de apoyos, simetría y equilibrio. Estiramientos.
- 2 **Figuras en las espalderas.** Cadenas en alto. Relevos en grupos de 4 para tocar la parte alta de la espaldera.
- 3 Pañuelito vertical. Figuras de acroescalada en las espalderas: individuales y en pareja. Búsqueda en internet y práctica de las figuras. Estiramientos

4	Comienzo del montaje. Juego del caos. Trepa sincronizada en equipos. Se realizan figuras de acroescalada propuestas por el docente (4 a 6 componentes). Se toman fotos de las figuras. El astronauta.
5	Desarrollo del montaje. Cambio de chaqueta. Cadena de transporte. Cada equipo debe montar una coreografía
6	de acroescalada que debe estar compuesta por: una entrada, 4 figuras, 3 enlaces y la salida. Identidad del equipo: nombre, vestuario, música, grito de ánimo, etc.
7	El atrezzo. Chorizo estirante. Recorrido de obstáculos: aros, bancos, cuerdas, gomas. Se completan las figuras con la ayuda de cuerdas, bancos suecos, aros, etc. Rompo un huevo.
8	Festival de acroescalada. Últimos ensayos. Representación y valoración de las coreografías. Utilización del
9	aplaudímetro. Figura masiva de acroescalada de la clase. Cada equipo en dos cuerpos de espaldera.
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida. Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, participativos, resolución de problemas, creativos y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Equipos de cuatro a seis componentes.	
Escenarios didácticos: Gimnasio.	
Medios materiales: Fichas de las figuras. Pasaportes. Una colchoneta y un cuerpo de espaldera por pareja (grupos de cuatro disponen de dos módulos, grupos de seis disponen de tres módulos). Cada alumno o alumna utilizará calcetines limpios en cada sesión.	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.2	Asume las pautas higiénicas relativas al aseo corporal y vestuario (aseo de pies, utilización de calcetines limpios...)	Lista de control. Escala de valoración.					
1.3	Tiene en cuenta las pautas de seguridad y preventivas y colabora con sus compañeros en el control de riesgos.	Lista de control. Escala de valoración.					
2.1	Muestra una actitud de esfuerzo y superación mejorando su nivel de ejecución.	Lista de control. Escala de valoración.					
2.1	Participa de forma activa en el montaje de la coreografía,	Lista de control.					
4.3	coopera en su organización. Domina la coreografía montada en grupo y ajusta con intencionalidad y fluidez con los componentes del grupo.	Escala de valoración. Cuaderno de equipo. Montaje de acrosport					
2.2	Domina con soltura todas las situaciones motrices seleccionadas: figuras en las espalderas, actividades de trepa y transiciones.	Pasaporte de acróbata. Escala de valoración. Montaje de acroescalada.					
2.3	Se ajusta a los modelos propuestos ajustando las posturas desde el punto de vista de la aplicación de equilibrio, de fuerza y flexibilidad						
3.2	Asume las funciones encomendadas en la organización de las actividades grupales y solventa posibles problemas que pudieran ocurrir.	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo					

3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
4.3	Representa el montaje de acroescalada ajustándose al ritmo de la música, sincronizándose con los compañeros y utilizando movimientos expresivos y creativos.	Lista de control. Decálogo del deportista	

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 6
“DANZAS DEL MUNDO”
 1º ESO,
 9 sesiones

Justificación: Conocer, practicar danzas y bailes y valorarlos como parte de la cultura de los pueblos, desarrollando las capacidades rítmicas, expresivas y la sensibilidad estética

Producto final: Investigar, valorar danzas, bailarlas y componer un montaje digital de la misma: tutorial.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, c, d, e, g, k, l

Competencias clave: CCL, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE2, CE3, CCEC3, CCEC4

Criterios de evaluación: 1.6, 2.1, 2.3, 3.2, 3.3, 4.2, 4.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.4.	EFI.1.D.1.2	B: iMovie, filmación, composición y comunicación de un vídeo digital. Planificación de un proyecto motor. C: Ajuste de movimientos a diferentes ritmos. D: Cooperación, autoestima, superación. Aceptación de las propuestas de la mayoría. E: Debates sobre la igualdad y la diversidad. Ruptura de prejuicios sexistas. E: Creatividad, expresividad y sensibilidad estética, montaje coreográfico. Danzas del mundo: estructuración musical, pasos básicos, evoluciones, figuras y coreografía. Flamenco: sevillanas (la primera). Aspectos sociales y culturales de las danzas.
EFI.1.B.5	EFI.1.D.2.1	
EFI.1.B.6.	EFI.1.D.2.4	
EFI.1.C.1.1	EFI.1.E.1	
EFI.1.C.1.2	EFI.1.E.2	
EFI.1.C.2.	EFI.1.E.3	
EFI.1.C.5.	EFI.1.E.4	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Aspectos técnicos mediante clase invertida; (2) calentamiento general; (3) tiempo de animación mediante juegos de ritmo; (4) Presentación y aprendizaje de las danzas: origen, música, pasos básicos, relaciones de pareja o grupo, evoluciones y figuras; (5) tiempo de reflexión y debate; (6) vuelta a la calma, aseo y vestuario.

- 1 **Estructura musical.** Visionado de vídeos de cursos anteriores. Ficha de la danza (origen, estructura musical, pasos básicos, relaciones con la pareja, evoluciones y figuras). Se explica la estructura musical: pulsación, acento, frase y estrofa. Ejercicios ritmo en el sitio: pasos, palmadas, chasquidos. En desplazamiento: marcha, enlaces diferentes en cada frase... Formación de grupos. **“Danza de los 7 saltos”** y **“Danza de la Cruz”**. Guía para el montaje del vídeo.
- 2 Al ritmo de la música se practican los **pasos básicos** del aeróbic y de las danzas: marcha, carrera, paso lateral, uve, viña, paso saltado, de polka. **“Pequeña polka”**. Debate sobre los prejuicios sexistas.
- 3 “La rueda de la Alcachofa” con diferentes **enlaces**. La rueda en los bailes, cambios de pareja. **“Jingle bells”** y **“Paso-doble”**.
- 4 Práctica de diferentes **evoluciones** con la ayuda de aros y conos. Práctica de **“Oh Susana”**, **“Polka americana”**, **“La troika”**. Debate sobre la interculturalidad.
- 5 Práctica de **figuras** mediante los juegos: “Soy una taza” “Chu chu a”. Bailamos **“Salsa”** y **“Bachata”**.
- 6 Bailes y ritmos andaluces. Se baila la **“Macarena”** y se aprende la **“1ª de Sevillanas”**.
- 7 Filmación y composición del **tutorial del baile** seleccionado: presentación del grupo, identificación y origen de la danza, pasos básicos y realización de la danza.
- 8
- 9 **Presentación del baile y exposición** del montaje digital. Coevaluación compartida.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida. **Estilos de enseñanza:** Asignación de tareas, individualizadores, participativos, creativos y socializadores.

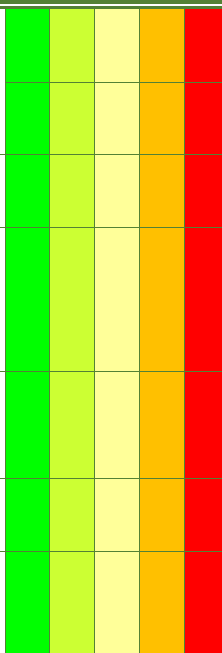
Orientaciones metodológicas: Grupos de cuatro a seis componentes. Ejecución simultánea.

Escenarios didácticos: Gimnasio. Cada grupo trabajará de forma independiente en un rincón del gimnasio.

Medios materiales: iMovie o similar. Reproductor, altavoces. Material curricular: ficha de los bailes.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.6	Elabora un vídeo digital y una presentación de alta calidad en el formato preestablecido y con los parámetros exigidos	Montaje digital					
2.1	Muestra una actitud de esfuerzo y superación mejorando su nivel de ejecución.	Lista de control. Escala de valoración.					

2.1	Participa de forma activa en el montaje de la coreografía grupal,	Lista de control.	
4.3	la danza y coopera en su organización.	Escala de valoración.	
	Domina la coreografía montada en grupo y se sincroniza con sus compañeros de baile	Cuaderno de equipo. Montajes coreográficos	
2.3	Ajusta con fluidez los movimientos a diferentes esquemas rítmicos	Lista de control. Escala de valoración.	
3.2	Asume las funciones encomendadas en la organización de las actividades grupales, muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones del grupo y solventa posibles problemas que pudieran ocurrir.	Escala de valoración. Lista de control. Pasaporte cooperativo	
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Muro expresivo	
4.2	Expresa una actitud de rechazo hacia los prejuicios sexistas asociados a las danzas	Escala de valoración. Debate. Muro expresivo	
4.3	Domina con soltura los pasos, los enlaces, las evoluciones y las figuras de los montajes coreográficos	Lista de control. Escala de valoración. Montaje digital.	

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 7

Juegos de red y pared

1º ESO,

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo “Pirámide de red y pared”. Crear un decálogo relativo al juego limpio y al deporte.

Justificación y centro de interés: Adquirir las habilidades comunes a los deportes de red mediante una iniciación horizontal donde prevalezca el carácter lúdico, mejorando la coordinación dinámica y específica y poniendo en juego múltiples actitudes como honestidad, iniciativa, control emocional, concentración y respeto al rival, erradicación de la agresividad y de la violencia. Se implicarán en el desarrollo de la pirámide de competición.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL3, CPSAA1, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.1	EFI.1.D.1.3	B: Pirámide de competición, funciones de arbitraje, autoconstrucción de pelotas y raquetas. C: Juegos de palas, red y pared y habilidades genéricas comunes a estas situaciones: golpes altos, bajos, de derecha, de revés, saques, con y sin bote, remates, dejadas. Ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.1.B.2	EFI.1.D.2.2	
EFI.1.C.1.3	EFI.1.D.2.3	
EFI.1.C.4	EFI.1.D.2.4	

EFI.1.D.1.2	EFI.1.E.5	D: Autocontrol y responsabilidad. Juego Limpio. E: Ruptura de prejuicios sexistas.
-------------	-----------	--

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

En cada sesión (1) se presenta el material, (2) se explora, (3) autogolpeos verticales y autopases en la pared, (4) se plantean actividades de pase al compañero/a de derecha, revés, alto y bajo, explicándose los aspectos técnicos fundamentales de cada tipo de golpeo, (5) se plantean juegos de cooperación y oposición.

1 **Juegos de red con la mano.** Golpeos de indiaca con la mano; golpeos de pelotas de goma-espuma. Autopases, pases al compañero/a. Juegos de precisión (canastas, aros, cajas...). Pelota, mano y pared en situación 1x1x1. Juegos de red en situación 2 + 2 y 2 x 2.

2 **Palas de playa, de pádel y de shuttleball.** Golpeos de derecha, de revés; autogolpeos verticales con y sin bote; autopases en la pared; pases y recepción con el compañero, con y sin red, con y sin bote (volea); frontón en la pared. En shuttleball la red es una franja de terreno.

5 **Bádminton.** Organizados por parejas se realizan pases al compañero de derecha, de revés, de arriba y de abajo siempre por encima de la red.

6 **Otros materiales: circuito por estaciones.** 6 estaciones debido a que no hay material suficiente. El alumnado organizado en grupos de cuatro. 1ª ballnetos, 2ª gobas, 3ª palas pegajosas, 4ª pelotas cometa, 5ª anillos voladores y 6ª suavicesto. En cada estación los alumnos/as organizan los juegos.

7 **Pirámide de red y pared.** Se organizan competiciones 1 x 1 con los juegos vistos y en minicampos. El objetivo es ganar e ir avanzando para llegar a la cumbre de la pirámide. Organizados por parejas, ellos mismos deciden quién juega, los otros dos alumnos harán de jueces Reta la pareja retrasada que además selecciona el juego. Sólo se puede retar a los equipos del mismo nivel o inmediatamente superior (no se pueden superar dos niveles en un reto).



Modelos pedagógicos: ABP, MAE. **Estilos de enseñanza:** Asignación de tareas, individualizadores, participativos, resolución de problemas y creativos.

Orientaciones metodológicas: Se progresa desde situaciones 1 x 0, 1 + 1, 1 x 1, 2 + 2, 2 x 2

Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas. Se coloca cinta señalizadora para la delimitación de las redes. Paredes del gimnasio.

Medios materiales: Distintos tipos de materiales para golpear las pelotas. Distintos tipos de pelotas. Algunos materiales se habrán autoconstruido en otro momento. Aros, cajas, canastas para juegos de precisión...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición en los aspectos de la misma: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje. Muestra una actitud entusiasta, de esfuerzo y superación ante las dificultades técnicas de los gestos propuestos.	Lista de control. Escala de valoración. Pirámide de competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, adaptando los aspectos técnicos y tácticos (golpes altos, bajos, de derecha, del revés, saques, volea...) para obtener ventaja.						
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
3.2	Colabora en el desarrollo de la competición y asume los diferentes roles asignados (árbitro, anotador...)	Pirámide de competición.					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria						
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Decálogo del deportista. Debates.					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 8

“Juegos alternativos”

1º ESO,

Justificación: Estos juegos son estructurados para disminuir la presión por competir y la necesidad de conductas destructivas, promover la interacción, la inclusión y la participación de todos, y dejar aflorar la espontaneidad y la alegría de jugar.

Producto final: Colaborar en la organización de una competición por equipos de juegos alternativos “La pirámide alternativa”. Crear un decálogo sobre los valores en el juego.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: a, b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2 y 3

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

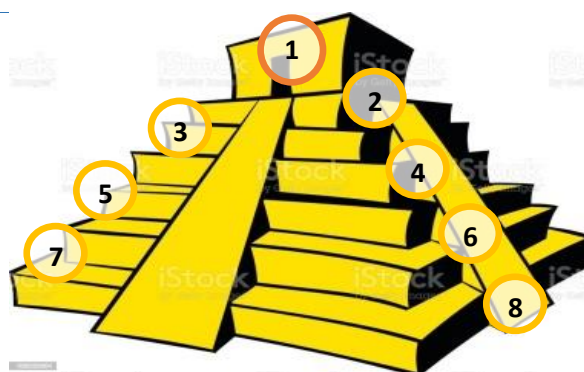
Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.4.	EFI.1.D.2.1	B: Organización y participación en una competición: gestión de turnos, arbitraje y anotación. C: Los juegos alternativos como situaciones motrices: floorball, anillet, colpbol, ultimate, pinfuvote y funbol. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos tácticos. Rol de ataque y de defensa. D: Juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. Aceptación de la victoria y de la derrota.
EFI.1.C.1.5	EFI.1.D.2.2	
EFI.1.C.4.	EFI.1.D.2.3	
EFI.1.D.1.1	EFI.1.E.5.3	
EFI.1.D.1.2		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Aspectos reglamentarios (información inicial general mediante flipped classroom) y propuesta de un vídeo del juego de dos a tres minutos de duración; (2) calentamiento y animación; (3) tiempo de aprendizaje de las técnicas básicas del juego; (4) tiempo de juego; (5) Tiempo de reflexión; (6) Vuelta a la calma que incluye el trabajo de identidad corporativa del equipo.

- 1 **Hockey escolar con escoba de palma (variante Anillet).** Formación de equipos de 4 miembros que se mantendrán estables a lo largo de la unidad. Jugamos al floorball con escobas de palma y bolas de agujeros. Situaciones 1 x 0 de conducción y de tiro. 1 + 1 de pase. 1 x 1 de finta. Minipartidos 4 x 4. Respeto a las reglas establecidas. El nombre del equipo.
- 2
- 3 **Ultimate.** Actividades de lanzamiento y recepción en estático, en movimiento, recepción con dos manos, con una mano, en salto. Rondos 3 x 1. Partido 4 x 4. Debate sobre el juego en equipo. Tarjetas al centro.
- 4 **Colpbol.** Golpeos contra la pared. Pases en grupos de cuatro. Pase y progreso. Rondos 3 x 1. Minipartidos 4 x 4. Debate sobre prejuicios sexistas. Color de las camisetas del equipo.
- 5 **Funbol.** Con suavicestos y pelotas de tenis de baja presión. 1 x 0 auto lanzamientos y recepción. 1 + 1 pases en estático y dinámico. Rondos 3 x 1. Minipartidos 4 x 4 con las reglas del ultimate. Respeto a los adversarios. Lema del equipo.
- 6 **Pinfuvote.** Autopases contra la pared con diferentes partes del cuerpo. Pases en situación 1 + 1 con red. Situación 2 + 2 con red. Minipartidos 4 x 4.
- 7 **La pirámide alternativa.** Torneo de juegos alternativos mediante la organización en pirámide. Se juega en minicampos y en situación 4 x 4. El equipo que reta elige el juego alternativo a practicar. Se entregan diplomas a los equipos más divertidos, más honestos, más participativos, al mejor reportaje, a los campeones, los mejores equipados, al nombre más original, etc.
- 8



Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva y aprendizaje cooperativo.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, resolución de problemas y socializadores.

Orientaciones metodológicas: Equipos de 4 componentes (dos equipos serán de tres jugadores).

Escenarios didácticos: Pistas polideportivas. En cada sesión un equipo se responsabilizará de la colocación, reparto y recogida del material y delimitación de los campos de juego.

Medios materiales: Escobas de palma, pelotas caladas, discos voladores, suavicestos, pelotas de goma, baraja de cartas, tablón de corcho...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. Escala de valoración La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja. Conoce los juegos alternativos, sus características, sus reglas y lógica interna y juega en consecuencia.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
3.1	Muestra tolerancia, honestidad y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Decálogo del juego Escala de valoración.					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo sin mostrar una actitud individualista	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del juego					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del juego					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SdA) 9

“Jugamos al balonmano”

1º ESO,

Justificación: Aprender balonmano jugando por dos razones: al solicitar la coordinación dinámica específica de los segmentos superiores, se facilita su aprendizaje; la existencia de multitud de juegos y situaciones de aplicación de los aspectos técnico-tácticos de este deporte.

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo de balonmano. Elaborar un decálogo sobre “Los valores en el juego y el deporte”.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptoros: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.4.	EFI.4.D.2.3	B: La competición 6 x 6. C: El balonmano como deporte colectivo de cooperación-oposición. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos-tácticos: manejo y adaptación, pase y recepción, finta, lanzamiento, quite, bloqueo, marcaje. Juegos predeportivos. D: juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. E: ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.1.C.1.5	EFI.4.E.5.2	
EFI.1.C.4.	EFI.4.E.5.3	
EFI.1.D.1.1	EFI.4.E.5.4	
EFI.1.D.2.2		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento que incluye un juego predeportivo de lanzamiento; (3) Actividades sistematizadas de asimilación; (4) Actividades lúdicas de aplicación y/o situación reducida de juego (5) reflexiones mediante debates para la creación del decálogo; (6) vuelta a la calma y vestuario.

- 1 Lanzamiento y ciclo de pasos. Balón sentado. Ejercicios de adaptación: carrera y a la señal se suelta el balón en el suelo y se coge otro. Juegos de lucha: golpeo balón contra balón... Armado y lanzamiento en apoyo, y en suspensión. A pata coja con el pie del brazo lanzador se realiza el ciclo de tres pasos y se lanza al compañero. Goligol (competición invertida). Pie quieto. 1 x 1. Las estatuas. Formación de 5 equipos mixtos y heterogéneos de 6 jugadores. Debate sobre la honestidad, las reglas y respeto a las decisiones arbitrales.
- 2 **Bote.** Mate. Ejercicios de bote: por parejas un compañero indica a su pareja la dirección a seguir. Circuito de bote y lanzamiento. La jaula. Caballería con bote. Mate medieval (escuderos e infiltrados). Reflexión sobre el respeto a los adversarios, compañeros y el juego en equipo.
- 3 Pase y recepción. Mina. Autopases contra la pared. Pases por parejas, primero en estático y luego en movimiento. En grupos de 6, dos en cada vértice de un triángulo, ejercicios de pase y cambio de fila. Bomba.
- 4 Rondos: 5 x 1 y 4 x 2. Zorros y conejos. Los 10 pases, pero sin bote. Reflexión sobre el control emocional, agresividad. Debate sobre el sexismo en el deporte.
- 5 **Finta.** Balón sentado se permite el pase. La trenza pero con el ciclo de pasos. En grupos de 3 se avanza realizando "pase y va" para superar adversarios que sólo se pueden desplazar a lo ancho de las líneas del campo. Circuito: bote en zigzag, pase (con finta) y va para superar un cono, ciclo de pasos y lanzamiento, con un defensor que intenta bloquear y con portero. El jugador eje realiza finta a un cono y se desmarca. Minipartidos 3 x 3. Reflexión sobre la actitud activa y el esfuerzo.
- 6 **Torneo de balonmano.** Rondos 5 x 1. Mediante sistema de liga se organiza una competición de 6 x 6.
- 7 Coevaluación grupal de las actitudes relacionadas con el juego limpio.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas y socializadores.

Orientaciones metodológicas: Equipos de tres o cuatro. Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 x 0 hasta situaciones 6 x 6.

Escenarios didácticos: Pistas polideportivas.

Medios materiales: Balones de diferentes texturas y tamaños. Pelotas de goma pequeñas, colchonetas gordas, porterías, conos, vallas de atletismo (miniporterías)...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
2.3	Se ajusta a los modelos técnicos propuestos de los diferentes gestos (tiro, pase y finta).	Hoja de observación sistemática Pasaporte Asobal					
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Decálogo del deportista					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SdA) 10

“La gran feria de los juegos populares”

1º ESO,

Justificación: Investigar y valorar los juegos populares de carácter motor como parte de nuestra cultura, tomando conciencia de su importancia en el desarrollo motor equilibrado de los niños y niñas.

Producto final: Recopilar y elaborar un fichero digital de juegos populares de Andalucía. Celebrar y colaborar en el desarrollo de una feria de juegos populares con motivo del día de Andalucía.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, c, d, e, g, j, k

Competencias clave: CCL, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 4

Descriptores: CCL5, CD1, CPSAA3, CC2, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2,

Criterios de evaluación: 1.6, 2.1, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.4.	EFI.1.D.2.4	B: Colaboración en la organización de una feria de juegos populares, páginas digitales relacionadas con el juego tradicional. D: Trabajo en equipo y asunción de responsabilidades. E: Recopilación de Juegos populares de Andalucía (otras partes del mundo): título, reglas, origen, desarrollo, material necesario. Valoración de estos juegos como parte de la cultura. Relación entre la práctica de juegos populares, el ocio activo y la salud.
EFI.1.B.6.	EFI.1.E.1	
EFI.1.D.1.2	EFI.1.E.2	
EFI.1.D.2.2	EFI.1.E.3	
EFI.1.D.2.3		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

1. Búsqueda de juegos populares	Comienzo del proceso: ¿Se están perdiendo los juegos populares? ¿Los niños y las niñas juegan en la calle? Formación de equipos de 4. Búsqueda de juegos y clasificación. Ficha de juegos como instrumento de recogida. Páginas digitales: museodeljuego.org; elhuevodechocolate.com. Para la sesión siguiente cada equipo deberá haber recopilado al menos 8 juegos: (1) de ritmo (corro, maragatas...); (2) de expresión; (3) saltos y/o comba; (4) de carrera; (5) de lanzamiento y recepción; (6) fuerza, lucha o transporte; (7) de habilidades motrices finas; y (8) sensoriales. Será el alumnado el encargado de explicar los juegos recopilados. Cada equipo tendrá que seleccionar uno juego de los investigados para convertirlo en uno de los puestos de la feria.
2 y 3, 4 y 5, 6 y 7, 8 y 9. Práctica de los juegos recopilados. Estas ocho sesiones tienen una estructura similar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiempo de animación y ritmo (Patio de mi casa, Don gato, Don Federico...); ▪ tiempo para correr (sesiones 2 y 3, Las 4 esquinas, Pañuelito, Fruta prohibida, Caballería, Color color, Pollito inglés, Cortahilos, Abuelita, abuelita...), saltar (sesiones 4 y 5, Carrera de sacos, Al pasar la barca, El cocherito Leré, Elefante azul, Sogatira...), lanzar (sesiones 6 y 7, Pie quieto, La rayuela, Los bolos, Quema, Mate, A la una mi aceituna, Rondos, 21...) y manipular con los dedos (sesiones 8 y 9, Las canicas, Las chapas, La cunita, Los cromos, Los trompos...); ▪ tiempo para sentir (Veo veo, Recotín recotán, Deditos, La foto, Gallinita ciega...); y ▪ tiempo para reflexionar: prejuicios sexistas, olvido de estos juegos, sedentarismo... (grafiti en el muro expresivo).

10. Feria de juegos	Actividad complementaria. La feria de juegos es como un mercadillo de juegos organizado por el alumnado de Bachillerato del centro donde el alumnado de 1º de ESO participará en los juegos montados (producto final del ABP) parándose y disfrutando de los puestos que les resulte atractivos. Será conveniente buscar la ayuda de las familias. Los alumnos y las alumnas de ESO valorarán los juegos en los que participen mediante el control de calidad. Además serán evaluados por los feriantes u organizadores de la feria.
Modelos pedagógicos: ABP, Aprendizaje Servicio.	
Estilos de enseñanza: Participativos, individualizadores, resolución de problemas y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Grupos de 4. Estrategia en la práctica global	
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas. Pasillo de ida y vuelta con puestos a cada lado.	
Medios materiales: Pañuelos, pelotas, bolos, latas, cuerdas, cromos, canicas, trompos, páginas digitales...	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.6	Busca y presenta páginas digitales relativas al juego popular	Fichero digital del juego (origen)					
2.1	Colabora en la planificación, organización y desarrollo de la feria de juegos asumiendo las distintas funciones implicadas.	Feria de juegos Diario de equipo					
3.1	Participa de modo activo en el desarrollo de los juegos mostrando honestidad según las reglas establecidas	Escala de valoración. Lista de control.					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y asume responsabilidades con respecto a su grupo	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Feria de juegos					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo.					
4.1 1.6	Busca y recopila juegos populares identificando con claridad su título, sus características, sus reglas y lógica interna	Lista de control. Fichero de juegos. Puesto de la feria					
4.1	Valora los juegos populares para el disfrute y el enriquecimiento personal y muestra una actitud de interés ante su estudio como parte de nuestra cultura	Escala de valoración. Fichas de juegos. Muro expresivo.					
4.1 2.1	Presenta, organiza y desarrolla de forma entusiasta juegos populares para el disfrute de los demás.	Fichero de juegos. Feria de juegos					
4.2	Adopta una actitud crítica ante los prejuicios sexistas presente en los juegos populares	Lista de control. Debate. Muro expresivo.					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 11
“Juegos malabares”
1º ESO,
8 sesiones

Justificación: Los juegos malabares ofrecen la oportunidad de desarrollar la coordinación dinámica específica, la destreza en el lado no dominante y la capacidad para coordinar movimientos disociados y relativamente difíciles desde el punto de vista perceptivo. A su vez, su aprendizaje requiere por parte del alumnado una dosis alta de voluntad, esfuerzo y perseverancia. Además de estimular la creatividad y el sentido de la belleza estética en el alumnado.

Producto final: Componer un montaje artístico de malabares a la vez que se asume un personaje conocido

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, g, j, k, l

Competencias clave: CPSAA, CE, CCEC

Competencias específicas: 2 y 4

Descriptor: CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 4.2, 4.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.1.B.2.	EFI.1.C.5.	B: Autoconstrucción de pelotas. C: Juegos y habilidades malabares con pelotas (una y dos manos con dos y tres pelotas). Trucos de malabares: columnas, el ascensor, rebotes... Destreza en el lado no dominante. Disociación segmentaria. Montaje artístico e individual de malabares. D: Esfuerzo, perseverancia, constancia y superación. E: El circo como espectáculo artístico. Personajes y expresividad. Juegos expresivos.
EFI.1.B.4	EFI.1.D.1.2	
EFI.1.C.1.1	EFI.1.D.1.3	
EFI.1.C.2.	EFI.1. E.1	
EFI.1.C.4.	EFI.1. E.3	
Interdisciplinariedad: LCL		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) calentamiento donde se incluye el trabajo de disociación segmentaria y desarrollo de la destreza en el lado no dominante; (2) se realizan juegos y actividades malabares con pelotas; (3) carnet de retos de malabares (4) vuelta a la calma.

- 1 Clase invertida: El circo, Museo del Juego y tutoriales para la construcción de material. Autoconstrucción de pelotas. Se les indica la prueba a conseguir: diez lanzamientos con dos manos y tres pelotas, diez lanzamientos con una mano y dos pelotas. Ejercicio de carácter libre: por parejas, individual, modificación de la entrada... ¿Cuántos globos eres capaz de mantener en el aire? Se construyen las pelotas y se intentan realizar las pruebas. Webquest que guiará a los alumnos para la realización de un trabajo en equipo sobre el circo. Se reparte el carnet de malabares. ¿Quién ha ido alguna vez al circo? ¿Qué circos conocéis?

2	<p>Cada discente tendrá que haber construido tres bolas, con un color diferente cada una, para facilitar su percepción. Malabares con una y dos pelotas. Calentamiento con pelotas grandes: bote de dos pelotas. Progresión para el aprendizaje de malabares: una pelota y una mano, luego la otra mano; una pelota y dos manos.</p> <p>Dos pelotas y dos manos. “El uno dos”: Con dos pelotas, una en cada mano, se lanza con la derecha para receptionar con la otra mano. En el punto más alto se realiza el segundo lanzamiento. Es importante marcar el ritmo. Esta cascada con dos bolas y dos manos será el mínimo exigido en el nivel iniciado (2 de la rúbrica).</p> <p>Retos de malabares relacionados con los ejercicios propuestos.</p>
3 4	<p>Malabares con tres pelotas. Calentamiento con aros. Se comienza de nuevo la progresión hasta llegar a realizar malabares con tres bolas y dos manos. Con tres bolas, dos en la mano derecha y una en la mano izquierda. La secuencia sería derecha, izquierda, derecha. Se terminaría con dos bolas en la mano izquierda. Se cambia la secuencia: izquierda, derecha e izquierda. Se unen las dos secuencias. Se intenta realizar el cuarto lanzamiento, cuando salga se tendrá adquirida la cascada con tres bolas. Se intercalan ejercicios por parejas. Se selecciona un personaje y se trabaja la expresividad del mismo: juegos expresivos de imitación, de adivinanza, de exageración.</p>
5	<p>Mantener picas o palos en equilibrio. Repaso de la progresión del aprendizaje de la cascada. Se proponen figuras para incluir en su ejercicio de modalidad libre: rebotes, ascensor, columnas, garras, siameses... Caracterización de los personajes seleccionados.</p>
6 7	<p>Preparación de la prueba final. Se evalúa las actividades de malabares: una mano y dos bolas. Dos manos y tres bolas (la cascada). Se verifica el carnet de malabares.</p>
8	<p>Presentación del montaje. Entrega del trabajo sobre el circo.</p>
<p>Modelos pedagógicos: Clase invertida y aprendizaje basado en retos</p> <p>Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, participativos y creativo.</p> <p>Orientaciones metodológicas: Estrategia en la práctica analítica progresiva. Individual y en algunos trucos por parejas. Estrategia en la práctica global en los juegos y retos.</p> <p>Escenarios didácticos: Gimnasio, porche (sombra).</p>	
<p>Medios materiales: Pelotas y material necesario para su autoconstrucción. Aros, pelotas de tenis, pelotas grandes, picas, globos, vestuario, etc.</p>	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Elabora un montaje de malabares de carácter artístico ajustándose a las condiciones espaciales, temporales y de interacción con los demás y respetando las fases del proyecto: autoconstrucción, aprendizaje, personaje, elaboración del producto y exposición.	Montaje de malabares. Presentación de las pelotas autoconstruidas					
2.1	Muestra una actitud de esfuerzo y superación mejorando su nivel de ejecución.	Lista de control. Escala de valoración. Carnet de malabarista. Montaje de malabares					
2.2	Realiza perfectamente la cascada de malabares y otras figuras sin cometer errores o desajustes						

2.3	Realiza y domina movimientos que impliquen la disociación segmentaria y desarrolla la destreza en su lado no dominante					
4.2	Reconoce con rigor y orden las diferentes actividades y modalidades circenses, analizando sus principales características.	Trabajo sobre el circo				
4.3	Improvisa y gesticula movimientos con gran facilidad para representar personajes o situaciones	Lista de control. Escala de valoración. Montaje de malabares				

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

14.2. Para 2º ESO.

1 TRIMESTRE

Actividad física y salud

Juegos de condición física

Acroescalada

Orientación

2 TRIMESTRE

Juegos predeportivos de inclusión y de red

Fútbol

3 TRIMESTRE

Ritmo y condición física

Floorball

Juegos con material autoconstruido

SdA 1

“Top 5, los imprescindibles para la salud”

Justificación: Desde los primeros tramos de la etapa deben concienciarse de la importancia de adoptar hábitos saludables y hábitos activos en relación a la mejora de su salud y calidad de vida.

Producto final: Planificar y diseñar en equipo una tabla de 5 ejercicios o actividades imprescindibles relacionadas con algún hábito de vida saludable identificando sus efectos beneficiosos. Organizar y practicar entre todos una yincana “La oca saludable”.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: e, d, g, k

Competencias clave: CCL, STEM, CPSAA, CD

Competencias específicas: 1, 2, 3

Descriptorios: CCL3, CCL5, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2

Criterios de evaluación: 1.2, 1.4, 1.6, 2.3, 3.3

Saberes básicos mínimos

- EFI.2.A.1.3. Alimentación saludable y valor nutricional, alimentación y actividad física.
- EFI.2.A.1.4. Educación postural: técnicas básicas de descarga postural, respiración y relajación.
- EFI.2.A.1.5. Musculatura del core y su relación con el mantenimiento de la postura.
- EFI.2.A.1.6. Cuidado del cuerpo: calentamiento general autónomo.
- EFI.2.A.1.8. Características de las actividades físicas saludables.
- EFI.2.A.3.1. Aceptación de limitaciones y posibilidades de mejora ante las situaciones motrices.
- EFI.2.A.3.4. Trastornos alimenticios asociados a la práctica de la actividad física y deporte.
- EFI.2.B.3. La higiene como elemento imprescindible en la práctica de actividad física
- EFI.2.B.6. Uso de internet y de herramientas informáticas.
- EFI.2.B.8. Prevención de accidentes en las prácticas motrices y primeros auxilios
- EFI.2.D.2.4. Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: Tiempo de información (clase invertida), de activación, escuela de la postura y de la salud, tiempo de relajación y reflexión.

- 1 Cada grupo de cuatro debe preparar un póster explicativo y digital de su top 5 de imprescindibles: de hábitos higiénicos, alimenticios, prevención y seguridad en las clases, características de la actividad física saludable, actividad física no saludable... Folio giratorio y simulación de los 5 consejos imprescindibles. Deben preparar tarjetas con preguntas de carácter teórico y tarjetas de pruebas prácticas relacionadas con su objeto de estudio, para ir preparando las casillas del juego de oca saludable.
- 2 **Calentamiento:** carrera continua suave y movilidad articular. Balón sentado, Rondos... Top 5 para el calentamiento. **Vuelta a la calma** mediante estiramientos, Top 5 de estiramientos
- 3 **Higiene postural de la vida cotidiana:** tumbado, sentado, de pie, al levantar pesos, al transportar la mochila. Coevaluación mediante lista de control. Uso de aplicación APECS para análisis de posturas y alineación corporal. Top 5 consejos sobre hábitos posturales.
- 4 **Hábitos de alimentación:** clasificación de etiquetas en función del plato de Harvard. Stop fruta. Juego de pistas sobre alimentos. Nuestra bebida isotónica casera. Proyecto: "Frutímetro". Top 5 alimentos
- 5 **El core.** Tabla de ejercicios de fortalecimiento del CORE (coevaluación de las posturas, dos ejecutan y dos observan). Asanas para relajarse. Top 5 ejercicios de tonificación.

- 6 **Primeros auxilios.** Explicación del protocolo PAS. Por parejas simularán la atención a un accidentado: posición lateral de seguridad y reanimación cardiopulmonar. Autoevaluación mediante la aplicación “Ayuda a la Parada Cardíaca”. Limpieza de una herida.
- 7 **Taller de salud:** Cada grupo deberá presentar un póster digital y explicar el listado de 5 ejercicios imprescindibles. Cada equipo debe aportar las tarjetas para las casillas del juego de oca.
- 8 **Juego de la oca saludable:** Se convierte el gimnasio en un gran tablero de oca, donde los aros serán las casillas. Para cada “Top” habrá un tipo de casillas (de calentamiento, de alimentación, de posturas...). Cada equipo ha ido preparando tarjetas donde se recogen las pruebas a superar. Cada equipo valora las pruebas que ha preparado. Se juega con dos dados gigantes (número y tipo de prueba).

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas. Trabajo por grupos. Enseñanza recíproca.

Orientaciones metodológicas: Equipos de 4 heterogéneos.

Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas polideportivas

Medios materiales: Bancos, colchonetas. Hojas de observación. Móviles y aplicaciones.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

1.2	Instrumentos: Escala de valoración del docente y lista de control. Juego de oca.	
5	Realiza de forma completa, correcta y autónoma calentamientos y la vuelta a la calma.	
4	Suele realizar de forma completa, correcta y autónoma calentamientos y la vuelta a la calma.	
3	Realiza de forma autónoma calentamientos y la vuelta a la calma aunque pero no de forma completa	
2	Realiza ejercicios de calentamiento y vuelta a la calma pero sin mostrar autonomía	
1	No realiza las actividades de calentamiento ni de vuelta a la calma (ni cuando es dirigido)	
1.2	Instrumentos: lista de control (coevaluación y heteroevaluación). Juego de oca	
5	Incorpora e interioriza hábitos posturales y los relaciona de forma razonada con la mejora de la salud	
4	Suele incorporar hábitos posturales y los relaciona con la práctica motriz saludable	
3	Incorpora algunos hábitos posturales y los relaciona con la práctica motriz saludable	
2	Incorpora algunos hábitos posturales	1 No incorpora hábitos posturales
1.4	Instrumentos: Lista de control. Aplicación “Ayuda a la parada cardíaca”. Juego de oca	
5	Conoce y valora la actuación (simulada) y aplica todos los primeros auxilios vistos en clase	
4	Conoce y aplica (simulada) todos los primeros auxilios vistos en clase	
3	Conoce y aplica (simulada) la mayoría de los primeros auxilios vistos en clase	
2	Aplica (simulada) algunos de los primeros auxilios	1 Desconoce los primeros auxilios
1.6	Instrumentos: Lista de control y escala de valoración	
5	Conoce y utiliza perfectamente las aplicaciones digitales vistas e incluso investiga otras parecidas	
4	Conoce y utiliza perfectamente las aplicaciones digitales vistas en clase	
3	Conoce y utiliza con ayudas las aplicaciones digitales vistas	
2	Utiliza las aplicaciones cometiendo algunos errores	1 No utiliza aplicaciones, ni lo intenta
2.3	Instrumentos: lista de control, escala de valoración y juego de oca.	

5	Aplica y valora una tabla de ejercicios de core, explicando a sus compañeros la ejecución correcta
4	Lleva a la práctica y valora una tabla de ejercicios de core
3	Realiza una tabla de ejercicios de core aunque comete algunos errores
2	Realiza algunos ejercicios de core correctamente
1	Realiza los ejercicios de forma incorrecta
3.3 Instrumentos: lista de control y escala de valoración. Pasaporte cooperativo	
5	Solventa los conflictos de forma dialogada asumiendo de buen grado los acuerdos
4	Solventa los conflictos de forma dialogada pero le cuesta asumir los acuerdos
3	Suele solventar los conflictos mediante el diálogo
2	Algunas veces dialoga para solventar conflictos
1	No solventa los conflictos ni lo intenta

SdA 2
“Juegos de condición física”
 2º ESO,

Justificación: El alumnado va a reconocer sus posibilidades y limitaciones en relación a los aspectos cualitativos y cuantitativos del acto motor, valorando su nivel de condición física, mejorándolo y relacionándolo con la mejora de su salud.

Producto final: Organizar y jugar un juego de rol “Los Superpoderes” donde cada alumno o alumna intentará conseguir los superpoderes de los demás, que se corresponden con retos de condición física o desafíos coordinativos que ellos mismos habrán seleccionado o inventado.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, g, k

Competencias clave: STEM, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 1, 2, 3

Descriptor: STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CC2, CE2, CE3

Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 3.1, 3.3

Saberes básicos mínimos	Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.2.A.1.2. Adecuación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales.	Condición física y sus componentes: resistencia, flexibilidad, fuerza y velocidad. Medios de desarrollo: activos libres y estiramientos, carrera continua, autocarga y circuito por estaciones. Frecuencia cardíaca.
EFI.2.A.1.5. Musculatura del core	
EFI.2.C.3. Capacidades condicionales	
EFI.2.A.3.1. Aceptación de limitaciones y posibilidad	
EFI.2.C.1.1. Situaciones motrices individuales.	Juegos y pruebas físicas relacionadas con las capacidades físicas condicionales y coordinativas.
EFI.2.C.2. Esquema corporal	Capacidades físicas coordinativas: equilibrios. La agilidad.
EFI.2.D.1.2. Estrategias de autorregulación individual y desafíos en situaciones motrices.	

EFI.2.D.2.2. Respeto a las reglas: las reglas de juego como elemento de integración social.

Interdisciplinariedad: LCL, EPVA, Matemáticas y Biología

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Todas las sesiones, van a tener su parte de calentamiento, y su parte de vuelta a la calma. En cada sesión se trabajarán ejercicios (retos), medios, juegos y app digitales relacionados con una capacidad física básica.

- 1 **Resistencia.** Aplicación del test de Ruffier. Seis minutos de carrera continua controlando la frecuencia cardiaca cada 2 minutos que debe estar entre 140 y 160 pulsaciones por minuto (tabla y gráfica). Juego del maquinista, juego de la silla (con aros y prolongando el tiempo de carrera). “12 minutos cooperativos coloreados”. Se trata de una carrera de relevos en grupos de cuatro donde el testigo será un lazo de color relacionado con una causa social (lila con el día internacional de la mujer...).
- 2 **Flexibilidad.** Ejercicios de movilidad articular. Se explica cómo se realizan los movimientos de cada articulación de forma correcta y se indica su nomenclatura. ¿Eres capaz? (saludo vulcano, etc.). Juegos: “Mariposa”, “Enredo”, “Cadena de transporte”, “La ventana” y “El aro”.
- 3 **Fuerza.** Ejercicios básicos de core (supino, prono y lateral, con dos, tres y cuatro apoyos). ¿Eres capaz? (una dominada, etc.). Juegos: “Soga-tira”, pulsos (“Gitano”, “Ruso”), “Vuelta a la tortilla”. Tabata
- 4 **Velocidad.** Ejercicios de tiempo de reacción mediante salidas. ¿Eres capaz? Juegos de persecución, relevos y tiempo de reacción: “Las cuatro esquinas”, “El pañuelito”, “Caballería”, “Stop-fruta”.
- 5 **Equilibrio.** Ejercicios de equilibrio estático sobre diferentes objetos: conos, periódico, balón medicinal, con una o dos piernas y con los ojos cerrados.... Desplazamientos sobre bancos suecos. ¿Eres capaz? Juegos: “El veneno paralizante”, “El lazarillo”, “El borracho”, “Molinos”, “Trenes ciegos”, “Mariposa encadenada”, “Pollito inglés”, “Comecocos”, “Cruzar el lago”.
- 6 **Circuito por estaciones.** Se seleccionan cinco desafíos relacionados con cada capacidad y cinco juegos. Se organiza un circuito de 10 estaciones donde deben identificar la capacidad física solicitada.
- 7 **Elección del superpoder.** Cada alumno debe seleccionar un desafío vinculado con una capacidad.
- 8 **Juego de rol “Los superpoderes”.** Los alumnos y alumnas intentará superar los retos propuestos por sus
- 9 compañeros o compañeras para coleccionar la mayor cantidad posible de superpoderes.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida y algunas características de la gamificación (juego de rol)

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas. Trabajo por grupos. Enseñanza recíproca.

Orientaciones metodológicas: organización individual. Ejecución simultánea.

Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas polideportivas

Medios materiales: Bancos, colchonetas, cinta métrica, cronómetro, hoja de colección de poderes, fichas.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

1.1 y 2.3	Instrumentos: Escala de valoración del docente y lista de control. Hoja de colección.	
5	Conoce y aplica (lleva a la práctica) todos los medios vistos en clase para el desarrollo de las capacidades físicas mejorando en cada una de ellas y siempre muestra una actitud de esfuerzo	
4	Conoce y aplica la mayoría de los medios vistos en clase para el desarrollo de las capacidades físicas mejorando en casi todas las capacidades y suele mostrar una actitud de esfuerzo y superación	
3	Conoce y aplica la mayoría de los medios vistos en clase para el desarrollo de las capacidades físicas mejorando sus prestaciones en alguna de las capacidades y algunas veces se esfuerza	
2	Conoce y aplica algunos de los medios mejorando en algunas de las capacidades	
1	No conoce ni aplica los medios para el desarrollo de la condición física, mostrando una actitud pasiva	
1.2	Instrumentos: Ficha de control de CC. Carrera cooperativa. Lista de control.	
5	Dosifica perfectamente el esfuerzo manteniendo un ritmo constante y personalizado a sus posibilidades	
4	Dosifica el esfuerzo aunque el ritmo no es del todo constante ni personalizado	
3	En algunos momentos mantiene un ritmo constante y adaptado a sus posibilidades	
2	Realiza la carrera pero no dosifica el esfuerzo	1 No dosifica, se para y desiste
2.1	Instrumentos: Lista de control. Ficha del desafío. Los "superpoderes"	
5	Diseña un desafío relacionado con una capacidad, establece el protocolo y lo aplica perfectamente	
4	Diseña el desafío, establece el protocolo pero tiene algunas dificultades para aplicarlo	
3	Diseña la prueba pero el protocolo no es del todo correcto teniendo dificultades para aplicarlo	
2	Diseña un desafío pero el protocolo es incompleto	1 No planifica el desafío
2.3	Instrumentos: Lista de control y escala de valoración. Circuito por estaciones.	
5	Comprende perfectamente la implicación de las capacidades físicas en las actividades, juegos y retos	
4	Comprende la implicación de la mayoría de las capacidades físicas en las actividades, juegos y retos	
3	Razona con algunas dificultades la relación entre las CF y las actividades físicas propuestas.	
2	Identifica con dificultades la CF trabajada	1 No identifica las CF ni las relaciona con los ejercicios
3.1	Instrumentos: lista de control, escala de valoración, "los superpoderes".	
5	Respeta las normas, las reglas y los protocolos de las pruebas y los hace cumplir a los demás	
4	Siempre respeta las normas, las reglas de los juegos y los protocolos de las pruebas	
3	Suele respetar las normas, reglas de los juegos y protocolos establecidos en las pruebas	
2	Respetar algunas normas, reglas y protocolos	1 No respeta las normas
3.3	Instrumentos: lista de control y escala de valoración. "los superpoderes"	
5	Solventa los conflictos de forma dialogada asumiendo de buen grado los acuerdos	
4	Solventa los conflictos de forma dialogada pero le cuesta asumir los acuerdos	
3	Suele solventar los conflictos mediante el diálogo	
2	Algunas veces dialoga para solventar conflictos	1 No solventa los conflictos ni lo intenta

UD (SdA) 3

“Acroescalada”

2º ESO,

Justificación: Se combinan las actividades de trepa en espalderas con el acrosport que a su vez implica coordinación con el grupo, desarrollo de habilidades gimnásticas, creatividad, etc., además al utilizarse las espalderas se elimina la figura del portor, que en estas edades resulta conveniente.

Producto final: Festival de acroescalada. Cada grupo debe organizar, colaborar y montar una coreografía de acroescalada. Figura masiva de acroescalada que integra una figura de cada equipo.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, c, d, g, k, l

Competencias clave: CCL, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE2, CE3, CCEC4

Criterios de evaluación: 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.2.B.3.	EFI.2.C.5.	B: Higiene corporal. Prevención de lesiones y seguridad en la práctica. C: trepa en vertical y travesía, juegos en las espalderas, figuras de acroescalada, montajes y desmontajes. Elementos gimnásticos como enlaces: volteo, equilibrio invertido, rueda lateral, rondada. D: Cooperación, autoestima, superación. E: Creatividad, expresividad y sensibilidad estética, montaje coreográfico, ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.2.B.4	EFI.2.D.1.2	
EFI.2.B.8.	EFI.2.D.2.1	
EFI.2.C.1.1	EFI.2.D.2.4	
EFI.2.C.1.2	EFI.2.E.4	
EFI.2.C.2.		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

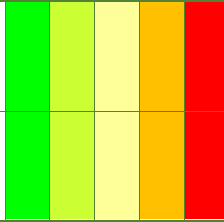
Estructura de la sesión: (1) Aspectos técnicos mediante clase invertida; (2) calentamiento general y específico (juegos); (3) tiempo de retos (figuras, trepas y posturas); (4) tiempo para la composición coreográfica; (5) tiempo de reflexión e identidad de equipo; (6) vuelta a la calma, aseo y vestuario.

- 1 **Trepa y figuras de acrosport.** Formación de equipos de 4 a 6 componentes. Es obligatorio el uso de calcetines limpios. Torito en alto. Trepa en vertical: arriba-abajo y derecha-izquierda, de cara y de espaldas, con 3 apoyos, anulando un segmento. Figuras de acrosport individuales y en parejas en el suelo para el trabajo de apoyos, simetría y equilibrio. Estiramientos.
- 2 **Figuras en las espalderas.** Cadenas en alto. Relevos en grupos de 4 para tocar la parte alta de la espaldera.
- 3 Pañuelito vertical. Figuras de acroescalada en las espalderas: individuales y en pareja. Búsqueda en internet y práctica de las figuras. Estiramientos

4	Comienzo del montaje. Juego del caos. Trepa sincronizada en equipos. Se realizan figuras de acroescalada propuestas por el docente (4 a 6 componentes). Se toman fotos de las figuras. El astronauta.
5	Desarrollo del montaje. Cambio de chaqueta. Cadena de transporte. Cada equipo debe montar una coreografía
6	de acroescalada que debe estar compuesta por: una entrada, 4 figuras, 3 enlaces y la salida. Identidad del equipo: nombre, vestuario, música, grito de ánimo, etc.
7	El atrezo. Chorizo estirante. Recorrido de obstáculos: aros, bancos, cuerdas, gomas. Se completan las figuras con la ayuda de cuerdas, bancos suecos, aros, etc. Rompo un huevo.
8	Festival de acroescalada. Últimos ensayos. Representación y valoración de las coreografías. Utilización del
9	aplaudímetro. Figura masiva de acroescalada de la clase. Cada equipo en dos cuerpos de espaldera.
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida. Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, participativos, resolución de problemas, creativos y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Equipos de cuatro a seis componentes.	
Escenarios didácticos: Gimnasio.	
Medios materiales: Fichas de las figuras. Pasaportes. Una colchoneta y un cuerpo de espaldera por pareja (grupos de cuatro disponen de dos módulos, grupos de seis disponen de tres módulos). Cada alumno o alumna utilizará calcetines limpios en cada sesión.	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.2	Asume las pautas higiénicas relativas al aseo corporal y vestuario (aseo de pies, utilización de calcetines limpios...)	Lista de control. Escala de valoración.					
1.3	Tiene en cuenta las pautas de seguridad y preventivas y colabora con sus compañeros en el control de riesgos.	Lista de control. Escala de valoración.					
2.1	Muestra una actitud de esfuerzo y superación mejorando su nivel de ejecución.	Lista de control. Escala de valoración.					
2.1	Participa de forma activa en el montaje de la coreografía,	Lista de control.					
4.3	coopera en su organización. Domina la coreografía montada en grupo y ajusta con intencionalidad y fluidez con los componentes del grupo.	Escala de valoración. Cuaderno de equipo. Montaje de acrosport					
2.2	Domina con soltura todas las situaciones motrices seleccionadas: figuras en las espalderas, actividades de trepa y transiciones.	Pasaporte de acróbata. Escala de valoración. Montaje de acroescalada.					
2.3	Se ajusta a los modelos propuestos ajustando las posturas desde el punto de vista de la aplicación de equilibrio, de fuerza y flexibilidad						
3.2	Asume las funciones encomendadas en la organización de las actividades grupales y solventa posibles problemas que pudieran ocurrir.	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo					

3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
4.3	Representa el montaje de acroescalada ajustándose al ritmo de la música, sincronizándose con los compañeros y utilizando movimientos expresivos y creativos.	Lista de control. Decálogo del deportista	

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SA) 4

“Juegos de orientación”

2º ESO, 5 sesiones

+ 1 complementaria

Justificación: Los juegos de orientación son situaciones motrices lúdicas que implican emocionalmente al alumnado, sus posibilidades de aplicación son muy variadas y permiten desarrollar las capacidades perceptivas, motrices, sociales y cognitivas mediante actividades que impliquen adaptarse al entorno.

Producto final: Participar en una yincana de pistas y orientación en el parque municipal

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, e, g, k

Competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 5

Descriptor: CCL5, STEM5, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC4, CE1

Criterios de evaluación: 1.6, 2.2, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.2.B.5.	EFI.2.D.2.2	B: Medidas de seguridad en el medio seguridad. Búsqueda de información en la red. Aplicación Assemblr. C: juegos de orientación, de pistas y yincanas; D: Cooperación, autoestima, superación. Respeto a las reglas de los juegos. Asunción de responsabilidad con respecto al equipo. F: Recursos naturales y artificiales para la orientación; puntos cardinales, elaboración e interpretación de planos y talonamiento y medición de distancias; respeto al medio natural y urbano.
EFI.2.B.8.2	EFI.2.F.1	
EFI.2.C.1.1	EFI.2.F.3	
EFI.2.D.1.2	EFI.2.F.4	
EFI.2.D.2.1	EFI.2.F.6	

Estructura de la sesión: tiempo de animación (que incluye calentamiento), tiempo de descubrimiento y movimiento, tiempo de reflexión (que incluye estiramientos) y vuelta a la calma.

1	Gimnasio. Ficha para el conocimiento de los recursos naturales y artificiales que nos permiten localizar el norte. Juegos sensoriales: “Lazarillo”, “Trenes ciegos”, “Frío, caliente”. Elaboración de plano del gimnasio, donde se representen los objetos y materiales distribuidos. Autocorrección del plano atendiendo a criterios de proporcionalidad, escala... Actividades de búsqueda y localización de objetos escondidos por los compañeros/as mediante la utilización del plano seleccionado por la pareja.
2	Gran viaje. Gran viaje de Andalucía. Organizados en parejas deberán completar el recorrido.
3	Juego de pistas radial. Las 12 horas del reloj. Mediante la interpretación de pistas, de planos y la superación de pruebas. El estilo es tipo yincana, luego hasta que no se supera una prueba no se pasa a la siguiente: habilidades deportivas, motrices finas, globoflexia, cabuyería, papiroflexia....
4	Tipo lineal con plano. Los alumnos/as organizados en grupos de 3. Se van a emplear tres tipos de recorrido: “letras”, “números” y “símbolos”. La información de cada recorrido se proporcionará mediante un plano 10” antes de salir. Los grupos saldrán cada minuto.
5	Cinco pruebas, cinco valores. Yincana tipo radial organizados en parejas: sopa de letras para encontrar los palos del flamenco, el mensaje ambiental secreto con planos y balizas pintadas, realidad aumentada para aumentar la igualdad, códigos QR para cooperar y realizar una pirámide, orientación y transporte a ciegas.
6	Actividad complementaria: “Orientación en el parque municipal”. La ida y la vuelta se realizarán andando (30 minutos de ida y 30 minutos de vuelta). Los alumnos/as organizados en parejas realizarán un recorrido de orientación lineal, para localizar 18 balizas en el parque municipal. Cada pareja dispondrá de un plano donde estarán indicadas la ubicación de las balizas. En cada baliza se presenta un código QR que se corresponde con un mensaje relativo a medidas de seguridad, ecuación vial, ambiental, etc.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida.

Estilos de enseñanza: Individualizadores, participativos, descubrimiento guiado y socializadores.

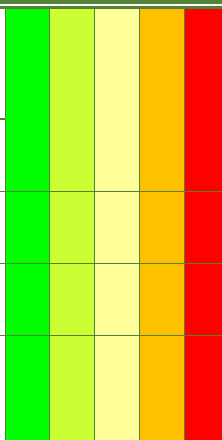
Orientaciones metodológicas: Organización individual o grupal (siempre inferiores a tres componentes).

Escenarios didácticos: Gimnasio. Todo el recinto interior del centro (no los aularios). Parque municipal.

Medios materiales: Aplicaciones, móviles, balizas, planos, candados, cajitas de madera, etc.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.6	Utiliza correctamente las aplicaciones digitales vistas durante el desarrollo de los juegos de pistas y orientación.	Lista de control. Escala de valoración. Capturas de pantallas					

2.2	Supera con soltura las dificultades de los juegos de pista y orientación, interpretando los planos o los indicios para encontrar las balizas y completar los recorridos	Lista de control. Escala de valoración. Ficha de resultados.	
5.2	Juega de forma honesta respetando las reglas de los juegos	Lista de control. Escala de valoración.	
3.1	Muestra una actitud colaborativa y respeta las normas establecidas y las decisiones del grupo.	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo	
3.2	Respeto el entorno e identifica y realiza acciones para su preservación	Lista de control. Cuaderno de visita.	
5.1	Conoce y respeta las medidas de seguridad específicas de las actividades en el medio	Lista de control. Escala de valoración. Orientación en el parque	
5.2			

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 5
Juegos de red y pared
2º ESO,

Justificación y centro de interés: Adquirir las habilidades comunes a los deportes de red mediante una iniciación horizontal donde prevalezca el carácter lúdico, mejorando la coordinación dinámica y específica y poniendo en juego múltiples actitudes como honestidad, iniciativa, control

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo “Pirámide de red y pared”. Crear un decálogo relativo al juego limpio y al deporte.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL3, CPSAA1, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

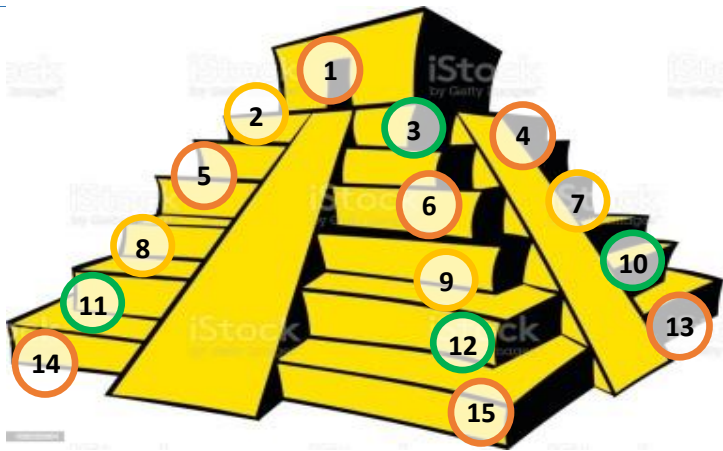
Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.2.B.1	EFI.2.D.1.3	B: Pirámide de competición, funciones de arbitraje, autoconstrucción de pelotas y raquetas. C: Juegos de palas, red y pared y habilidades genéricas comunes a estas situaciones: golpes altos, bajos, de derecha, de revés, saques, con y sin bote, remates, dejadas. Ruptura de prejuicios sexistas. D: Autocontrol y responsabilidad. Juego Limpio. E: Ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.2.B.2	EFI.2.D.2.2	
EFI.2.C.1.3	EFI.2.D.2.3	
EFI.2.C.4	EFI.2.D.2.4	
EFI.2.D.1.2	EFI.2.E.5	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

En cada sesión (1) se presenta el material, (2) se explora, (3) autogolpeos verticales y autopases en la pared, (4) se plantean actividades de pase al compañero/a de derecha, revés, alto y bajo, explicándose los aspectos técnicos fundamentales de cada tipo de golpeo, (5) se plantean juegos de cooperación y oposición.

- 1 **Juegos de red con la mano.** Golpeos de indiacca con la mano; golpeos de pelotas de goma-espuma. Autopases, pases al compañero/a. Juegos de precisión (canastas, aros, cajas...). Pelota, mano y pared en situación 1x1x1x1. Juegos de red en situación 2 + 2 y 2 x 2.
- 2 **Palas de playa, de pádel y de shuttleball.** Golpeos de derecha, de revés; autogolpeos verticales con y sin bote; autopases en la pared; pases y recepción con el compañero, con y sin red, con y sin bote (volea); frontón en la pared. En shuttleball la red es una franja de terreno.
- 3
- 4
- 5 **Bádminton.** Organizados por parejas se realizan pases al compañero de derecha, de revés, de arriba y de abajo siempre por encima de la red.
- 6 **Otros materiales: circuito por estaciones.** 6 estaciones debido a que no hay material suficiente. El alumnado organizado en grupos de cuatro. 1ª ballnetos, 2ª gobas, 3ª palas pegajosas, 4ª pelotas cometa, 5ª anillos voladores y 6ª suavicesto. En cada estación los alumnos/as organizan los juegos.

7 **Pirámide de red y pared.** Se organizan
8 competiciones 1 x 1 con los juegos vistos y en minicampos. El objetivo es ganar e ir avanzando para llegar a la cumbre de la pirámide. Organizados por parejas, ellos mismos deciden quién juega, los otros dos alumnos harán de jueces Reta la pareja retrasada que además selecciona el juego. Sólo se puede retar a los equipos del mismo nivel o inmediatamente superior (no se pueden superar dos niveles en un reto).



Modelos pedagógicos: ABP, MAE. **Estilos de enseñanza:** Asignación de tareas, individualizadores, participativos, resolución de problemas y creativos.

Orientaciones metodológicas: Se progresa desde situaciones 1 x 0, 1 + 1, 1 x 1, 2 + 2, 2 x 2

Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas. Se coloca cinta señalizadora para la delimitación de las redes. Paredes del gimnasio.

Medios materiales: Distintos tipos de materiales para golpear las pelotas. Distintos tipos de pelotas. Algunos materiales se habrán autoconstruido en otro momento. Aros, cajas, canastas para juegos de precisión...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición en los aspectos de la misma: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje. Muestra una actitud entusiasta, de esfuerzo y superación ante las dificultades técnicas de los gestos propuestos.	Lista de control. Escala de valoración. Pirámide de competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, adaptando los aspectos técnicos y tácticos (golpes altos, bajos, de derecha, del revés, saques, volea...) para obtener ventaja.						
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
3.2	Colabora en el desarrollo de la competición y asume los diferentes roles asignados (árbitro, anotador...)	Pirámide de competición.					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria						
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Decálogo del deportista. Debates.					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 9

“Autoconstruimos y jugamos”

2º ESO,

9 sesiones

Justificación: El alumnado va a investigar implicándose de forma activa en su propio aprendizaje mediante la construcción de sus propios materiales, invención de juegos que implicarán desarrollo de la coordinación específica solventando situaciones de carácter novedoso en colaboración con los demás.

Producto final: Participación en los talleres de la semana del reciclaje y cuidado del medio ambiente en relación al día 5 de junio que celebra el Día Mundial del Medio Ambiente. Participar y jugar una yincana cooperativa por equipos de juegos alternativos con material autoconstruido. El material reciclado se presentará en el mercadillo del reciclaje, junto con tutoriales digitales donde se explique su proceso de construcción y donde se vean los juegos que se pueden realizar con estos materiales. Cada equipo de 4 investigará las posibilidades de cada material, lo construirá, elaborará el tutorial y el vídeo del juego. Participación y organización en una feria de juegos con material alternativo donde cada equipo de investigación organizará un puesto de la feria.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, e, g, k

Competencias clave: CCL, STEM, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 2, 3 y 5

Descriptor: CCL5, STEM5, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CC4, CE1, CE2, CE3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 5.1

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.2.B.1	EFI.2.C.2	B: Proyecto: mercadillo del reciclaje. Juegos con material autoconstruido C: Retos cooperativos con material construido. Habilidades: golpeo, pases, recepción... D: Participación, diversión, cooperación y responsabilidad. Relación equilibrada con los demás. Establecimiento y respeto de las reglas de los juegos. F: Consumo responsable
EFI.2.B.2	EFI.2.C.5.	
EFI.2.B.4	EFI.2.D.1.2	
EFI.2.C.1.1	EFI.2.D.2	
EFI.2.C.1.2	EFI.2.F.5	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Durante la secuencia didáctica se van a recorrer las fases del Modelo de Aprendizaje Experiencial (REA): motivación, movilización, exploración, estructuración, aplicación y conclusión.

(1) Tiempo de animación y calentamiento; (2) tiempo de construcción y exploración, (3) tiempo de aprendizaje de técnicas básicas, (4) tiempo de juego, y (5) tiempo de deliberación, vuelta a la calma y aseo.

1 **Construcción de pelotas.** Mediante la clase invertida deberán entrar en el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=VmNen39jXHE> y contestar una serie de preguntas. Propuesta de preguntas significativas y relevantes. ¿Qué podemos hacer para generar menos basura? ¿Conocéis la regla de las 3R? ¿Qué podemos hacer en Educación Física? ¿Podemos construir nuestros materiales para jugar? Construcción de distintos tipos de pelota: con papel de periódico, pelotas saltarinas, con papel de aluminio, pelotas cometa con tela o con bolsas, pelotas pegajosas. Los alumnos deben ayudarse en el proceso de construcción y probar el material de los compañeros. Exploración de posibilidades: autolanzamientos, botes, pases en situación estática aumentando distancias y en situación dinámica, con red por medio, frontón en la pared, rondos, juego de los 5 pases.

3 **Boccia, bolos, dianas, chapas, ringos y discos.** Con botellas y arena se construirán bolos. Con cartón se construirán dianas. Con tubos de cartón de origen textil se construirán lanzadores para jugar a la Boccia. Se reciclarán chapas. Se autoconstruirán discos voladores y ringos. Cada grupo de 4 alumnos construirán un material. Se organizará un circuito por estaciones para que todos inventen y practiquen juegos.

5 Se construirán receptáculos con distintos tipos de botellas, botes de suavizante, distintos tamaños de cajas y con yogures. También pueden utilizarse estos receptáculos para lanzar objetos, pelotas y no sólo para recibirlos. Minipartidos de futbol 4 x 4 con las reglas del ultimate. Con una cuerda se ata una bola al envase de yogur para intentar introducirla en el envase.

7 **Palas e implementos para golpear.** Goba de madera, gobas pegajoso, palas mediante briks y arolásticos. Golpes con o sin bote según la pelota a utilizar. El abecedario.

8 **Yincana cooperativa.** Cada cuarteto presenta y organiza su reto cooperativo con material alternativo.

9 **Feria de juegos con material reciclado.** La feria de juegos es como un mercadillo donde el alumnado de 1º curso, en grupos de 4 montará un puesto de la feria donde organizan un juego para el disfrute de otros cursos que visitarán la feria parándose en los puestos que les resulten atractivos. En cada puesto se asumen distintas funciones: información y juez, captador y publicista, secretario y encuestador, coordinador...

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, Aprendizaje Experiencial, Aprendizaje cooperativo

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, creativos, participativos, cognitivos.

Orientaciones metodológicas: Equipos de 4. Con el material construido se juega primero de forma individual, luego por parejas y luego en grupos de cuatro. Con estrategias de cooperación.

Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas polideportivas

Medios materiales: Material para reciclar como botes, tetrabricks, papel, tubos de cartón, botellas, bolsas, palas de playa o tenis de mesa rotas...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Investiga, busca y recicla para autoconstruir sus materiales para la práctica de actividad física, creando juegos a partir de los materiales	Material reciclado. Tutorial digital.	5	4	3	2	1
	Presenta, organiza y desarrolla de forma entusiasta juegos con material autoconstruido para el disfrute de los demás.	Puesto del mercadillo					
2.2	Adapta las habilidades (lanzamiento, golpes, pases y recepción) para resolver las situaciones motrices propuestas a partir del material reciclado.	Lista de control. Escala de valoración.	5	4	3	2	1
2.3	Ajusta sus movimientos a las condiciones espacio-temporales de las situaciones motrices propuestas.	Yincana cooperativa					
3.1	Participa de modo activo en la propuesta de actividades y juegos mostrando honestidad según las reglas establecidas	Lista de control. Escala de valoración.	5	4	3	2	1
3.2	Anima e interacciona positivamente con sus compañeros y compañeras colaborando de forma positiva con el equipo en el desarrollo de los juegos	Yincana cooperativa					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria, asume las funciones encomendadas y acepta la decisiones tomadas por el grupo	Lista de control. Escala de valoración. Pasaporte cooperativo	5	4	3	2	1
5.1	Valora el reciclaje de materiales y su uso como una medida relacionada con la conservación del medio ambiente.	Escala de valoración. Muro reflexivo					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

14.3. Para 3º ESO.

1 TRIMESTRE

Entrenamiento de la condición física saludable

Pinfuvote

2 TRIMESTRE

Baloncesto

Juegos alternativos

Juegos de comba

3 TRIMESTRE

Acrosport

Bádminton

Orientación

UD (SA) 1

“Cross training”

3º ESO,

Justificación: Conocer y aplicar la metodología de entrenamiento para la mejora de la fuerza y de la resistencia mediante ejercicios funcionales que se pueden adaptar a cualquier persona.

Producto final: Planificación personal (por nivel) y práctica de una sesión (WOD) para la mejora de la fuerza y la resistencia aplicando alguna de las metodologías propuestas en clase. Autovaloración del nivel personal de condición física en relación a la musculatura de sostén y resistencia orgánica.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: e, g, k

Competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA

Competencias específicas: 1, 2, 5

Descriptorios: CCL3, STEM5, CD1, CPSAA2, CPSAA4

Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 1.6, 2.1, 2.3, 5.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.A.1.1.	EFI.3.B.5.	Metodología de entrenamiento de fuerza y resistencia. Entrenamiento funcional y CORE, circuito por estaciones, HIIT, Tabata. Crossfit: origen, principales características, términos, fundamentos, ejercicios, EMON, AMRAP, The hundred... Planificación de una sesión. Pruebas de valoración de fuerza y resistencia.
EFI.3.A.1.2.	EFI.3.C.3.1.	
EFI.3.A.1.8.	EFI.3.C.3.2.	
EFI.3.A.3.2.	EFI.3.C.3.3.	
EFI.3.A.3.3.	EFI.3.F.2	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) calentamiento, activación vegetativa y movilidad articular; (2) ejercicios funcionales, fundamentos y técnica correcta de los ejercicios; (3) método seleccionado (WOD de 15' a 20'); (4) Estiramientos, piña de equipo; (5) valoraciones y reflexiones; (6) Vestuario.

1	Fundamentos teóricos y pruebas iniciales. Clase invertida: Fuerza y resistencia como capacidades físicas básicas: test y metodología. El Crossfit. Formación de 4 grupos de nivel para compartir la metodología de entrenamiento: básico, iniciado, medio, avanzado. Explicación de la tarea competencial. Aplicaciones digitales para la gestión de los ejercicios. Pruebas iniciales: IMC, IRC, flexiones de brazos en barra/suelo, salto de longitud sin carrera, plancha de antebrazos, burpee. Modelos corporales,	
2	Circuito por estaciones. HIIT. Tabata.	Saltos a la comba, plancha frontal y lateral, zancada, puente de cadera, skipping por delante y por detrás
3	The hundred.	Sit up, push up, cargada de balón medicinal (3 o 5 kg), air squat
4	AMRAP	Rueda abdominal, burpee, el leñador, el escalador, jumping jacks
5	EMOM.	Peso muerto, sentadilla con barra, fondos de tríceps
6	Tu sesión y pruebas físicas finales. Planificación y práctica de la sesión de entrenamiento.	
7	https://entrenar.me/blog/category/fitness/ . Debate sobre los modelos estéticos corporales.	

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida. Aprendizaje cooperativo.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas. Trabajo por grupos. Enseñanza recíproca.

Orientaciones metodológicas: Organización individual, aunque se establecen cuatro niveles.

Escenarios didácticos: Gimnasio (BOX), medio urbano

Medios materiales: Fichas de cada ejercicio (fit cards). Pesas, mancuernas, balones medicinales, rueda de abdominales, bancos, picas. Aplicaciones digitales: Strava, Tabata, Strong, Jefit, Nike training Club, etc.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

1.1, 2.1 y 5.2	Instrumentos: Planificación y puesta en práctica de una rutina (vídeo en el entorno urbano)	
5	Elabora una rutina personal de entrenamiento conjugando perfectamente la tipología y número de ejercicios, intensidad, descanso y tiempo o repeticiones	
4	No tiene en cuenta alguno de los factores	3 Sin tener en cuenta dos de los factores
2	Sin tener en cuenta tres de los factores	1 La rutina no es personal ni cumple con las condiciones

1.2 y 2.3		Instrumentos: Lista de control. Escala de valoración. Rutina personalizada de entrenamiento	
5	Conoce y realiza correctamente los ejercicios vistos en clase en incluso busca nuevos ejercicios sin asumir riesgos para su salud	4	Conoce y realiza correctamente los ejercicios
		3	Conoce y realiza correctamente la mayoría de los ejercicios
2	Realiza correctamente alguno de los ejercicios	1	Realiza incorrectamente los ejercicios
1.2		Test y pruebas físicas. Lista de control.	
5	Conoce y realiza según protocolo todas las pruebas vistas para valorar el grado de desarrollo de sus CFB e incluso investiga otras pruebas	4	Conoce y lleva a la práctica todas las pruebas
		3	Conoce y realiza la mayoría de los test
		2	Conoce y lleva a la práctica alguno de los test
1	Desconoce o no cumple con los protocolos de las pruebas vistas		
1.3		Lista de control. Rutina personalizada de entrenamiento.	
5	Siempre adopta posturas correctas y saludables de los ejercicios y razona las ejecuciones lesivas		
4	Adopta posturas correctas y saludables e identifica las ejecuciones lesivas		
3	Suele adoptar posturas correctas y saludables en la ejecución		
2	Intenta adoptar posturas correctas y saludables en la ejecución de los ejercicios.	1	No muestra interés por adoptar posturas correctas y saludables
1.5		Instrumentos: Lista de control y escala de valoración. Debate. Póster digital.	
5	Identifica y valora de forma crítica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación y en la red, contrastando, de forma autónoma y argumentada, con la diversidad de modelos corporales como realidad normalizada.	4	Identifica y valora de forma crítica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación y en la red, comparándolos con la diversidad de modelos corporales como realidad normalizada.
3	Identifica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación y en la red, valorando la diversidad de modelos corporales como realidad normalizada.		
2	Identifica y toma consciencia de los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación	1	No identifica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación
1.6		Instrumentos: Lista de control y escala de valoración. Aplicación seleccionada	
5	Conoce y utiliza perfectamente las aplicaciones digitales vistas e incluso investiga otras parecidas		
4	Conoce y utiliza perfectamente las aplicaciones digitales vistas en clase		
3	Conoce y utiliza las aplicaciones digitales vistas pero no termina de controlar sus indicaciones de uso		
2	Utiliza las aplicaciones cometiendo algunos errores	1	No utiliza aplicaciones, ni lo intenta

UD (SA) 2
"Jugamos al pinfuvote"
3º ESO,

Justificación: El pinfuvote es un juego inclusivo que modifica e incluye las reglas del tenis, voleibol, fútbol y tenis de mesa para generar un juego dinámico, motivante que permita la participación y diversión de todo el alumnado, especialmente de los menos dotados.

Producto final: Colaborar en la organización de una competición de pinfuvote asumiendo diferentes roles: participante, juez, entrenador, anotador y periodista. Crear un decálogo sobre los valores en el deporte.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: a, b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2 y 3

Descriptorios: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.1.	EFI.3.D.1.2	B: La competición 6 x 6. Arbitraje y anotación. C: El pínfuvote como juego colectivo de cooperación-oposición en espacio dividido. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos-tácticos: golpes y pases de pelota con distintos segmentos corporales. Tripin. D: juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo.
EFI.3.B.4.	EFI.3.D.2.2	
EFI.3.C.1.5	EFI.3.D.2.3	
EFI.3.C.4.	EFI.3.D.2.4	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios (información inicial general mediante flipped classroom). (2) Calentamiento. (3) Juego de base. (4) Se introduce una nueva regla (de uno de los deportes que configura el pínfuvote) que obliga al alumnado al aprendizaje de nuevas técnicas, para ello se introducen situaciones analíticas y progresivas en dificultad. (5) Juego de llegada que incorpora las técnicas aprendidas. (6) Vuelta a la calma que incluye el trabajo de identidad corporativa del equipo.

- 1 **“Te” de pínfuvote.** 1 + 1 tenis con pelota de goma grande y golpes con la mano y red a un metro. “A la una mi aceituna” golpeando la pelota contra la pared y recibéndola con las dos manos. Autogolpes verticales con la mano tras bote, en el sitio, en desplazamiento, contra la pared. Frontón por parejas. Formación de equipos de mixtos heterogéneos de 6 componentes. Nombre del equipo y búsqueda de un lema. 3 x 3 tenis con pelota grande y golpes con la mano (aún no hay pases entre compañeros). Respeto a las reglas establecidas.
- 2 **“Vo” de pínfuvote.** 3 x 3 tenis con pelota grande y golpes con la mano. Pases mediante el golpeo de la pelota con bote al compañero en situación estática. En situación dinámica. Se incorpora el golpeo sin bote. 3 x 3 tenis con pelota grande y golpes con la mano. Se permiten hasta tres golpes por equipo. La pelota puede botar hasta tres veces. Debate sobre el juego en equipo.
- 3 **“Fu” de pínfuvote.** 3 x 3 tenis con pelota grande y se permiten hasta 3 golpes por equipo. Se incorpora el golpeo con el pie y con cualquier parte del cuerpo. Autogolpes verticales. Contra la pared. Pases en situación 1 + 1 con cualquier parte del cuerpo. El reloj en grupos de 3, se permite bote entre cada golpeo. Se practica el tripin. 3 x 3 con la inclusión del golpeo con cualquier parte del cuerpo. Debate sobre prejuicios sexistas en el deporte.
- 4 **“Pin” de pínfuvote.** 3 x 3 con la inclusión del golpeo con cualquier parte del cuerpo. Se amplían los campos y se incorpora el saque desde el centro del campo. Función de delantero y de trasero. 6 x 6 con la inclusión del saque. Respeto a los adversarios. Identidad corporativa del equipo: camisetas, colores, nombre, etc.
- 5 **La liga de pínfuvote.** El alumnado está organizado en 5 equipos de 6 jugadores. Se juega mediante sistema de liga. Son cinco jornadas. En cada jornada un equipo organiza, arbitra y realiza labores de periodista que implica hacer fotos, entrevistas para componer los artículos de la “gaceta del pínfuvote”, los otros cuatro equipos competirán. Se entregan diplomas a los equipos más divertidos, más honestos, más participativos, al mejor reportaje, a los campeones, los mejores equipados, al nombre más original, etc.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas y socializadores.
Orientaciones metodológicas: Equipos de 6 componentes. Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 + 1 hasta situaciones 6 x 6.
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas.
Medios materiales: Pelotas de goma grandes, cinta señalizadora a modo de red, recursos TIC, cámara.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos, reportaje digital y arbitraje.	Lista de control. La competición. Gaceta de Pinfuvote					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
	Conoce el pinfuvote, sus características, sus reglas y lógica interna y juega en consecuencia (aprovecha la regla del bote, tripin...).	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
3.1	Muestra tolerancia, honestidad y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Decálogo del deportista Escala de valoración. Gaceta de Pinfuvote					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo sin mostrar una actitud individualista	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SA) 3
"Jugamos al voleibol"
3º ESO

Justificación: La facilidad de su puesta en práctica e incluso la posibilidad de realizar múltiples adaptaciones para adecuar la práctica a las capacidades de los alumnos y las alumnas o posibilidades del centro. Se trata de un deporte donde no se manifiestan prejuicios sexistas.

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo de voleibol. Elaborar un decálogo sobre "Los valores en el juego y el deporte".

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.4.	EFI.3.D.2.3	B: La competición 6 x 6. C: El voleibol como deporte colectivo de cooperación-oposición. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego, rotación... Fundamentos técnicos-tácticos: pase de dedos, de antebrazos, saques, bloqueo, remate. D: Juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. E: Ruptura de prejuicios sexistas, clubes y deportistas andaluces.
EFI.3.C.1.5	EFI.3.E.5.2	
EFI.3.C.4.	EFI.3.E.5.3	
EFI.3.D.1.1	EFI.3.E.5.4	
EFI.3.D.2.2	EFI.3.E.8	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

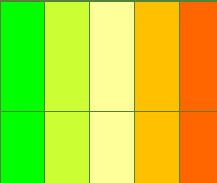

Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento que incluye un juego predeportivo; (3) juego de salida; (4) actividades sistematizadas de asimilación; (5) juego de llegada; (6) reflexiones mediante debates para la creación del decálogo; (6) vuelta a la calma y vestuario.

- 1 **El objetivo:** impactar con la pelota en el campo contrario. 1 + 1 (recogida y golpeo con una mano en situación de colaboración). "A la una mi aceituna" contra la pared, o en vertical (golpeo con una mano y recojo con dos, con bote y sin bote, aumentando la distancia, por parejas, tríos). Inicio al aprendizaje de la técnica del toque de dedos. 1 x 1 (recogida y golpeo con una o dos manos mano). Debate sobre la honestidad, las reglas y respeto a las decisiones arbitrales.
- 2 **Pase de dedos.** "Balón recogida, 1 x 1". Autopases de dedos desde distintas posturas, en distintas direcciones, buscando precisión. 1 + 1 sin red, luego con red. 1 x 1, con pase de dedos, con autopase de control. Reflexión sobre la actitud activa y el esfuerzo.

3	Más saque. 1 x 1 (dedos y autopase de control). Actividades de aprendizaje del saque de mano baja. Saque de mano alta (opcional). Juegos de puntuación. 2 x 2 con saque (se anula el autopase). Reflexión sobre el control emocional, agresividad.
4	Más pase de antebrazos. 2 x 2 con saque y pase de dedos. Situaciones de aprendizaje del pase de antebrazos: autopases, pases al compañero... Saque de mano baja y recepción de antebrazos y colocación. 4 x 4, se incorpora la recepción de antebrazos. Debate sobre el sexismo en el deporte.
5	Más remate y bloqueo. 4 x 4 con saque, pase de dedos y pase de antebrazos introduciendo la norma de rotación. Opciones: 1.Trabajo de remate y saque de mano alta; 2. Repaso de pase de dedos y recepción de antebrazos. “La olla”. 4 x 4 con ciclo completo de juego. Reflexión sobre el respeto a los adversarios, compañeros y el juego en equipo.
6 7	Competición de voleibol. Play off de 8 equipos de 3 a 4 componentes. En cuatro campos de 6 m por 6 m se juega 4 x 4 al mejor de tres juegos de 7 puntos. Los equipos ganadores se van clasificando y los equipos perdedores juegan entre ellos. Coevaluación grupal del decálogo del buen deportista.
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.	
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, participativos individualizadores, resolución de problemas y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Equipos de tres o cuatro. Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 +1 hasta situaciones 4 x 4.	
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas y gimnasio.	
Medios materiales: Balones voleibol, redes, cinta señalizadora, aros y conos. Blog del Departamento de Educación Física.	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
2.3	Se ajusta a los modelos técnicos propuestos de los diferentes gestos: pase de dedos, pase de antebrazos, saque de mano alta, saque de mano baja.	Hoja de observación sistemática Pasaporte voleibol					
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					

3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Decálogo del deportista	

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SA) 4
“Jugamos al baloncesto”
3º ESO,

Justificación: Aprender baloncesto jugando por tres razones: al solicitar la coordinación dinámica específica de los segmentos superiores, se facilita su aprendizaje; la existencia de multitud de juegos y situaciones de aplicación de los aspectos técnico-tácticos de este deporte; la dimensión sociocultural de este deporte

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo de baloncesto. Elaborar un decálogo sobre “Los valores en el juego y el deporte”.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.4.	EFI.3.D.2.3	Organización y gestión de la actividad física: la competición 3 x 3. Resolución de problemas en situaciones motrices: El baloncesto como deporte colectivo de cooperación-oposición. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos-tácticos: tiro, entrada, bote, finta, pase, rebote, acoso, posición de triple amenaza, “pase y va”. Juegos predeportivos. Autorregulación emocional e interacción social en las situaciones motrices: juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. Manifestaciones de la cultura motriz: ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.3.C.1.5	EFI.3.E.5.2	
EFI.3.C.4.	EFI.3.E.5.3	
EFI.3.D.1.1	EFI.3.E.5.4	
EFI.3.D.2.2		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento que incluye un juego predeportivo de lanzamiento; (3) Actividades sistematizadas de asimilación; (4) Ronda de funciones; (5); Actividades lúdicas de aplicación y/o situación reducida de juego (6) reflexiones mediante debates para la creación del decálogo; (7) vuelta a la calma y vestuario.

1	El balón y lanzamiento a canasta. Ejercicios de manejo del balón. Ejercicios de asimilación de la técnica del lanzamiento a canasta: con una mano, con dos (pulgares en T), en salto... Ronda: fila de lanzadores y fila de reboteadores. "21". Debate sobre la honestidad, las reglas y respeto a las decisiones arbitrales.
2	Más bote. "La botella". Ejercicios de asimilación de la técnica del bote de avance. Juegos de relevo con bote. Relevos con bote y tiro a canasta. Ejercicios de asimilación del bote de protección. Ronda: fila para el bote y lanzamiento, fila para el rebote. Relevos con bote y tiro a canasta. Reflexión sobre el respeto a los adversarios, compañeros y el juego en equipo.
3	Más entrada a canasta. "Caos". Tiro a canasta en salto tras bote. Ejercicios de entrada a canasta con dos pasos. Ronda: fila de entrada a canasta y fila para el rebote. Relevos con bote y entrada a canasta. Reflexión sobre el control emocional, agresividad.
4	Más pase y recepción. "Oso". Ejercicios de pase y recepción: estático, dinámico, en filas enfrentadas... "Los cinco pases", "Rondo". Ronda: fila de bote, "pase y va" y tiro; fila de rebote; fila de eje del pase. Partido 2 x 2. Reflexión sobre la actitud activa y el esfuerzo.
5	Más finta. Porcentaje de efectividad. Ejercicios de asimilación de la finta en situación 1 x 1: defensa pasiva, semiactiva y activa. Ejercicios de finta de pase o de avance en situación 2 x 1. Ronda: fila de atacante, fila de defensores, fila de apoyo al atacante y fila de rebote. Partido 3 x 3. Debate sobre el sexismo en el deporte.
6	Evaluación del tiro a canasta. Mediante hoja de observación del tiro a canasta, los alumnos y alumnas se coevalúan. Partido 3 x 3. Entrega del cuestionario. Cada equipo de entregar el decálogo.
7 8	Zona 3 x 3. 8 equipos de 3 jugadores/as. Mediante sistema de clasificación se organiza una competición 3 x 3 en zona. En la sesión 8 finaliza el torneo y se entregan los premios al vencedor del torneo, al juego limpio, al mejor nombre, a la mejor caracterización: escudo, camiseta, mascota, al equipo más honesto, al más divertido....
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.	
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Equipos de tres o cuatro. Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 x 0 hasta situaciones 3 x 3.	
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas.	
Medios materiales: Cintas, balones de baloncesto, conos...	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					

2.3	Se ajusta a los modelos técnicos propuestos de los diferentes gestos (tiro, entrada, bote, pase y finta).	Hoja de observación sistemática Pasaporte ACB					
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Decálogo del deportista					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SA 5
"Juegos alternativos"

3º ESO,

Justificación: Estos juegos son estructurados para disminuir la presión por competir y la necesidad de conductas destructivas, promover la interacción, la inclusión y la participación de todos, y dejar aflorar la espontaneidad y la alegría de jugar.

Producto final: Colaborar en la organización de una competición por equipos de juegos alternativos "La pirámide alternativa". Crear un decálogo sobre los valores en el juego.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: a, b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2 y 3

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

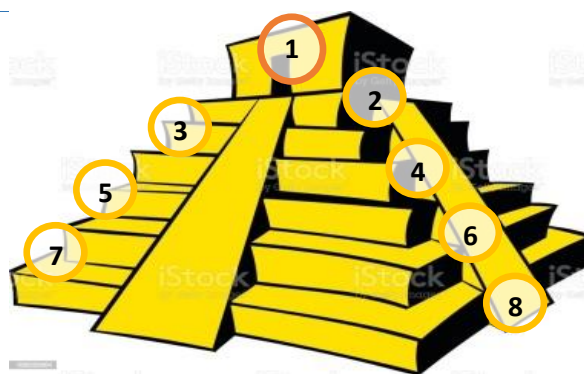
Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.4.	EFI.3.D.2.1	B: Organización y participación en una competición: gestión de turnos, arbitraje y anotación. C: Los juegos alternativos como situaciones motrices: floorball, anillet, colpbol, ultimate, pínfuvote y funbol. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos tácticos. Rol de ataque y de defensa. D: Juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. Aceptación de la victoria y de la derrota.
EFI.3.C.1.5	EFI.3.D.2.2	
EFI.3.C.4.	EFI.3.D.2.3	
EFI.3.D.1.1	EFI.3.E.5.3	
EFI.3.D.1.2		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Aspectos reglamentarios (información inicial general mediante flipped classroom) y propuesta de un vídeo del juego de dos a tres minutos de duración; (2) calentamiento y animación; (3) tiempo de aprendizaje de las técnicas básicas del juego; (4) tiempo de juego; (5) Tiempo de reflexión; (6) Vuelta a la calma que incluye el trabajo de identidad corporativa del equipo.

1	Hockey escolar con escoba de palma (variante Anillet). Formación de equipos de 4 miembros que se mantendrán estables a lo largo de la unidad. Jugamos al floorball con escobas de palma y bolas de agujeros. Situaciones 1 x 0 de conducción y de tiro. 1 + 1 de pase. 1 x 1 de finta. Minipartidos 4 x 4. Respeto a las reglas establecidas. El nombre del equipo.
2	
3	Ultimate. Actividades de lanzamiento y recepción en estático, en movimiento, recepción con dos manos, con una mano, en salto. Rondos 3 x 1. Partido 4 x 4. Debate sobre el juego en equipo. Tarjetas al centro.
4	Colpbol. Golpeos contra la pared. Pases en grupos de cuatro. Pase y progreso. Rondos 3 x 1. Minipartidos 4 x 4. Debate sobre prejuicios sexistas. Color de las camisetas del equipo.
5	Funbol. Con suavicestos y pelotas de tenis de baja presión. 1 x 0 auto lanzamientos y recepción. 1 + 1 pases en estático y dinámico. Rondos 3 x 1. Minipartidos 4 x 4 con las reglas del ultimate. Respeto a los adversarios. Lema del equipo.
6	Pinfuvote. Autopases contra la pared con diferentes partes del cuerpo. Pases en situación 1 + 1 con red. Situación 2 + 2 con red. Minipartidos 4 x 4.
7	La pirámide alternativa. Torneo de juegos alternativos mediante la organización en pirámide. Se juega en minicampos y en situación 4 x 4. El equipo que reta elige el juego alternativo a practicar. Se entregan diplomas a los equipos más divertidos, más honestos, más participativos, al mejor reportaje, a los campeones, los mejores equipados, al nombre más original, etc.
8	



Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva y aprendizaje cooperativo.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, resolución de problemas y socializadores.

Orientaciones metodológicas: Equipos de 4 componentes (dos equipos serán de tres jugadores).

Escenarios didácticos: Pistas polideportivas. En cada sesión un equipo se responsabilizará de la colocación, reparto y recogida del material y delimitación de los campos de juego.

Medios materiales: Escobas de palma, pelotas caladas, discos voladores, suavicestos, pelotas de goma, baraja de cartas, tablón de corcho...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. Escala de valoración La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja. Conoce los juegos alternativos, sus características, sus reglas y lógica interna y juega en consecuencia.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
3.1	Muestra tolerancia, honestidad y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Decálogo del juego Escala de valoración.					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo sin mostrar una actitud individualista	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del juego					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del juego					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 6
"Juegos de comba"
3º ESO,

Justificación: Los juegos de combas permitirán el desarrollo del ritmo, la mejora de la fuerza explosiva, la vivencia de juegos, la cooperación con los compañeros y compañeras de equipo, mejora de la sensibilidad estética y la creatividad, el desarrollo de la superación y la capacidad de esfuerzo.

Producto final: Participar y colaborar en la organización de un montaje coreográfico de saltos con combas.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE2, CCEC1, CCEC4

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.4	EFI.3.D.1.2	B: Proyecto: montaje coreográfico. C: Saltos a la comba y saltos con elásticos. Saltos básicos y figuras. Comba individual y colectiva Integración del ritmo como elemento fundamental del movimiento. Retos y desafíos de combas. D: Superación y esfuerzo. Relación equilibrada con los demás E: Juegos populares y tradicionales de comba y elástico. Figuras y acrobacias con combas. Montaje coreográfico con cuerdas
EFI.3.C.1.1	EFI.3.D.2.3.	
EFI.3.C.1.2	EFI.3.E.1.	
EFI.3.C.2	EFI.3.E.3	
EFI.3.C.5		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Durante la secuencia didáctica se van a recorrer las fases del Modelo de Aprendizaje Experiencial (REA): motivación, movilización, exploración, estructuración, aplicación y conclusión.

(1) Tiempo de animación y calentamiento; (2) tiempo de exploración del ritmo y de aprendizaje de saltos mediante retos, (3) tiempo de juego (comba colectiva), (4) de composición coreográfica, y (5) tiempo de deliberación, vuelta a la calma y de aseo personal.

- 1 Saltos básicos con pies juntos y a la pata coja.** Se explican los tipos de comba (cuanto más fina más rápida y mayor será la dificultad). Longitud de la comba: se pisa con un pie y los agarres deben llegar a la altura del pecho. Hay que centrar la atención en el juego de muñecas, pues se deben realizar pequeños giros de muñeca y se colocarán a la altura de la cadera. Cada salto se puede practicar primero sin comba. Se propone una progresión de saltos básicos con comba individual: salto con dos pies juntos (evitando el saltito), adelante y atrás, hacia un lado y otro, abriendo y cerrando pies, adelante y atrás (tijeras), aperturas laterales, saltos a pata coja derecha e izquierda, saltos con un solo pie alternando, saltos elevando las rodillas... Saltos con toque de talones (se salta con los dos pies, uno delante y otro detrás y es el pie adelantado el que realiza el toque de talón): primero con un pie, luego con el otro y después alternando. Jugamos a la comba colectiva "Al pasar la barca", "Osito". Formación de equipos (mínimo tres componentes) para la composición de la coreografía. Nos sincronizamos en equipo y saltamos al ritmo de la canción seleccionada. Presentación del producto final. El carnet de combas.
- 2 Algunos trucos.** Jugamos a saltar con elástico "[Chicle americano](#)". Se repasan y se combinan los saltos básicos. Se practican saltando hacia atrás. Se intentan los siguientes trucos: sacar la comba a la derecha y a la izquierda y entrar. 180º que es igual que el anterior pero cuando se saca la comba se rota el cuerpo sobre el eje vertical, lo que obliga a saltar hacia atrás. Cruce manos. Salto doble (doble giro en un salto). El helicóptero. La segadora. Sueltas y recogidas. Parar la comba en "V" (un pie) y en "W" (dos pies). Jugamos a la comba colectiva "Cadena del tren". Se incorporan trucos en la coreografía.
- 3 Comba por parejas.** Repaso. Comba por parejas: siameses hacia delante y hacia atrás; entrada y salida de un componente, del otro y de los dos. Entrar y salir en la comba del compañero. 360º (ambos componentes). Encadenamiento de combas. Introducción a la doble comba colectiva. "El Cocherito Leré". Introducción de comba colectiva en la coreografía.
- 4 Among us combero.** Se introduce la narrativa del juego Among us. Las misiones serán ejercicios de comba. Primero juegan 12 alumnos y luego los otros 12. Serán 9 tripulantes y 3 impostores. Los 12 alumnos que no juegan verifican la consecución de las misiones. Se sigue rellenando el carnet.

5	Carnet de combas. El carnet se entregará y el docente verificará la consecución de al menos tres retos.
6	Preparación del montaje. Cada equipo termina de practicar y montar la coreografía de combas.
7	Presentación de la coreografía. Aplaudímetro. Se podrán grabar y difundir en la página digital del centro
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, Aprendizaje Experiencial, Aprendizaje cooperativo	
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, creativos, participativos	
Orientaciones metodológicas: Se progresa de comba individual, parejas y equipos. Ejecución alternativa o consecutiva.	
Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas polideportivas	
Medios materiales: Música y reproductores, cuerdas, combas, sogas, elásticos.	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1 4.3	Colabora en el desarrollo de una coreografía de combas y domina con soltura la coreografía montada en grupo sincronizándose con sus compañeros y compañeras de equipo.	Lista de control. Escala de valoración.					
2.1	Muestra una actitud de esfuerzo y superación para mejorar su nivel de ejecución	Carnet de combas. Montaje coreográfico					
2.2	Realiza con soltura, facilidad y fluidez los saltos a la comba individual y colectiva						
2.3	Ajusta con fluidez los movimientos a diferentes esquemas rítmicos						
3.2	Anima e interacciona positivamente con sus compañeros y compañeras colaborando de forma positiva con el equipo en el montaje	Lista de control. Escala de valoración. Montaje coreográfico					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Escala de valoración. Pasaporte cooperativo					
4.1	Reconoce los juegos tradicionales y populares de saltos valorándolos como como parte de nuestra cultura.	Fichero de juegos					
4.3	Participa activamente proponiendo ideas en la composición de una coreografía y cumpliendo con todos los elementos establecidos: ajustada al ritmo, dominio de los pasos, coordinada con otros ejecutantes, dominio de las evoluciones en el espacio, presentación de figuras y originalidad.	Lista de control. Escala de valoración. Montaje coreográfico					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SA) 7

“Acrosport”

3º ESO,

Justificación: El acrosport es un medio ideal para trabajar múltiples aspectos educativos: cooperación del grupo en la elaboración de figuras; mejora de la autoestima al adoptar un rol acorde a sus características; creatividad y coeducación en la práctica de juegos y montaje coreográfico; mejora de las capacidades físicas relacionadas con la salud, etc.

Producto final: Festival de acrosport. Cada grupo debe organizar, colaborar y montar una coreografía de acrosport.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: a, b, c, d, g, k, l

Competencias clave: CCL, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE2, CE3, CCEC4

Criterios de evaluación: 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.3

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.3.	EFI.3.C.5.	B: Higiene corporal. Prevención de lesiones y seguridad en la práctica. C: Aspectos técnicos: apoyos, agarres, cargas, equilibrios, figuras, pirámides, montajes y desmontajes, funciones de portor, ágil, ayudas, equilibrio. Elementos gimnásticos como enlaces: volteo, equilibrio invertido, rueda lateral, rondada. D: Cooperación, autoestima, superación. E: Creatividad, expresividad y sensibilidad estética, montaje coreográfico, ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.3.B.4	EFI.3.D.1.2	
EFI.3.B.8.	EFI.3.D.2.1	
EFI.3.B.9	EFI.3.E.3	
EFI.3.C.1.2	EFI.3.E.4	
EFI.3.C.2.	EFI.3.E.5.3	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Aspectos técnicos mediante clase invertida; (2) calentamiento general y específico (juegos y retos de equilibrio); (3) situación de salida (repaso del trabajo coreográfico); (4) tiempo de aprendizaje de aspectos técnicos; (5) tiempo de aplicación en el montaje (6) reflexiones e identidad de equipo; (7) vuelta a la calma, aseo y vestuario.

1 Figuras individuales y por parejas. Visualización de vídeos. Formación de equipos de 3 a 8 componentes. Es obligatorio el uso de calcetines limpios. Se reparte y explica el pasaporte de acróbata. Figuras de acrosport individuales y en parejas para el trabajo de apoyos, simetría individual y por parejas y equilibrios (se proporciona listado de figuras).

2	Figuras y pirámides de 2 y 3 componentes. Se inician las pirámides de dos y tres componentes y por tanto se insiste en el mantenimiento de la columna vertebral recta y rígida y por lo tanto protegida; se trata de evitar la formación de una curvatura lumbar demasiado acentuada cuando el cuerpo es sometido a una carga. Hay que buscar una adecuada relación de fuerzas para conseguir un reparto de las cargas de tal forma que las líneas de fuerza sean las más idóneas para mantener la pirámide con el mínimo de esfuerzo y de carga. Se selecciona la música.
3	Figuras y pirámides de 4, 5, 6, 7 y 8 componentes. Montaje y desmontaje de modo seguro y ordenado. Elección, práctica y adaptación a la música de la primera y segunda pirámide. La pirámide se debe construir de dentro hacia afuera y de abajo arriba. Los extremos ayudan a los ágiles. El desmontaje es en el orden inverso. Se monta y desmonta de forma sincronizada al ritmo de la música.
4	Elección, práctica y adaptación a la música de la tercera y cuarta pirámide. Práctica de los tres enlaces. Se decide el vestuario del equipo, maquillaje y posible caracterización (gorros, gafas, pelucas...).
5	Integración del comienzo y del final del montaje. Práctica o ensayo de la coreografía con todos sus elementos.
6	Entrega, valoración y verificación del pasaporte de acróbata.
7	Festival de acrosport. Representación y valoración de las coreografías. Utilización del aplaudímetro.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, participativos, creativos y socializadores.

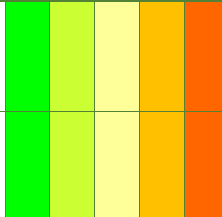
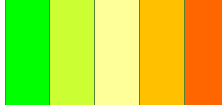
Orientaciones metodológicas: Equipos de tres a ocho componentes.

Escenarios didácticos: Pistas polideportivas.

Medios materiales: Fichas de las figuras y pirámides. Pasaportes. Una colchoneta por pareja.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.2	Asume las pautas higiénicas relativas al aseo corporal y vestuario (aseo de pies, utilización de calcetines limpios...)	Lista de control. Escala de valoración.					
1.3	Tiene en cuenta las pautas de seguridad y preventivas y colabora con sus compañeros en el control de riesgos.	Lista de control. Escala de valoración.					
2.1 4.3	Participa de forma activa en el montaje de la coreografía, coopera en su organización. Domina la coreografía montada en grupo y ajusta con intencionalidad y fluidez con los componentes del grupo.	Lista de control. Escala de valoración. Cuaderno de equipo. Montaje de acrosport					
2.2	Domina con soltura todas las situaciones motrices seleccionadas (pirámides, figuras, transiciones...).	Pasaporte de acróbata. Escala de valoración.					
2.3	Se ajusta a los modelos propuestos ajustando las posturas desde el punto de vista de la aplicación de equilibrio y de fuerza	Montaje de acrosport.					
3.2	Asume las funciones encomendadas en la organización de las actividades grupales y solventa posibles problemas que pudieran ocurrir.	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo					

3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
4.3	Representa el montaje de acrosport ajustándose al ritmo de la música, sincronizándose con los compañeros y utilizando movimientos expresivos y creativos.	Lista de control. Decálogo del deportista	

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SA) 8
"Jugamos al bádminton"

3º ESO,
6 sesiones

Justificación: Es un deporte divertido, coeducativo, de fácil aplicación y rápida adquisición de unas condiciones mínimas de juego. Además, en Andalucía tenemos a Carolina Marín como referente de este deporte.

Producto final: Competir y colaborar en la organización de un torneo de bádminton "Las cuatro divisiones".
Elaboración de un decálogo sobre los valores en el deporte.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.4.	EFI.3.D.2.3	B: La competición 1 x 1 y 2 x 2: jugador/a, arbitraje, organización. C: El bádminton como deporte de adversario. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos-tácticos: presa, saque, clear, drop, lob, drive, revés y remate. Situaciones de aplicación: 1 + 1, 1 x 1 y 2 x 2. D: juego limpio, autoestima, superación. E: ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.3.C.1.3	EFI.3.E.5.2	
EFI.3.C.4.	EFI.3.E.5.3	
EFI.3.D.1.1	EFI.3.E.5.4	
EFI.3.D.2.2	EFI.3.E.8	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento; (3) situación o juego de salida; (4) actividades sistematizadas de asimilación de un nuevo gesto; (5) juego de llegada o situación reducida de juego (5) reflexiones mediante debates para la creación del decálogo; (6) vuelta a la calma y vestuario.

1	Reglamento y familiarización. Presa de la raqueta. Juegos de familiarización con la raqueta y con el volante: matar la mosca, autopase (sentarse, saltar, correr). Situación 1 + 1. Debate sobre la honestidad, las reglas y respeto a las decisiones arbitrales.
2	Saque. Situación 1 + 1. Aspectos reglamentarios del saque. Saque corto y largo. Juegos de precisión (aros). 1 x 1 con saque. Reflexión sobre el control emocional, agresividad.
3	Clear. 1 x 1 con saque. Situación 1 + 1: golpe alto y fuerte desde el fondo de la pista: clear. Trabajo de drop y lob (para quienes ya dominen el clear). 1 x 1, más clear. Reflexión sobre la actitud activa y el esfuerzo.
4	Drop y lob. 1 x 1 más clear. Situación 1 + 1 con dejadas y defensa de las dejadas. Trabajo de golpes bajos para quienes dominen el drop y lob. 1 x 1, más drop y lob. Debate sobre el sexismo en el deporte.
5	Golpes bajos y remate. 1 x 1, más drop y lob. Trabajo de golpes bajos y remate. Situación 1 x 1 con incorporación de todos los aspectos técnicos-tácticos. 2 x 2. Reflexión sobre el respeto a los adversarios y a los compañeros. Cada pareja debe entregar el decálogo.
6	Las 4 divisiones. Organización de 4 divisiones con tres parejas en cada división. Se juega en situación 2 x 2 a 7 puntos cada juego. Se irá ascendiendo o descendiendo de división en función del resultado.
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.	
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 x 0 hasta situaciones 2 x 2.	
Escenarios didácticos: Gimnasio.	
Medios materiales: Una raqueta por alumno o alumna. Además se disponen de algunas raquetas con el mango intermedio y algunas más con el mango aún más corto. Volantes, aros, cinta señalizadora...	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. La competición.					
	Muestra una actitud entusiasta, de esfuerzo y superación ante las dificultades técnicas de los gestos propuestos.	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, adaptando los aspectos técnicos y tácticos (saque, clear, drop, lob, remate, dejada corta) para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
2.2	Se ajusta a los modelos técnicos propuestos de los diferentes gestos.	Hoja de observación sistemática					
2.3		Pasaporte CM					
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					

3.2	Colabora en el desarrollo de la competición y asume los diferentes roles asignados (árbitro, anotador...)	Lista de control. La competición.					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Decálogo del deportista					
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Decálogo del deportista					

5, Siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SA) 9

“Juegos de orientación”

3º ESO, 5 sesiones

+ 1 complementaria

Justificación: Los juegos de orientación son situaciones motrices lúdicas que implican emocionalmente al alumnado, sus posibilidades de aplicación son muy variadas y permiten desarrollar las capacidades perceptivas, motrices, sociales y cognitivas mediante actividades que impliquen adaptarse al entorno.

Producto final: Participar en una yincana de pistas y orientación en el parque municipal

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, e, g, k

Competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 5

Descriptoros: CCL5, STEM5, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC4, CE1

Criterios de evaluación: 1.6, 2.2, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.3.B.5.	EFI.3.D.2.2	B: Medidas de seguridad en el medio seguridad. Búsqueda de información en la red. Aplicación Assemblr. C: juegos de orientación, de pistas y yincanas; D: Cooperación, autoestima, superación. Respeto a las reglas de los juegos. Asunción de responsabilidad con respecto al equipo. F: Recursos naturales y artificiales para la orientación; puntos cardinales, elaboración e interpretación de planos y talonamiento y medición de distancias; respeto al medio natural y urbano.
EFI.3.B.8.2	EFI.3.F.1	
EFI.3.C.1.1	EFI.3.F.3	
EFI.3.D.1.2	EFI.3.F.4	
EFI.3.D.2.1	EFI.3.F.6	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: tiempo de animación (que incluye calentamiento), tiempo de descubrimiento y movimiento, tiempo de reflexión (que incluye estiramientos) y vuelta a la calma.

1	Gimnasio. Ficha para el conocimiento de los recursos naturales y artificiales que nos permiten localizar el norte. Juegos sensoriales: “Lazarillo”, “Trenes ciegos”, “Frío, caliente”. Elaboración de plano del gimnasio, donde se representen los objetos y materiales distribuidos. Autocorrección del plano atendiendo a criterios de proporcionalidad, escala... Actividades de búsqueda y localización de objetos escondidos por los compañeros/as mediante la utilización del plano seleccionado por la pareja.
2	Gran viaje. Gran viaje de Andalucía. Organizados en parejas deberán completar el recorrido.
3	Juego de pistas radial. Las 12 horas del reloj. Mediante la interpretación de pistas, de planos y la superación de pruebas. El estilo es tipo yincana, luego hasta que no se supera una prueba no se pasa a la siguiente: habilidades deportivas, motrices finas, globoflexia, cabuyería, papiroflexia....
4	Tipo lineal con plano. Los alumnos/as organizados en grupos de 3. Se van a emplear tres tipos de recorrido: “letras”, “números” y “símbolos”. La información de cada recorrido se proporcionará mediante un plano 10” antes de salir. Los grupos saldrán cada minuto.
5	Cinco pruebas, cinco valores. Yincana tipo radial organizados en parejas: sopa de letras para encontrar los palos del flamenco, el mensaje ambiental secreto con planos y balizas pintadas, realidad aumentada para aumentar la igualdad, códigos QR para cooperar y realizar una pirámide, orientación y transporte a ciegas.
6	Actividad complementaria: “Orientación en el parque municipal”. La ida y la vuelta se realizarán andando (30 minutos de ida y 30 minutos de vuelta). Los alumnos/as organizados en parejas realizarán un recorrido de orientación lineal, para localizar 18 balizas en el parque municipal. Cada pareja dispondrá de un plano donde estarán indicadas la ubicación de las balizas. En cada baliza se presenta un código QR que se corresponde con un mensaje relativo a medidas de seguridad, ecuación vial, ambiental, etc.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida.

Estilos de enseñanza: Individualizadores, participativos, descubrimiento guiado y socializadores.

Orientaciones metodológicas: Organización individual o grupal (siempre inferiores a tres componentes).

Escenarios didácticos: Gimnasio. Todo el recinto interior del centro (no los aularios). Parque municipal.

Medios materiales: Aplicaciones, móviles, balizas, planos, candados, cajitas de madera, etc.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.6	Utiliza correctamente las aplicaciones digitales vistas durante el desarrollo de los juegos de pistas y orientación.	Lista de control. Escala de valoración.					

		Capturas de pantallas					
2.2	Supera con soltura las dificultades de los juegos de pista y orientación, interpretando los planos o los indicios para encontrar las balizas y completar los recorridos	Lista de control. Escala de valoración. Ficha de resultados.					
5.2							
3.1	Juega de forma honesta respetando las reglas de los juegos	Lista de control. Escala de valoración.					
3.2	Muestra una actitud colaborativa y respeta las normas establecidas y las decisiones del grupo.	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo					
5.1	Respeto el entorno e identifica y realiza acciones para su preservación	Lista de control. Cuaderno de visita.					
5.2	Conoce y respeta las medidas de seguridad específicas de las actividades en el medio	Lista de control. Escala de valoración. Orientación en el parque					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

14.4. Para 4º ESO.

1 TRIMESTRE

Entrenamiento de la condición física saludable

Voleibol

2 TRIMESTRE

Juegos de sensibilización

Balonmano (playa)

3 TRIMESTRE

Pádel

Sevillanas

Hazlo visible

Juegos y deportes alternativos

UD (SdA) 1
"Cross training"

4º ESO,

Justificación: Conocer y aplicar la metodología de entrenamiento para la mejora de la fuerza y de la resistencia mediante ejercicios funcionales que se pueden adaptar a cualquier persona.

Producto final: Planificación personal (por nivel) y práctica de una sesión (WOD) para la mejora de la fuerza y la resistencia aplicando alguna de las metodologías propuestas en clase. Autovaloración del nivel personal de condición física en relación a la musculatura de sostén y resistencia orgánica.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: e, g, k

Competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA

Competencias específicas: 1, 2, 5

Descriptoros: CCL3, STEM5, CD1, CPSAA2, CPSAA4

Criterios de evaluación: 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 1.6, 2.1, 2.3, 5.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.4.A.1.1.	EFI.4.B.5.	Metodología de entrenamiento de fuerza y resistencia. Entrenamiento funcional y CORE, circuito por estaciones, HIIT, Tabata. Crossfit: origen, principales características, términos, fundamentos, ejercicios, EMOM, AMRAP, The hundred... Planificación de una sesión. Pruebas de valoración de fuerza y resistencia.
EFI.4.A.1.2.	EFI.4.C.3.1.	
EFI.4.A.1.8.	EFI.4.C.3.2.	
EFI.4.A.3.2.	EFI.4.C.3.3.	
EFI.4.A.3.3.	EFI.4.F.2	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) calentamiento, activación vegetativa y movilidad articular; (2) ejercicios funcionales, fundamentos y técnica correcta de los ejercicios; (3) método seleccionado (WOD de 15' a 20'); (4) Estiramientos, piña de equipo; (5) valoraciones y reflexiones; (6) Vestuario.

1	Fundamentos teóricos y pruebas iniciales. Clase invertida: Fuerza y resistencia como capacidades físicas básicas: test y metodología. El Crossfit. Formación de 4 grupos de nivel para compartir la metodología de entrenamiento: básico, iniciado, medio, avanzado. Explicación de la tarea competencial. Aplicaciones digitales para la gestión de los ejercicios. Pruebas iniciales: IMC, IRC, flexiones de brazos en barra/suelo, salto de longitud sin carrera, plancha de antebrazos, burpee. Modelos corporales,	
2	Circuito por estaciones. HIIT. Tabata.	Saltos a la comba, plancha frontal y lateral, zancada, puente de cadera, skipping por delante y por detrás
3	The hundred.	Sit up, push up, cargada de balón medicinal (3 o 5 kg), air squat
4	AMRAP	Rueda abdominal, burpee, el leñador, el escalador, jumping jacks
5	EMOM.	Peso muerto, sentadilla con barra, fondos de tríceps
6	Tu sesión y pruebas físicas finales. Planificación y práctica de la sesión de entrenamiento.	
7	https://entrenar.me/blog/category/fitness/ . Debate sobre los modelos estéticos corporales.	

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida. Aprendizaje cooperativo.
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas. Trabajo por grupos. Enseñanza recíproca.
Orientaciones metodológicas: Organización individual, aunque se establecen cuatro niveles.
Escenarios didácticos: Gimnasio (BOX), medio urbano
Medios materiales: Fichas de cada ejercicio (fit cards). Pesas, mancuernas, balones medicinales, rueda de abdominales, bancos, picas. Aplicaciones digitales: Strava, Tabata, Strong, Jefit, Nike training Club, etc.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

1.1, 2.1 y 5.2	Instrumentos: Planificación y puesta en práctica de una rutina (vídeo en el entorno urbano)	
5	Elabora una rutina personal de entrenamiento conjugando perfectamente la tipología y número de ejercicios, intensidad, descanso y tiempo o repeticiones	
4	No tiene en cuenta alguno de los factores	3
2	Sin tener en cuenta tres de los factores	1
1.2 y 2.3	Instrumentos: Lista de control. Escala de valoración. Rutina personalizada de entrenamiento	
5	Conoce y realiza correctamente los ejercicios vistos en clase en incluso busca nuevos ejercicios sin asumir riesgos para su salud	4
4		3
3		2
2	Realiza correctamente alguno de los ejercicios	1
1.2	Test y pruebas físicas. Lista de control.	
5	Conoce y realiza según protocolo todas las pruebas vistas para valorar el grado de desarrollo de sus CFB e incluso investiga otras pruebas	4
4		3
3		2
1	Desconoce o no cumple con los protocolos de las pruebas vistas	
1.3	Lista de control. Rutina personalizada de entrenamiento.	
5	Siempre adopta posturas correctas y saludables de los ejercicios y razona las ejecuciones lesivas	
4	Adopta posturas correctas y saludables e identifica las ejecuciones lesivas	
3	Suele adoptar posturas correctas y saludables en la ejecución	
2	Intenta adoptar posturas correctas y saludables en la ejecución de los ejercicios.	1
1	No muestra interés por adoptar posturas correctas y saludables	
1.5	Instrumentos: Lista de control y escala de valoración. Debate. Póster digital.	
5	Identifica y valora de forma crítica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación y en la red, contrastando, de forma autónoma y argumentada, con la diversidad de modelos corporales como realidad normalizada.	4
4		3
3		2
3	Identifica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación y en la red, valorando la diversidad de modelos corporales como realidad normalizada.	
2	Identifica y toma consciencia de los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación	1
1	No identifica los modelos estéticos corporales presentes en los medios de comunicación	
1.6	Instrumentos: Lista de control y escala de valoración. Aplicación seleccionada	

5	Conoce y utiliza perfectamente las aplicaciones digitales vistas e incluso investiga otras parecidas
4	Conoce y utiliza perfectamente las aplicaciones digitales vistas en clase
3	Conoce y utiliza las aplicaciones digitales vistas pero no termina de controlar sus indicaciones de uso
2	Utiliza las aplicaciones cometiendo algunos errores
1	No utiliza aplicaciones, ni lo intenta

UD (SdA) 2
"Jugamos al voleibol"
4º ESO

Justificación: La facilidad de su puesta en práctica e incluso la posibilidad de realizar múltiples adaptaciones para adecuar la práctica a las capacidades de los alumnos y las alumnas o posibilidades del centro. Se trata de un deporte donde no se manifiestan prejuicios sexistas.

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo de voleibol. Elaborar un decálogo sobre "Los valores en el juego y el deporte".

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC, CE

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptorios: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3, CE3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.4.B.4.	EFI.4.D.2.3	B: La competición 6 x 6. C: El voleibol como deporte colectivo de cooperación-oposición. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego, rotación... Fundamentos técnicos-tácticos: pase de dedos, de antebrazos, saques, bloqueo, remate. D: Juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. E: Ruptura de prejuicios sexistas, clubes y deportistas andaluces.
EFI.4.C.1.5	EFI.4.E.5.2	
EFI.4.C.4.	EFI.4.E.5.3	
EFI.4.D.1.1	EFI.4.E.5.4	
EFI.4.D.2.2	EFI.4.E.8	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

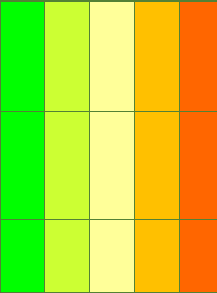
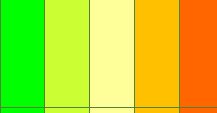

Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento que incluye un juego predeportivo; (3) juego de salida; (4) actividades sistematizadas de asimilación; (5) juego de llegada; (6) reflexiones mediante debates para la creación del decálogo; (6) vuelta a la calma y vestuario.

1 **El objetivo:** impactar con la pelota en el campo contrario. 1 + 1 (recogida y golpeo con una mano en situación de colaboración). "A la una mi aceituna" contra la pared, o en vertical (golpeo con una mano y recojo con dos, con bote y sin bote, aumentando la distancia, por parejas, tríos). Inicio al aprendizaje de la técnica del toque de dedos. 1 x 1 (recogida y golpeo con una o dos manos mano). Debate sobre la honestidad, las reglas y respeto a las decisiones arbitrales.

2	Pase de dedos. “Balón recogida, 1 x 1”. Autopases de dedos desde distintas posturas, en distintas direcciones, buscando precisión. 1 + 1 sin red, luego con red. 1 x 1, con pase de dedos, con autopase de control. Reflexión sobre la actitud activa y el esfuerzo.
3	Más saque. 1 x 1 (dedos y autopase de control). Actividades de aprendizaje del saque de mano baja. Saque de mano alta (opcional). Juegos de puntuación. 2 x 2 con saque (se anula el autopase). Reflexión sobre el control emocional, agresividad.
4	Más pase de antebrazos. 2 x 2 con saque y pase de dedos. Situaciones de aprendizaje del pase de antebrazos: autopases, pases al compañero... Saque de mano baja y recepción de antebrazos y colocación. 4 x 4, se incorpora la recepción de antebrazos. Debate sobre el sexismo en el deporte.
5	Más remate y bloqueo. 4 x 4 con saque, pase de dedos y pase de antebrazos introduciendo la norma de rotación. Opciones: 1.Trabajo de remate y saque de mano alta; 2. Repaso de pase de dedos y recepción de antebrazos. “La olla”. 4 x 4 con ciclo completo de juego. Reflexión sobre el respeto a los adversarios, compañeros y el juego en equipo.
6 7	Competición de voleibol. Play off de 8 equipos de 3 a 4 componentes. En cuatro campos de 6 m por 6 m se juega 4 x 4 al mejor de tres juegos de 7 puntos. Los equipos ganadores se van clasificando y los equipos perdedores juegan entre ellos. Coevaluación grupal del decálogo del buen deportista.
Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.	
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, participativos individualizadores, resolución de problemas y socializadores.	
Orientaciones metodológicas: Equipos de tres o cuatro. Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 +1 hasta situaciones 4 x 4.	
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas y gimnasio.	
Medios materiales: Balones voleibol, redes, cinta señalizadora, aros y conos. Blog del Departamento de Educación Física.	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
2.3	Se ajusta a los modelos técnicos propuestos de los diferentes gestos: pase de dedos, pase de antebrazos, saque de mano alta, saque de mano baja.	Hoja de observación sistemática Pasaporte voleibol					
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					

3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista	
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Decálogo del deportista	

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 3
"Juegos sensibilizadores"
4ºESO,

Justificación: El alumnado va a investigar los juegos sensibilizadores y los deportes adaptados, vivenciándolos para desarrollar la empatía, comprensión, respeto y solidaridad en relación a las personas con diversidad funcional. Se celebra el Día Internacional de las Personas con Discapacidad.

Producto final: Diseñar, organizar y llevar a la práctica unas "Jornadas de Juegos y Deportes Adaptados".

Centro de interés: Ellos van a asumir un protagonismo activo en la búsqueda y puesta en práctica de juegos y actividades sensibilizadoras, lo que implicará afectivamente al alumnado y los comprometerá en el desarrollo de esta SdA. Aludiremos a valores tan importantes como la equidad, igualdad, responsabilidad social.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de Bachillerato: a, b, c, k, m, n

C.E.	Descriptorios operativos	C.E.	Saberes básicos mínimos
2	CPSAA1.2, CE2, CE3	2.1	EFI.4.B.1. EFI.4.B.2. EFI.4.B.3.
		2.3	EFI.4.C.2.
3	CCL5, CPSAA1.1, CPSAA2, CC3	3.1	EFI.4.B.1. EFI.4.D.2
		3.2	EFI.4.B.1. EDFI.4.D.2.
		3.3	EFI.4.B.3. EFI.4.D.3. EFI.4.D.5. EFI.4.D.6.
4	STEM5, CPSAA1.2, CC1, CCEC1	4.1	EFI.4.D.3. EFI.4.D.6.

Concreción de saberes básicos: **B**, investigación, planificación, organización y práctica de juegos sensibilizadores y deportes adaptados; **C**, resolución de situaciones motrices adaptadas, interiorización del esquema corporal en situaciones adaptadas; **D**, asunción de funciones: organizador, árbitro, ayudante, jugador; cooperación e inclusión; respeto a la diversidad; juegos sensibilizadores y deportes adaptados: voleibol sentado, atletismo adaptado, bádminton adaptado, boccia, goalball. Deporte adaptado en Andalucía

Principios pedagógicos: trabajo en equipo; investigación; coeducación; lectura y expresión en público.

Interdisciplinariedad: LCL

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Clase invertida para el conocimiento del deporte adaptado; (2) tiempo de presentación de la discapacidad; (3) reparto de funciones de ayudantes y de jugadores; (4) tiempo de animación mediante juegos sensoriales sensibilizadores; (5) tiempo de práctica del deporte adaptado con cambio de las funciones; (6) tiempo de reflexión, debate y metacognición ¿qué hemos sentido?, ¿qué problemas hemos tenido?, ¿ha cambiado nuestro punto de vista?; (7) tiempo de recogida, vestuario y aseo.

- 1 Visionado de un vídeo de los Juegos Paralímpicos. Formación de grupos de cuatro. Cada equipo debe investigar un juego o deporte adaptado, presentarlo y organizarlo para la práctica del resto de compañeros y compañeras. Este mismo juego se presentará en las “Jornadas de Juegos y Deportes Adaptados”. Las opciones son: voleibol sentado, carreras de velocidad y de fondo atléticas para ciegos, salto de longitud para ciegos, bádminton adaptado, boccia, goalball. Juegos sensoriales sensibilizadores: oído, “El arca de Noé”; vista, “Trenes ciegos”; sentido del equilibrio, “La prueba de alcoholemia”. <https://www.faddf.com/>
- 2 Diversidad funcional por movilidad reducida. Jugamos al “Mate” y a “Balón sentado” con la mano menos hábil, mientras la mano hábil permanecerá inhabilitada sin sacarla de la manga. Voleibol sentado: dimensiones de 4,5 por 9, red baja y juegan 4 x 4 (más ayudante y árbitros). Cartas al centro.
- 3 Diversidad funcional por movilidad reducida. Jugamos a los “10 pases” sentados y con la mano menos hábil. La boccia lanzando desde sentado en tres categorías: con el codo del lado hábil, mano no hábil y codo del lado no hábil. Bádminton adaptado sentado en el suelo, mano no hábil, palas de pin pon y globos. La caja de las emociones.
- 4 Diversidad funcional por problemas sensoriales. “El Lazarillo”, “Barrer las pelotas sonoras”, “Balón sonoro quema”. Goal-ball en situación 3 x 3 con ayudantes. Folio giratorio.
- 5 Diversidad funcional por problemas sensoriales. “La interferencia”, “Los aviones”, “El ciego (caballo), el mudo (jinete con vaso en la boca) y el cojo (suelto)” donde se trata de atrapar a los cojos. Carreras con Lazarillos y salto de longitud con Lazarillo. La frase incompleta.
- 6 Actividad complementaria realizada en el instituto: “Jornadas de Juegos sensibilizadores y Deportes Adaptados”. Se crea un circuito por estaciones donde cada equipo en su estación presenta una situación motriz sensibilizadora para la práctica del resto del alumnado del instituto. Colaboración con asociaciones locales relacionadas con la atención a las personas con diversidad funcional.

Modelos pedagógicos: ABP, MAE y clase invertida.

Estilos: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas, socializadores y participativos.

Orientaciones metodológicas: Equipos de investigación de cuatro componentes. Ejecución alternativa con rol de ayudante y rol de jugador.

Escenarios didácticos: Gimnasio y pistas

Medios materiales: pelotas sonoras (cascabeles y bolsas), antifaces autoconstruidos, cuerdas, pañuelos, palas de tenis de mesa, redes, globos...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Participa de forma activa y responsable en el proceso de investigación, organización y práctica de un deporte adaptado o un juego sensibilizador.	Lista de control. Escala de valoración. Jornadas sensibilizadoras					
2.3	Identifica y analiza de forma crítica las dificultades coordinativas, perceptivas implicadas en la resolución de situaciones motrices adaptadas.	Lista de control. Escala de valoración. Diario de la reflexión.					
3.1	Se implica en la organización y práctica de situaciones motrices adaptadas, sensibilizándose y asumiendo con empatía, interés y esfuerzo, los roles de las mismas.	Escala de valoración. Lista de control. Jornadas sensibilizadoras					
3.2	Dinamiza el equipo, asume las funciones encomendadas en la organización de las actividades grupales, muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones del grupo y solventa posibles problemas que pudieran ocurrir.	Escala de valoración. Lista de control. Jornadas sensibilizadoras					
3.3	Respeto la diversidad de cualquier tipo y se compromete ante cualquier actitud discriminatoria.	Lista de control. Escala de valoración. Diario de la reflexión.					
4.1	Conoce el origen, la evolución y la influencia social y cultural de los deportes adaptados, juegos paralímpicos y reconoce las actitudes que no se ajustan a una sociedad abierta, inclusiva, diversa e igualitaria, siempre adopta una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Escala de valoración. Diario de la reflexión. Jornadas sensibilizadoras Cuestionario.					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

UD (SdA) 4

“Jugamos al balonmano y al balonmano playa”

4º ESO,

Justificación: Aprender balonmano jugando por dos razones: al solicitar la coordinación dinámica específica de los segmentos superiores, se facilita su aprendizaje; la existencia de multitud de juegos y situaciones de aplicación de los aspectos técnico-tácticos de este deporte.

Producto final: Organizar, participar y jugar un torneo de balonmano. Elaborar un decálogo sobre “Los valores en el juego y el deporte”.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2, 3 y 4

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.2

Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.4.B.4.	EFI.4.D.2.3	B: La competición 6 x 6. C: El balonmano como deporte colectivo de cooperación-oposición. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos-tácticos: manejo y adaptación, pase y recepción, finta, lanzamiento, quite, blocaje, marcaje. Juegos predeportivos. D: juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. E: ruptura de prejuicios sexistas.
EFI.4.C.1.5	EFI.4.E.5.2	
EFI.4.C.4.	EFI.4.E.5.3	
EFI.4.D.1.1	EFI.4.E.5.4	
EFI.4.D.2.2		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) aspectos reglamentarios mediante clase invertida; (2) calentamiento que incluye un juego predeportivo de lanzamiento; (3) Actividades sistematizadas de asimilación; (4) Actividades lúdicas de aplicación y/o situación reducida de juego (5) reflexiones mediante debates para la creación del decálogo; (6) vuelta a la calma y vestuario.

- 1 Lanzamiento y ciclo de pasos. Balón sentado. Ejercicios de adaptación: carrera y a la señal se suelta el balón en el suelo y se coge otro. Juegos de lucha: golpeo balón contra balón... Armado y lanzamiento en apoyo, y en suspensión. A pata coja con el pie del brazo lanzador se realiza el ciclo de tres pasos y se lanza al compañero. Goligol (competición invertida). Pie quieto. 1 x 1. Las estatuas. Formación de 5 equipos mixtos y heterogéneos de 6 jugadores. Debate sobre la honestidad, las reglas y respeto a las decisiones arbitrales.
- 2 **Bote.** Mate. Ejercicios de bote: por parejas un compañero indica a su pareja la dirección a seguir. Circuito de bote y lanzamiento. La jaula. Caballería con bote. Mate medieval (escuderos e infiltrados). Reflexión sobre el respeto a los adversarios, compañeros y el juego en equipo.
- 3 Pase y recepción. Mina. Autopases contra la pared. Pases por parejas, primero en estático y luego en movimiento. En grupos de 6, dos en cada vértice de un triángulo, ejercicios de pase y cambio de fila. Bomba.
- 4 Rondos: 5 x 1 y 4 x 2. Zorros y conejos. Los 10 pases, pero sin bote. Reflexión sobre el control emocional, agresividad. Debate sobre el sexismo en el deporte.
- 5 **Finta.** Balón sentado se permite el pase. La trenza pero con el ciclo de pasos. En grupos de 3 se avanza realizando "pase y va" para superar adversarios que sólo se pueden desplazar a lo ancho de las líneas del campo. Circuito: bote en zigzag, pase (con finta) y va para superar un cono, ciclo de pasos y lanzamiento, con un defensor que intenta bloquear y con portero. El jugador eje realiza finta a un cono y se desmarca. Minipartidos 3 x 3. Reflexión sobre la actitud activa y el esfuerzo.
- 6 **Torneo de balonmano.** Rondos 5 x 1. Mediante sistema de liga se organiza una competición de 6 x 6.
- 7 Coevaluación grupal de las actitudes relacionadas con el juego limpio.

Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva, modelo integrado.

Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, individualizadores, resolución de problemas y socializadores.

Orientaciones metodológicas: Equipos de tres o cuatro. Estrategia en la práctica global-analítica-global. Se progresa desde situaciones 1 x 0 hasta situaciones 6 x 6.

Escenarios didácticos: Pistas polideportivas.

Medios materiales: Balones de diferentes texturas y tamaños. Pelotas de goma pequeñas, colchonetas gordas, porterías, conos, vallas de atletismo (miniporterías)...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
2.3	Se ajusta a los modelos técnicos propuestos de los diferentes gestos (tiro, pase y finta).	Hoja de observación sistemática Pasaporte Asobal					
3.1	Muestra tolerancia y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Escala de valoración. Decálogo del deportista					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del deportista					
4.2	Reconoce los estereotipos sexistas asociados al deporte adoptando una actitud crítica ante los mismos.	Lista de control. Decálogo del deportista					

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 6

“HAZLO VISIBLE”

4ºESO,

7 sesiones

Justificación: Se pretende hacer visible los casos de discriminación que han sufrido las mujeres en el ámbito deportivo. Esos casos se van a convertir en pequeñas dramatizaciones luego se va a trabajar la expresión corporal y con ello capacidades tan importantes como la creatividad, imaginación, afectividad, espontaneidad, desinhibición, ritmo, memoria motriz, sociabilidad, igualdad, etc.

Producto final: Montaje y grabación de una obra de teatro en grupo donde se recree un caso de discriminación de la mujer en el deporte.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de Bach: b, c, g, k, l, m

Competencias clave: CCL, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC

Competencias específicas: 1, 2, 3 y 4

CCL5, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CC2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

Criterios de evaluación: 1.5, 2.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2

Saberes básicos mínimos	Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.4.A.2	A: Historias de mujeres deportistas. B: iMovie, filmación, composición y comunicación de un vídeo digital. Planificación de un proyecto motor. C: Situaciones motrices de carácter dramático. D: Cooperación, autoestima, superación. Aceptación de las propuestas de la mayoría. Debates sobre la igualdad. Ruptura de prejuicios sexistas. E: Creatividad, expresividad y sensibilidad estética, montaje dramático. Elementos de una obra de teatro: guion, diálogos, expresiones de los personajes, maquillaje y vestuario, escenario y decorado. Juegos de presentación, simbólicos, de imitación, de exageración, de improvisación...
EFI.4.B.3	
EFI.4.C.5	
EFI.4.D.2	
EFI.4.D.6	
EFI.4.E.2	
EFI.4.E.5	

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Tiempo de animación; (2) tiempo de aprendizaje (3) tiempo de creación; (4) tiempo de reflexión y debate.

1	Los casos reales. Guion y diálogos	Visionado de noticia: “el caso de la árbitra: ¡A barrer, a fregar...!” Preguntas motivadoras: ¿Existe una igualdad real entre hombres y mujeres en el deporte?	Formación de grupos de dos a cuatro componentes. Búsqueda, selección de casos: Kathrine Switzer, Anita Carmona, Beatriz Manchón, Billy Jean King, Lili Álvarez...	Propuesta del guion, con la estructura de un cuento: (1) presentación del personaje y del contexto, (2) nudo (discriminación de hombres a mujeres), (3) desenlace (lucha, voluntad y justicia), (4) superación y triunfo.	Debate: mujer y deporte
2 3	Personajes y su energía	Elección de personajes y actividades de presentación de personajes, de sentimientos, de sensaciones. Juegos de imitación. Primeros intentos de representación mediante la utilización y memorización del diálogo y de la situación	Juegos de exageración de los diálogos, las formas y maneras de los personajes.	Representación de las obras de teatro aplicando mayor energía	Arquetipos, etiquetas. Verdades o mentiras. Sensatez o estupidez
4	Maquillaje y vestuario. Manos y cara.	El espejo. La marioneta.	Maquíllate e improvisa. Ropa prestada e improvisa	Representación de la obra, pero ya maquillados y vestidos.	Desmaquíllate

5	Escenario, decorado y público	Preparación del escenario y decorado. Montaje y desmontaje.	Dónde empezamos, dónde terminamos, dónde está la cámara, el público. Efectos sonoros o de luz.	Representación en el escenario, con el decorado y con público.	Autoevaluación individual. Aplaudímetro.
6	Luces, cámara y acción	Se realizarán las tomas necesarias de las escenas y posterior composición de la película (programa PowerDirector).			
7	Ya es visible	Visionado y coevaluación	Segundo debate: mujer y deporte		
Modelos pedagógicos: ABP. Estilos: Individualizadores, participativos, creativos y socializadores.					
Orientaciones metodológicas: Grupos de cuatro.					
Escenarios didácticos: Gimnasio y aulas					
Medios materiales: iMovie. Maquillaje, vestuario, atrezzo, papel continuo, aplicación para medir decibelios					

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
1.5	Elabora un vídeo digital y una presentación de alta calidad en el formato preestablecido y con los parámetros exigidos	Montaje digital					
2.1 4.2	Participa de forma activa en el montaje de la obra de teatro, cooperando en su organización.	Lista de control. Escala de valoración. Cuaderno de equipo. Montajes dramático					
3.2	Asume las funciones encomendadas en la organización de las actividades grupales, muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones del grupo y solventa posibles problemas que pudieran ocurrir.	Escala de valoración. Lista de control. Pasaporte cooperativo					
3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Muro expresivo. Debate					
4.1	Expresa una actitud crítica ante los prejuicios sexistas presentes en el deporte	Escala de valoración. Debate. Muro expresivo					
4.2	Utiliza el gesto y el movimiento para comunicar mensajes, ideas, sensaciones, sentimientos	Lista de control. Escala de valoración. Montaje dramático.					
	Ajusta la intensidad de los movimientos y de los gestos para una correcta interpretación de los personajes						
	Improvisa y gesticula movimientos con gran facilidad para representar personajes o situaciones						

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición

SdA 8
"Juegos alternativos"
4º ESO,

Justificación: Estos juegos son estructurados para disminuir la presión por competir y la necesidad de conductas destructivas, promover la interacción, la inclusión y la participación de todos, y dejar aflorar la espontaneidad y la alegría de jugar.

Producto final: Colaborar en la organización de una competición por equipos de juegos alternativos "La pirámide alternativa". Crear un decálogo sobre los valores en el juego.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Objetivos de ESO: a, b, d, g, k

Competencias clave: CCL, CPSAA, CC

Competencias específicas: 2 y 3

Descriptor: CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC2

Criterios de evaluación: 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3

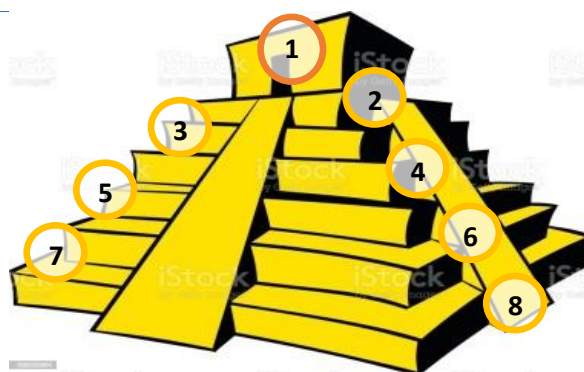
Saberes básicos mínimos		Concreción en la situación de aprendizaje
EFI.4.B.4.	EFI.4.D.2.1	B: Organización y participación en una competición: gestión de turnos, arbitraje y anotación. C: Los juegos alternativos como situaciones motrices: floorball, anillet, colpbol, ultimate, pinfuvote y funbol. Aspectos reglamentarios: objetivo, terreno de juego... Fundamentos técnicos tácticos. Rol de ataque y de defensa. D: Juego limpio, autoestima, superación, juego en equipo. Aceptación de la victoria y de la derrota.
EFI.4.C.1.5	EFI.4.D.2.2	
EFI.4.C.4.	EFI.4.D.2.3	
EFI.4.D.1.1	EFI.4.E.5.3	
EFI.4.D.1.2		

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Estructura de la sesión: (1) Aspectos reglamentarios (información inicial general mediante flipped classroom) y propuesta de un vídeo del juego de dos a tres minutos de duración; (2) calentamiento y animación; (3) tiempo de aprendizaje de las técnicas básicas del juego; (4) tiempo de juego; (5) Tiempo de reflexión; (6) Vuelta a la calma que incluye el trabajo de identidad corporativa del equipo.

- 1 **Hockey escolar con escoba de palma (variante Anillet).** Formación de equipos de 4 miembros que se mantendrán estables a lo largo de la unidad. Jugamos al floorball con escobas de palma y bolas de agujeros. Situaciones 1 x 0 de conducción y de tiro. 1 + 1 de pase. 1 x 1 de finta. Minipartidos 4 x 4. Respeto a las reglas establecidas. El nombre del equipo.
- 2
- 3 **Ultimate.** Actividades de lanzamiento y recepción en estático, en movimiento, recepción con dos manos, con una mano, en salto. Rondos 3 x 1. Partido 4 x 4. Debate sobre el juego en equipo. Tarjetas al centro.






- 4 **Colpbol.** Golpeos contra la pared. Pases en grupos de cuatro. Pase y progreso. Rondos 3 x 1. Minipartidos 4 x 4. Debate sobre prejuicios sexistas. Color de las camisetas del equipo.
- 5 **Funbol.** Con suavicestos y pelotas de tenis de baja presión. 1 x 0 auto lanzamientos y recepción. 1 + 1 pases en estático y dinámico. Rondos 3 x 1. Minipartidos 4 x 4 con las reglas del ultimate. Respeto a los adversarios. Lema del equipo.
- 6 **Pinfuvote.** Autopases contra la pared con diferentes partes del cuerpo. Pases en situación 1 + 1 con red. Situación 2 + 2 con red. Minipartidos 4 x 4.
- 7 **La pirámide alternativa.** Torneo de juegos alternativos mediante la organización en pirámide. Se juega en minicampos y en situación 4 x 4. El equipo que reta elige el juego alternativo a practicar. Se entregan diplomas a los equipos más divertidos, más honestos, más participativos, al mejor reportaje, a los campeones, los mejores equipados, al nombre más original, etc.



Modelos pedagógicos: ABP, clase invertida, modelo de educación deportiva y aprendizaje cooperativo.
Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, resolución de problemas y socializadores.
Orientaciones metodológicas: Equipos de 4 componentes (dos equipos serán de tres jugadores).
Escenarios didácticos: Pistas polideportivas. En cada sesión un equipo se responsabilizará de la colocación, reparto y recogida del material y delimitación de los campos de juego.
Medios materiales: Escobas de palma, pelotas caladas, discos voladores, suavicestos, pelotas de goma, baraja de cartas, tablón de corcho...

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CE	Indicadores de logro	Instrumentos y/o actividades	5	4	3	2	1
2.1	Colabora en el desarrollo de la competición: gestión del material, organización de equipos, organización de la instalación, gestión de turnos y arbitraje.	Lista de control. Escala de valoración La competición.					
2.2	Actúa conforme al objetivo de la situación motriz, diferenciando el rol de ataque del rol de defensa, adaptando los aspectos técnicos y tácticos para obtener ventaja. Conoce los juegos alternativos, sus características, sus reglas y lógica interna y juega en consecuencia.	Lista de control. Escala de valoración. La competición.					
3.1	Muestra tolerancia, honestidad y deportividad y promueve estas actitudes en los demás	Decálogo del juego Escala de valoración.					
3.2	Muestra una actitud colaborativa, respeta las decisiones grupales y juega en equipo sin mostrar una actitud individualista	Escala de valoración. Pasaporte cooperativo. Decálogo del juego					

3.3	Muestra una actitud de respeto hacia los demás y se compromete de forma activa ante cualquier actitud discriminatoria	Lista de control. Pasaporte cooperativo. Decálogo del juego					
-----	---	---	---	---	---	---	---

5, siempre; 4, casi siempre; 3, algunas veces; 2, algunas veces con ayuda; 1, en vías de adquisición